



UNIwersytet Muzyczny Fryderyka Chopina
W y d z i a ł Reżyserii Dźwięku

Nazwa modułu: Realizacja projektu dyplomowego		Kod modułu:
Nazwa jednostki prowadzącej moduł: Wydział Reżyserii Dźwięku		Rok akademicki: 2015/2016
Nazwa kierunku: Reżyseria Dźwięku		
Forma studiów: Studia stacjonarne II stopnia	Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Status modułu: obowiązkowy
Specjalność: Reżyseria dźwięku w multimedialnych		Rok / semestr: R II, s. III -IV
Język modułu: polski	Forma zajęć: Ćwiczenia / indywidualne	Wymiar zajęć: 30
Koordinator modułu	Kierownik Katedry Reżyserii Dźwięku	
Prowadzący zajęcia	dr hab. Edward Sielicki, prof. UMFC; mgr Andrzej Kopeć; mgr Wojciech Błażejczyk, mgr Dorota Błaszczak, inż. Paweł Cyrta, mgr Michał Szostakowski	
Cele modułu	Doskonalenie umiejętności kształtowania dźwięku i budowania dźwiękowych kompozycji w formach filmowych i multimedialnych. Przygotowanie do tworzenia interaktywnych projektów muzycznych, dźwiękowych i multimedialnych. Nabywanie umiejętności wykorzystania w praktyce posiadanej wiedzy i stworzenie na tej podstawie dzieła multimedialnego.	
Wymagania wstępne	Ukończenie kursu „Programowanie obiektowe”, „Dźwięk interaktywny I” lub „Sound Design I”	

Kod efektu	MODUŁOWE EFEKTY KSZTAŁCENIA	Odniesienie do efektów specjalnościowych (kierunkowych)
------------	------------------------------------	---

w zakresie WIEDZY (W)		
W01 1	Zdobycie podstawowej wiedzy z dziedziny programowania.	S_W06
W02	Znajomość zaleczonego technicznego do tworzenia muzyki elektronicznej.	S_W05, S_W06
W03	Znajomość wybranych przykładów dzieł interaktywnych i ich sposobu realizacji.	S_W03
W04	Poznanie narzędzi i standardów stosowanych w projektach multimedialnych/interaktywnych.	S_W06
W05	Znajomość podstawowych zasad prezentacji projektu multimedialnego.	S_W07

w zakresie UMIEJĘTNOŚCI (U)		
U01	Umiejętność posługiwania się dźwiękowym oprogramowaniem obiektowym w celu budowania projektu z gotowych modułów oraz tworzenia własnych modułów i algorytmów.	S_U06, S_U02, S_U03

¹ Efekty kształcenia – definiowane w oparciu o kierunkowe (specjalnościowe) efekty kształcenia

U02	Umiejętność stworzenia wizji dźwiękowej i zasad interaktywności potrzebnych do realizacji zamierzonego celu estetycznego dla form audiowizualnych.	S_U02, S_U06
U03	Umiejętność tworzenia krótkich kompozycji elektroakustycznych w oparciu o podstawowe narzędzia	S_U02, S_U03
U04	Umiejętność przygotowania opisu projektu dla celów jego prezentacji i archiwizacji.	S_U09

w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH (K)

K01	Umiejętność sformułowania założeń projektu obejmującego integrację sztuki dźwięku i obrazu.	S_K02, S_K03
K02	Współpraca z artystami różnych dziedzin w celu realizacji wspólnych projektów.	S_K05
K03	Opanowanie fachowej terminologii dotyczącej projektów interaktywnych.	S_K01
K04	Umiejętność realizacji i prezentacji projektu w sytuacji ograniczeń sprzętowych.	S_K04

TREŚCI PROGRAMOWE MODUŁU

Semestr III	Liczba godzin
1. Zasady realizacji projektów multimedialnych. 2. Analiza wybranych dzieł multimedialnych/interaktywnych i sposobu ich realizacji. 3. Opracowanie wstępnych założeń własnych projektów. 4. Realizacja modułów własnego projektu multimedialnego/interaktywnego, realizowanego indywidualnie lub w grupie.	15
Semestr IV	Liczba godzin
5. Aktualizacja założeń i opisu projektu. 6. Realizacja projektu multimedialnego/interaktywnego. 7. Przygotowanie prezentacji projektu. 8. Dokumentacja i archiwizacja projektu oraz przekazanie projektu prowadzącemu.	15

Metody kształcenia

1. Prezentacja multimedialna wybranych zagadnień. 2. Ćwiczenia wykonywane indywidualnie pod kontrolą osoby prowadzącej zajęcia. 3. Praca indywidualna lub grupowa nad projektem końcowym.

Weryfikacja efektów kształcenia

Metody weryfikacji	Nr efektu ²
1. Test ewaluacyjny wiedzy	W01, W02, W03, K03
2. Przesłuchanie	U01, U03
3. Realizacja zleconego zadania	U01, K04
4. Kontrola przygotowanych projektów	W04, U02, K01, K02
5. Prezentacja projektu końcowego	W05, U04, K04

Korelacja efektów kształcenia z treściami i metodami kształcenia oraz metodami ich weryfikacji³

Nr efektu kształcenia	Treści kształcenia	Metody kształcenia	Metody weryfikacji
W01	1, 2	2, 3	1
W02	1, 4	1, 3	1
W03	2	1	1
W04	1, 6	2, 3	4
W05	5, 7, 8	1, 3	5

² odnosimy się do uprzednio sformułowanych przez nas efektów kształcenia

³ należy podać numer efektu kształcenia, numery odpowiednich zakresów treści kształcenia oraz przyporządkować im metody kształcenia i weryfikacji (podać numery)

U01	2, 4, 6	2, 3	2, 3
U02	2, 3, 5	2, 3	4
U03	4, 6	2, 3	2
U04	3, 5, 8	1, 3	5
K01	2, 3, 5	1, 3	4
K02	4, 6, 7	3	4
K03	1, 2, 5	1, 3	1
K04	4, 6, 7	2, 3	3, 5

Forma zaliczenia

Warunkiem zaliczenia jest aktywne uczestniczenie w zajęciach, wykonanie ćwiczeń oraz przygotowanie i zaprezentowanie i projektu końcowego oraz przekazanie całości projektu wraz z opisem jego uruchomienia.
Po III sem. – zaliczenie., po IV sem. – egzamin (na specjalności reżyseria dźwięku w multimediami, w pozostałych – kolokwium)

Literatura podstawowa

1. Skrypty na stronie MSM przygotowane przez wykładowców (Edward Sielicki, Wojciech Błażejczyk, Andrzej Kopeć i inni)
2. Gilreath P.: The Guide to Midi Orchestration, Elsevier Science & Technology 2010
3. Stępień M.: MIDI. Cyfrowy interfejs instrumentów muzycznych, Helion 2002.
4. Estrada i Studio (miesięcznik)
5. Szlifirski K.: PRO-AUDIO Angielsko-polski słownik terminologii nagrań dźwiękowych,
6. Dokumentacja środowiska Max/MSP/Jitter lub PureData

Literatura uzupełniająca

1. Electronic Musician <http://emusician.com/>
2. Keyboard Magazine <http://www.keyboardmag.com/>
3. Computer Music Magazine <http://www.musicradar.com/computermusic>
4. MusicTech Magazine <http://www.musictechmag.co.uk/>
5. Maszota K.: Pro Tools 8, Ilustrowany przewodnik, Audiologos 2010.
6. Kelby S.: Mac OS X Leopard. 205 lekcji ze Scottem Kelbym, Helion 2009.
7. Nahmani D.: Apple Pro Training Series: Logic Pro 8 and Logic Express, Peachpit Press 2007.
8. Kluszczyński, Ryszard W., *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, WAiP Warszawa 2010
9. Manovich, Lev, *Język nowych mediów*, WAiP Warszawa 2006
10. Winkler, Todd, *Composing Interactive Music. Techniques and Ideas Using Max*. Cambridge, MA: The MIT Press, 1998

Kalkulacja nakładu pracy studenta potrzebnej do osiągnięcia zakładanych efektów kształcenia (w godz.)

Zajęcia dydaktyczne – godziny kontaktowe	30
Przygotowywanie się do zajęć	100
Praca z literaturą	10
Konsultacje	
Przygotowywanie się do prezentacji/koncertu	10
Przygotowywanie się do egzaminu, zaliczenia	10
Inne	
Łączny nakład pracy studenta w godz.	160
Liczba punktów ECTS	6

Rok	I		II		III	
	I	II	III	IV	V	VI
Semestr						
Punkty ECTS			3	3		
Ilość godzin w tygodniu			1	1		

Rodzaj zaliczenia			zaliczenie	egzamin		
-------------------	--	--	------------	---------	--	--

Możliwości kariery zawodowej						
1. Zatrudnienie lub staż w instytucjach zajmujących się muzyką komputerową, sztuką nowych mediów itp.						
2. Przygotowywanie koncertów, instalacji dźwiękowych i innych projektów artystycznych lub rozrywkowych						
3. Zatrudnienie w dziedzinie produkcji lub promocji oprogramowania dźwiękowego, gier komputerowych itp.						