PROGRAM STUDIÓW NA KIERUNKU REŻYSERIA DŹWIĘKU 2026/2027

INFORMACJE OGÓLNE O PROGRAMIE

1.	Kierunek studiów i specjalność	**Reżyseria dźwięku: Reżyseria dźwięku w filmie i telewizji**
2.	Poziom studiów	II stopień
3.	Profil studiów	ogólnoakademicki
4.	Forma lub formy studiów	stacjonarne
5.	Liczba semestrów	4
6.	Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie	124
7.	Tytuł zawodowy nadawany absolwentom	magister
8.	Odniesienie do misji i strategii Uczelni oraz relacje z otoczeniem społeczno-gospodarczym w odniesieniu do programu studiów	Absolwenci uzyskują wykształcenie na najwyższym poziomie, doświadczenie w uprawianej profesji i wszechstronną wiedzę. Uczelnia stara się kształtować charaktery i postawy twórcze w duchu patriotyzmu i poczuciu odpowiedzialności za kształt polskiej kultury narodowej, w tym za edukację artystyczną, co jest zgodne z misją Uczelni. Rozwijające się talenty studentów pozwalają na podjęcie przez nich szeroko pojętej działalności artystycznej i współuczestniczenie w kształtowaniu otoczenia społeczno-gospodarczego.
9.	Język, w jakim prowadzone są studia	polski
10.	Łączna liczba godzin zajęć	907,5
11.	Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	118
12.	Liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych, nie mniejsza niż 5 pkt ECTS – w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	6
13.	Liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć do wyboru (nie mniej niż 30% ogólnej liczby punktów ECTS)	53
14.	Liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego (w przypadku studiów pierwszego stopnia i jednolitych studiów magisterskich prowadzonych w formie studiów stacjonarnych)	0
15.	Łączna liczba punktów ECTS przypisana do zajęć związanych z prowadzoną działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach do których przyporządkowany jest kierunek studiów, uwzględniających przygotowanie studentów do prowadzenia działalności naukowej lub udział w tej działalności	118 grupa zajęć głównych, kierunkowych i specjalnościowych, praktyki oraz konwersatorium anglojęzycznej literatury specjalistycznej

16.	Wymiar, zasady i formy odbywania praktyk zawodowych oraz liczba punktów ECTS przypisana do praktyk (jeżeli praktyki są przewidziane)	Liczba godzin 180 Czas trwania 6 tygodni Punkty ECTS 6 Sposób realizacji oraz warunki przystąpienia do realizacji praktyk indywidualnie w wybranych instytucjach
17.	Warunki ukończenia studiów	- prezentacja filmów - pisemna praca magisterska - obrona pracy magisterskiej

1.	Kierunek studiów i specjalność	**Reżyseria dźwięku: Reżyseria muzyczna**
2.	Poziom studiów	II stopień
3.	Profil studiów	ogólnoakademicki
4.	Forma lub formy studiów	stacjonarne
5.	Liczba semestrów	4
6.	Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie	121
7.	Tytuł zawodowy nadawany absolwentom	magister
8.	Odniesienie do misji i strategii Uczelni oraz relacje z otoczeniem społeczno-gospodarczym w odniesieniu do programu studiów	Absolwenci uzyskują wykształcenie na najwyższym poziomie, doświadczenie w uprawianej profesji i wszechstronną wiedzę. Uczelnia stara się kształtować charaktery i postawy twórcze w duchu patriotyzmu i poczuciu odpowiedzialności za kształt polskiej kultury narodowej, w tym za edukację artystyczną, co jest zgodne z misją Uczelni. Rozwijające się talenty studentów pozwalają na podjęcie przez nich szeroko pojętej działalności artystycznej i współuczestniczenie w kształtowaniu otoczenia społeczno-gospodarczego.
9.	Język, w jakim prowadzone są studia	polski
10.	Łączna liczba godzin zajęć	960
11.	Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	115
12.	Liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych, nie mniejsza niż 5 pkt ECTS – w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	6
13.	Liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć do wyboru (nie mniej niż 30% ogólnej liczby punktów ECTS)	62
14.	Liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego (w przypadku studiów pierwszego stopnia i jednolitych studiów	0

	magisterskich prowadzonych w formie studiów stacjonarnych)	
15.	Łączna liczba punktów ECTS przypisana do zajęć związanych z prowadzoną działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach do których przyporządkowany jest kierunek studiów, uwzględniających przygotowanie studentów do prowadzenia działalności naukowej lub udział w tej działalności	115 grupa zajęć głównych, kierunkowych i specjalnościowych, praktyki oraz konwersatorium anglojęzycznej literatury specjalistycznej
16.	Wymiar, zasady i formy odbywania praktyk zawodowych oraz liczba punktów ECTS przypisana do praktyk (jeżeli praktyki są przewidziane)	Liczba godzin 180 Czas trwania 6 tygodni Punkty ECTS 6 Sposób realizacji oraz warunki przystąpienia do realizacji praktyk indywidualnie w wybranych instytucjach
17.	Warunki ukończenia studiów	- prezentacja nagrań muzycznych - pisemna praca magisterska - obrona pracy magisterskiej

1.	Kierunek studiów i specjalność	**Reżyseria dźwięku: Reżyseria dźwięku w multimediach**
2.	Poziom studiów	II stopień
3.	Profil studiów	ogólnoakademicki
4.	Forma lub formy studiów	stacjonarne
5.	Liczba semestrów	4
6.	Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie	121
7.	Tytuł zawodowy nadawany absolwentom	magister
8.	Odniesienie do misji i strategii Uczelni oraz relacje z otoczeniem społeczno-gospodarczym w odniesieniu do programu studiów	Absolwenci uzyskują wykształcenie na najwyższym poziomie, doświadczenie w uprawianej profesji i wszechstronną wiedzę. Uczelnia stara się kształtować charaktery i postawy twórcze w duchu patriotyzmu i poczuciu odpowiedzialności za kształt polskiej kultury narodowej, w tym za edukację artystyczną, co jest zgodne z misją Uczelni. Rozwijające się talenty studentów pozwalają na podjęcie przez nich szeroko pojętej działalności artystycznej i współuczestniczenie w kształtowaniu otoczenia społeczno-gospodarczego.
9.	Język, w jakim prowadzone są studia	polski
10.	Łączna liczba godzin zajęć	1125
11.	Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	118
12.	Liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych, nie mniejsza niż 5 pkt ECTS – w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w	6

	ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	
13.	Liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć do wyboru (nie mniej niż 30% ogólnej liczby punktów ECTS)	48
14.	Liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego (w przypadku studiów pierwszego stopnia i jednolitych studiów magisterskich prowadzonych w formie studiów stacjonarnych)	0
15.	Łączna liczba punktów ECTS przypisana do zajęć związanych z prowadzoną działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach do których przyporządkowany jest kierunek studiów, uwzględniających przygotowanie studentów do prowadzenia działalności naukowej lub udział w tej działalności	115
16.	Wymiar, zasady i formy odbywania praktyk zawodowych oraz liczba punktów ECTS przypisana do praktyk (jeżeli praktyki są przewidziane)	Liczba godzin 120 Czas trwania 4 tygodni Punkty ECTS 4 Sposób realizacji oraz warunki przystąpienia do realizacji praktyk indywidualnie w wybranych instytucjach
17.	Warunki ukończenia studiów	- prezentacja pracy interaktywnej - pisemna praca magisterska - obrona pracy magisterskiej

OPIS EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Nazwa kierunku studiów	REŻYSERIA DŹWIĘKU Specjalność: **REŻYSERIA DŹWIĘKU W FILMIE I TELEWIZJI**
Poziom kształcenia	Studia pierwszego stopnia
Profil kształcenia	Ogólnoakademicki

Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku studiów, poziomu i profilu kształcenia uwzględnia uniwersalne charakterystyki pierwszego stopnia dla poziomu 7 określone w ustawie z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji (t.j. Dz. U. z 2024 r. poz. 1606 z późn. zm.) oraz charakterystyki drugiego stopnia dla poziomu 7 określone w rozporządzeniu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. (Dz. U. z 2018 r., poz. 2218) w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6–8 Polskiej Ramy Kwalifikacji.

symbol kierunkowych efektów uczenia się	KIERUNKOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ	**Odniesienie do charakterystyk drugiego stopnia PRK**
	WIEDZA	
P7_RD_FT_W01 [01]	Ma gruntowną znajomość dzieł i linii rozwojowych kinematografii polskiej i światowej, oraz jej związków z innymi dziedzinami sztuki.	P7S_WG: 2,3,4
P7_RD_FT_W02 [02]	Ma szczególną wiedzę dotyczącą stylów i form muzycznych oraz związanych z nimi tradycji nagrań muzyki; umie ją zastosować w realizacji filmowych projektów artystycznych.	P7S_WG: 1,2,3
P7_RD_FT_W03 [03]	Zna i rozumie związki między teoretycznymi i praktycznymi aspektami reżyserii dźwięku w filmie i telewizji oraz wykorzystuje tę wiedzę do realizacji zadań artystycznych. Zna i rozumie podstawowe uregulowania prawne dotyczące autorów, wykonawców i producentów nagrań audiowizualnych i audialnych.	P7S_WG: 2,3
P7_RD_FT_W04 [04]	Posiada wiedzę dotyczącą elementów i środków wyrazu dzieła filmowego, umożliwiającą tworzenie własnych koncepcji artystycznych w zakresie reżyserii dźwięku w filmie i telewizji.	P7S_WG: 1,3,4
P7_RD_FT_W05 [05]	Ma pogłębioną wiedzę z zakresu środków warsztatowych w stopniu niezbędnym do realizacji własnych projektów artystycznych, osiągniętą przez indywidualną pracę i poszukiwania.	P7S_WG: 4,5
P7_RD_FT_W06 [06]	Ma gruntowną wiedzę dotyczącą technologii stosowanych w nagraniach dźwiękowych w formach audiowizualnych, w tym programów komputerowych do nagrywania i edycji dialogów, efektów, muzyki oraz świadomość rozwoju technologicznego w zakresie reżyserii dźwięku w filmie i telewizji.	P7S_WG: 5
P7_RD_FT_W07 [07]	Ma gruntowną wiedzę dotyczącą technologii stosowanych w profesjonalnych studiach post produkcyjnych, salach synchronizacyjnych do zgrania filmu i o systemach odsłuchowych obowiązujących w Polsce i na świecie.	P7S_WG: 5
P7_RD_FT_W08 [08]	Zna metodykę i kryteria oceny estetycznej i technicznej jakości warstwy dźwiękowej form audiowizualnych i stosuje ją podczas realizacji własnych projektów artystycznych.	P7S_WG: 1,3,4

P7_RD_FT_W09 [09]	Zna polskie i światowe osiągnięcia realizacyjne w dziedzinie kreacji warstwy dźwiękowej filmów i audycji telewizyjnych.	P7S_WG: 2,3,4
P7_RD_FT_W10 [10]	Zna zagadnienia dotyczące metodologii i organizacji procesu badawczego stosowane w rozwiązywaniu problemów artystycznych i naukowych w zakresie reżyserii dźwięku.	P7S_WG: 1,2,5
UMIEJĘTNOŚCI		
P7_RD_FT_U01 [11]	Posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne z zakresu reżyserii dźwięku w filmie i telewizji oraz dysponuje umiejętnościami potrzebnymi do ich wyrażania.	P7S_UW: 8
P7_RD_FT_U02 [12]	Potrafi samodzielnie podejmować decyzje odnośnie projektowania i realizacji dźwięku w formach filmowych i telewizyjnych.	P7S_UW: 8,10
P7_RD_FT_U03 [13]	Posiada swobodę w samodzielnym dokonywaniu nagrań, montażu i zgrań w ramach udźwiękowienia różnych form filmowych.	P7S_UW: 8 P7S_UU: 11
P7_RD_FT_U04 [14]	Jest przygotowany do pełnienia wiodącej roli w zespole twórców dzieła filmowego lub telewizyjnego.	P7S_UO: 16,17
P7_RD_FT_U05 [15]	Potrafi wyróżnić i zinterpretować wartości artystyczne dzieła audio wizualnego, oraz ocenić według kryteriów poprawności warsztatowej.	P7S_UW: 9
P7_RD_FT_U06 [16]	Umie świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w realizacji zadań w zakresie reżyserii dźwięku w filmie i telewizji; doskonali te umiejętności w miarę rozwoju technologicznego.	P7S_UW: 8,10 P7S_UU: 11
P7_RD_FT_U07 [17]	Posiada umiejętność przygotowania rozbudowanych prac pisemnych i wystąpień ustnych, dotyczących zagadnień związanych z reżyserią dźwięku i z dyscyplinami pokrewnymi.	P7S_UK: 14
P7_RD_FT_U08 [18]	Ma umiejętności językowe i potrafi posługiwać się fachową terminologią w zakresie reżyserii dźwięku i dyscyplin pokrewnych, zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.	P7S_UK: 12,13
P7_RD_FT_U09 [19]	W sposób odpowiedzialny podchodzi do publicznej prezentacji własnej pracy artystycznej.	P7S_UK: 15
P7_RD_FT_U10 [20]	Potrafi sprawnie działać w warunkach stresu i pod presją czasu, skutecznie reagować na zmieniające się warunki techniczne lub artystyczne podczas realizacji projektu filmowego i telewizyjnego.	P7S_UW: 10
P7_RD_FT_U11 [21]	Potrafi dostrzec nowy problem artystyczny, badawczy lub zawodowy i poddać go profesjonalnej analizie i opracowaniu.	P7S_UW: 7
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
P7_RD_FT_K01 [22]	Rozumie potrzebę ustawicznego kształcenia się z racji szybkiej ewolucji technologii realizacji form audytywnych i audiowizualnych, potrafi inspirować i organizować uczenie się innych osób.	P7S_UU: 18 P7S_KK: 21 P7S_KO: 23,24
P7_RD_FT_K02 [23]	Potrafi łączyć nabytą wiedzę z różnych dyscyplin artystycznych i naukowych w realizacji projektu.	P7S_KR: 26

P7_RD_FT_K03 [24]	Jest zdolny do realizowania projektu artystycznego w warunkach ograniczonego dostępu do środków warsztatowych i sprzętowych.	P7S_KK: 22
P7_RD_FT_K04 [25]	Posiada umiejętność krytycznej oceny w zakresie reżyserii dźwięku w filmie i telewizji oraz dyscyplin pokrewnych.	P7S_KK:19, 20 P7S_KR: 26
P7_RD_FT_K05 [26]	Jest współodpowiedzialny za pracę całego zespołu twórców dzieła filmowego i telewizyjnego. Potrafi w sposób elastyczny organizować pracę swoją i innych.	P7S_KK: 22 P7S_KO: 25
P7_RD_FT_K06 [27]	Potrafi w bieżącej działalności zauważyć zagrożenia wynikające z ewentualnego naruszenia praw autorskich lub pokrewnych i komunikować się w tym zakresie z innymi współtwórcami oraz zaproponować sposób rozwiązania problemu.	P7S_KO: 24

OPIS EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Nazwa kierunku studiów	REŻYSERIA DŹWIĘKU Specjalność: **REŻYSERIA MUZYCZNA**
Poziom kształcenia	Studia pierwszego stopnia
Profil kształcenia	Ogólnoakademicki

Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku studiów, poziomu i profilu kształcenia uwzględnia uniwersalne charakterystyki pierwszego stopnia dla poziomu 7 określone w ustawie z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji (t.j. Dz. U. z 2024 r. poz. 1606 z późn. zm.) oraz charakterystyki drugiego stopnia dla poziomu 7 określone w rozporządzeniu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. (Dz. U. z 2018 r., poz. 2218) w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6–8 Polskiej Ramy Kwalifikacji.

symbol kierunkowych efektów uczenia się	KIERUNKOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ	**Odniesienie do charakterystyk drugiego stopnia PRK**
	WIEDZA	
P7_RD_RM_W01 [01]	Ma gruntowną znajomość repertuaru muzyki klasycznej, jazzowej i rozrywkowej, linii rozwojowych fonografii polskiej i światowej i jej związków z innymi dziedzinami sztuki, zna polskie i światowe osiągnięcia realizacyjne w dziedzinie kreacji obrazu fonograficznego w nagraniach muzycznych. Zna i rozumie związki między teoretycznymi i praktycznymi aspektami reżyserii dźwięku w filmie i telewizji oraz wykorzystuje tę wiedzę do realizacji zadań artystycznych. Zna i rozumie podstawowe uregulowania prawne dotyczące autorów, wykonawców i producentów nagrań audialnych.	P7S_WG: 2,3,4
P7_RD_RM_W02 [02]	Posiada wiedzę dotyczącą reguł kompozycji obrazu fonograficznego, elementów i środków wyrazu dzieła muzycznego, stylów i form muzycznych i związanych z nimi tradycji nagrań muzyki; umie ją zastosować w realizacji własnych projektów artystycznych w zakresie reżyserii muzycznej.	P7S_WG: 1,3,4
P7_RD_RM_W03 [03]	Ma pogłębioną wiedzę z zakresu środków warsztatu fonograficznego w stopniu niezbędnym do realizacji własnych projektów artystycznych, osiągniętą przez indywidualną pracę i poszukiwania.	P7S_WG: 4,5

P7_RD_RM_W04 [04]	Ma gruntowną wiedzę dotyczącą technologii stosowanych w nagraniach muzycznych, w profesjonalnych studiach muzycznych, radiowych i teatralnych, w tym mikrofonów, programów komputerowych do nagrywania, montażu i zgrania wielokanałowego muzyki, systemów rejestracji i odtwarzania nagrań przestrzennych, standardów dotyczących pomieszczeń odsłuchowych, posiada świadomość rozwoju technologicznego w zakresie reżyserii dźwięku.	P7S_WG: 5
P7_RD_RM_W05 [05]	Zna metodykę i kryteria oceny estetycznej i technicznej jakości nagrań muzycznych, zna i rozumie związki pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami reżyserii muzycznej oraz wykorzystuje tę wiedzę do realizacji własnych projektów artystycznych.	P7S_WG: 1,3,4
P7_RD_RM_W06 [06]	Zna zagadnienia dotyczące metodologii i organizacji procesu badawczego stosowane w rozwiązywaniu problemów artystycznych i naukowych w zakresie reżyserii dźwięku.	P7S_WG: 1,2,5
UMIEJĘTNOŚCI		
P7_RD_RM_U01 [07]	Posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, potrafi wyróżnić i zinterpretować wartości artystyczne dzieła fonograficznego oraz ocenić je według kryteriów estetycznych, poprawności warsztatowej oraz technicznej jakości dźwięku, umie tworzyć, wyrażać i realizować własne koncepcje artystyczne z zakresu reżyserii muzycznej.	P7S_UW: 8,9
P7_RD_RM_U02 [08]	Posiada wysoką sprawność i swobodę w organizacji sesji nagraniowych, samodzielnym dokonywaniu nagrań, montażu i zgrań wielokanałowych muzyki klasycznej, jazzowej i rozrywkowej, potrafi podejmować decyzje odnośnie projektowania i kreacji obrazu fonograficznego.	P7S_UW: 8,10 P7S_UU: 11
P7_RD_RM_U03 [09]	Jest przygotowany do pełnienia wiodącej roli w zespole współtwórców różnorodnych projektów związanych z realizacją dźwięku (sesje nagraniowe, wydarzenia koncertowe, spektakle teatralne), posiada umiejętność kierowania wydarzeniem artystycznym.	P7S_UW: 10 P7S_UO: 16,17
P7_RD_RM_U04 [10]	Potrafi dostrzec nowy problem artystyczny, badawczy lub technologiczny i poddać go profesjonalnej analizie i opracowaniu, umie świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w realizacji zadań z zakresu reżyserii muzycznej i doskonali te umiejętności w miarę rozwoju technologicznego.	P7S_UW: 7, 8,10 P7S_UU: 11
P7_RD_RM_U05 [11]	Posiada umiejętność przygotowania rozbudowanych prac pisemnych i wystąpień ustnych dotyczących zagadnień związanych z reżyserią dźwięku i z dyscyplinami pokrewnymi, w sposób odpowiedzialny podchodzi do publicznej prezentacji własnej pracy artystycznej.	P7S_UK: 14,15
P7_RD_RM_U06 [12]	Ma umiejętności językowe i potrafi posługiwać się fachową terminologią w zakresie reżyserii dźwięku i dyscyplin pokrewnych, zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.	P7S_UK: 12,13
P7_RD_RM_U07 [13]	Potrafi sprawnie działać w warunkach stresu i pod presją czasu, skutecznie reagować na zmieniające się warunki techniczne lub artystyczne podczas realizacji nagrania.	P7S_UW: 10
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
P7_RD_RM_K01 [14]	Rozumie potrzebę ustawicznego kształcenia się z racji szybkiej ewolucji technologii realizacji form audytywnych i audiowizualnych, potrafi inspirować i organizować proces uczenia się innych osób.	P7S_UU: 18 P7S_KK: 21 P7S_KO: 23,24

P7_RD_RM_K02 [15]	Posiada opartą na argumentacji umiejętność krytycznej oceny w zakresie reżyserii dźwięku i dyscyplin pokrewnych.	P7S_KK: 19,20 P7S_KR: 26
P7_RD_RM_K03 [16]	Potrafi łączyć nabytą wiedzę z różnych dyscyplin artystycznych i naukowych w realizacji projektu, jest zdolny do realizowania projektu artystycznego w warunkach ograniczonego dostępu do środków warsztatowych i sprzętowych.	P7S_KK: 22 P7S_KR: 26
P7_RD_RM_K04 [17]	Jest współodpowiedzialny za pracę całego zespołu twórców. Potrafi w sposób elastyczny organizować pracę swoją i innych.	P7S_KO: 25 P7S_KR: 26
P7_RD_RM_K05 [18]	Potrafi w bieżącej działalności zauważyć zagrożenia wynikające z ewentualnego naruszenia praw autorskich lub pokrewnych, komunikować się w tym zakresie z innymi współtwórcami oraz zaproponować sposób rozwiązania problemu.	P7S_KO: 24, 25

OPIS EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Nazwa kierunku studiów	REŻYSERIA DŹWIĘKU Specjalność: **REŻYSERIA DŹWIĘKU W MULTIMEDIACH**
Poziom kształcenia	Studia drugiego stopnia
Profil kształcenia	Ogólnoakademicki

Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku studiów, poziomu i profilu kształcenia uwzględnia uniwersalne charakterystyki pierwszego stopnia dla poziomu 7 określone w ustawie z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji (t.j. Dz. U. z 2024 r. poz. 1606 z późn. zm.) oraz charakterystyki drugiego stopnia dla poziomu 7 określone w rozporządzeniu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. (Dz. U. z 2018 r., poz. 2218) w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6–8 Polskiej Ramy Kwalifikacji.

symbol kierunkowych efektów uczenia się	KIERUNKOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ	**Odniesienie do charakterystyk drugiego stopnia PRK**
	WIEDZA	
P7_RD_MM_W01 [1]	Zna i rozumie szczegółowe zasady dziedziny sztuki dźwięku niezbędne do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień artystycznych i technologicznych w zakresie reżyserii dźwięku, ze szczególnym uwzględnieniem mediów interaktywnych i audiowizualnych.	P7S_WG:1
P7_RD_MM_W02 [2]	Zna i rozumie kontekst historyczny i kulturowy dyscyplin artystycznych związanych z dźwiękiem oraz ich związki z technologią, mediami i współczesnym życiem społecznym – w tym ewolucję języka artystycznego w muzyce, filmie, grach komputerowych i mediach interaktywnych; konwencje i style filmowej wypowiedzi jako narzędzia analizy i kreacji; specyfikę muzyki elektroakustycznej i komputerowej (estetykę muzyki konkretnej i elektronicznej, formy notacji i metody kompozytorskie); specyfikę dźwięku jako środka wyrazu artystycznego w środowiskach linearnych i nielinearnych.	P7S_WG:2
P7_RD_MM_W03 [3]	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w dziedzinie reżyserii dźwięku, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej, a także elementy warsztatu operatora obrazu filmowego i zasady narracji wizualnej jako kontekst interdyscyplinarnej pracy	P7S_WG:3, 4

	twórczej.	
P7_RD_MM_W04 [4]	Zna i rozumie problematykę technologiczną stosowaną w produkcji dźwięku przestrzennego i mediów interaktywnych, zasady programowania wizualnego, narzędzia produkcyjne do miksowania wielokanałowego i obiektowego, architekturę audio w projektach interaktywnych.	P7S_WG:5
P7_RD_MM_W05 [5]	Zna i rozumie wzajemne relacje między teoretycznymi i praktycznymi aspektami kształcenia w reżyserii dźwięku oraz posiada wiedzę z zakresu prawa autorskiego i finansowo-prawnych aspektów zawodu.	P7S_WG:6, 7
P7_RD_MM_W06 [6]	Zna i rozumie strukturę i etapy procesu produkcji gier komputerowych – preprodukcję, produkcję, testowanie i dystrybucję – oraz role i kompetencje poszczególnych członków interdyscyplinarnych zespołów deweloperskich; zna podstawy warstwy wizualnej, animacji, interfejsu użytkownika i projektowania doświadczenia gracza jako kontekst interdyscyplinarnej współpracy i integracji dźwięku z pozostałymi elementami gry.	P7S_WG:1
P7_RD_MM_W07 [7]	Zna i rozumie specyfikę technik rejestracji i reprodukcji dźwięku przestrzennego – nagrań binauralnych, systemów ambisonicznych, formatów wielokanałowych i obiektowych – oraz czynniki psychoakustyczne i akustyczne wpływające na percepcję dźwięku przestrzennego.	P7S_WG:1
P7_RD_MM_W08 [8]	Zna i rozumie technologię profesjonalnych środowisk nagraniowych i postprodukcyjnych – studyjne systemy odsłuchowe, systemy DAW, formaty procesorów audio, systemy archiwizacji i normalizacji głośności, transmisji i streamingu audio-video – oraz kierunki dalszego rozwoju tych technologii.	P7S_WG:1, 5
P7_RD_MM_W09 [9]	Zna i rozumie narzędzia, standardy i protokoły stosowane w interaktywnych projektach dźwiękowych i multimedialnych oraz sieciowych systemach przesyłania audio – środowiska programowania dźwięku, protokoły komunikacji, metody przekształcania i syntezy dźwięku, zasady budowania modularnych systemów interaktywnych, a także standardy i protokoły Audio over IP, zasady konfiguracji i optymalizacji sieci audio w warunkach produkcyjnych.	P7S_WG:1, 5
P7_RD_MM_W10 [10]	Zna i rozumie zasady mikrofonizacji stosowane w nagraniach muzyki klasycznej, kameralnej i rozrywkowej – techniki mikrofonowe, systemy stereofoniczne i wielokanałowe, oraz zasady i praktykę prowadzenia studyjnej sesji nagraniowej.	P7S_WG:1, 5
P7_RD_MM_W11 [11]	Zna i rozumie metodykę i kryteria oceny jakości dźwięku – parametry wrażenia słuchowego (głośność, barwa, przestrzenność), skale ocen, metody subiektywnej oceny nagrań oraz terminologię opisu brzmienia stosowaną w pracy reżysera dźwięku.	P7S_WG:1
P7_RD_MM_W12 [12]	Zna i rozumie zasady funkcjonowania profesjonalnych instytucji i środowisk zawodowych związanych z realizacją dźwięku – studiów fonograficznych, rozgłośni radiowych, stacji telewizyjnych, wytwórni filmowych i teatrów – w tym struktury organizacyjne, role zawodowe,	P7S_WG:1

	warunki pracy i standardy branżowe.	
P7_RD_MM_W13 [13]	Zna i rozumie wymagania formalne oraz metodykę procesu badawczego i twórczego na studiach magisterskich – zasady prowadzenia badań i ich dokumentacji, techniki narzędzi badawczych, konstruowania logicznego wywodu naukowego, poprawności językowej pracy dyplomowej oraz przepisy dotyczące prawa autorskiego w kontekście pracy akademickiej.	P7S_WG:6
UMIEJĘTNOŚCI		
P7_RD_MM_U01 [14]	Potrafi wykorzystywać wysoce rozwiniętą osobowość artystyczną do tworzenia, realizowania i wyrażania własnych oryginalnych koncepcji artystycznych w zakresie reżyserii dźwięku.	P7S_UW:1
P7_RD_MM_U02 [15]	Potrafi podejmować samodzielne decyzje dotyczące projektowania i realizacji prac artystycznych w obszarze dźwięku – w tym w warunkach nieliniowości i zmienności medium interaktywnego – projektując ich efekty w aspekcie estetycznym, dramaturgicznym, społecznym i prawnym, a także realizować narrację wizualną jako element interdyscyplinarnej pracy twórczej; potrafi elastycznie reagować na zmieniające się warunki realizacji, adaptując plany realizacyjne w czasie rzeczywistym.	P7S_UW:2, 5
P7_RD_MM_U03 [16]	Potrafi krytycznie analizować i interpretować dzieła artystyczne, zjawiska dźwiękowe oraz decyzje technologiczne i projektowe w mediach interaktywnych z perspektywy estetycznej, technicznej, historycznej i kulturowej, formułując uzasadnione oceny i wnioski.	P7S_UW:1, 3, 4
P7_RD_MM_U04 [17]	Potrafi korzystać z umiejętności warsztatowych niezbędnych do realizacji własnych projektów artystycznych w reżyserii dźwięku oraz stosować efektywne techniki ich ciągłego doskonalenia w samodzielnej pracy.	P7S_UW:1; P7S_UU:1
P7_RD_MM_U05 [18]	Potrafi przygotowywać prace pisemne i wystąpienia ustne dotyczące zagadnień związanych z reżyserią dźwięku, z wykorzystaniem ujęć teoretycznych i różnych źródeł, a także posługiwać się specjalistycznym językiem angielskim z zakresu reżyserii dźwięku i dyscyplin pokrewnych na poziomie co najmniej B2+, w tym czytać ze zrozumieniem anglojęzyczną literaturę naukową i techniczną.	P7S_UK:1
P7_RD_MM_U06 [19]	Potrafi w sposób odpowiedzialny podchodzić do publicznych wystąpień artystycznych, wykazując umiejętność nawiązania kontaktu z odbiorcą i komunikowania złożonych treści w przystępny sposób.	P7S_UK:2
P7_RD_MM_U07 [20]	Potrafi opisać i przeanalizować proces produkcji gry komputerowej, pracować na projektach gier w roli technical audio designera, rozróżnić role i kompetencje członków interdyscyplinarnego zespołu deweloperskiego oraz posługiwać się specjalistyczną terminologią z zakresu produkcji audiowizualnej i gier komputerowych.	P7S_UW:2
P7_RD_MM_U08 [21]	Potrafi zaprojektować i zaimplementować systemy audio w silniku gry z wykorzystaniem narzędzi middleware audio oraz skryptowania wizualnego, integrować dźwięk z animacją i interfejsem użytkownika, a także debugować, testować i optymalizować systemy audio w środowisku uruchomieniowym.	P7S_UW:2

P7_RD_MM_U09 [22]	Potrafi samodzielnie uruchomić i skonfigurować projekt w profesjonalnym silniku gier, a także projektować i implementować interakcje i mechaniki gry z użyciem programowania wizualnego, organizować i debugować grafy logiki oraz stosować dobre praktyki prototypowania.	P7S_UW:2
P7_RD_MM_U10 [23]	Potrafi prototypować i realizować miks dynamiczny dostosowany do zmiennej pozycji i orientacji słuchacza w przestrzeni trójwymiarowej, uwzględniając parametryzację źródeł dźwięku, spójność narracyjną i czytelność dźwięku w środowiskach 3DoF i 6DoF oraz systemach obiektowych.	P7S_UW:2
P7_RD_MM_U11 [24]	Potrafi rejestrować materiał dźwiękowy z użyciem przestrzennych systemów mikrofonowych (w tym ambisonicznych), krytycznie porównywać charakterystyki różnych technik mikrofonowych, a także planować i realizować sesje nagraniowe różnych typów materiału.	P7S_UW:2
P7_RD_MM_U12 [25]	Potrafi projektować i implementować interaktywne projekty dźwiękowe i multimedialne z wykorzystaniem środowisk programowania obiektowego dźwięku, tworzyć i łączyć moduły oprogramowania, analizować istniejące projekty oraz realizować własne instalacje w środowiskach interaktywnych.	P7S_UW:2
P7_RD_MM_U13 [26]	Potrafi projektować i konfigurować sieciowe systemy przesyłania audio, diagnozować i eliminować usterki w ich działaniu oraz tworzyć własne projekty i instalacje multimedialne wykorzystujące technologie Audio over IP.	P7S_UW:2
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
P7_RD_MM_K01 [27]	Jest gotów do wykorzystywania mechanizmów psychologicznych wspomagających podejmowane działania artystyczne i zawodowe, w tym inspirowania i organizowania procesu doskonalenia umiejętności warsztatowych innych osób.	MM_K01
P7_RD_MM_K02 [28]	Jest gotów do samodzielnego integrowania nabytej wiedzy oraz podejmowania w zorganizowany sposób nowych i kompleksowych działań artystycznych i zawodowych, także w warunkach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji.	MM_K02
P7_RD_MM_K03 [29]	Jest gotów do wypełniania roli społecznej absolwenta kierunku artystycznego, podejmowania refleksji nad etycznymi aspektami własnej pracy, efektywnego komunikowania się i współpracy w interdyscyplinarnych zespołach produkcyjnych oraz inicjowania działań w społeczeństwie, w tym z zastosowaniem technologii informacyjnych.	MM_K03

PROGRAM STUDIÓW NA KIERUNKU REŻYSERIA DŹWIĘKU 2026/2027

Harmonogramy realizacji programu studiów

STUDIA DRUGIEGO STOPNIA - HARMONOGRAM REALIZACJI PROGRAMU STUDIÓW

kierunek studiów: REŻYSERIA DŹWIĘKU
specjalność: REŻYSERIA MUZYCZNA

studia drugiego stopnia, stacjonarne - 2 lata (4 semestry)
obowiązuje od roku akademickiego **2026/2027**

lp.	status zajęć	Nazwa zajęć	kod efektu uczenia się wg opisu programu P7_RD_RM	Formy zaliczeń po semestrze			Liczba godzin zajęć					Rozkład zajęć (semestr=15 tygodni) i punktów ECTS								rodzaj zajęć
									Forma zajęć			rok I				rok II				
				zaliczenie	kolokwium	egzamin	liczba godzin	punkty ECTS	wykład	warsztaty seminarium	ćwiczenia lektorat	I semestr		II semestr		III semestr		IV semestr		
												godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	
	24	GRUPA ZAJĘĆ GŁÓWNYCH																		
1.		Reżyseria muzyczna	2-5, 7-9, 13, 15, 16	1 3		2 4	120	24	120			30	5	30	5	30	7	30	7	Ind
	81	GRUPA ZAJĘĆ KIERUNKOWYCH / SPECJALNOŚCIOWYCH																		
2.		Analiza nagrań muzyki rozrywkowej	1-3, 5, 7, 10	3 4			30	2	30							15	1	15	1	Gr.
3.		Analiza obrazu fonograficznego	1-3, 5, 7, 10, 11	1	2		30	2	30			15	1	15	1					G6
4.		Aranżacja	1, 2, 8, 9, 10, 16, 17	3	4		15	2			15					7,5	1	7,5	1	Ind
5.		Instrumentacja symfoniczna	1, 2, 7, 10	1	2		15	3			15	7,5	1,5	7,5	1,5					Ind
6.		Instrumenty wirtualne w realizacjach muzycznych	2, 4, 5, 7, 8	3	4		30	2			30					15	1	15	1	G2
7.	ob.	Konsultacje magisterskie	5, 6, 11	3 4			15	16	15							7,5	8	7,5	8	Ind
8.		Laboratorium techniki dźwiękowej	3-6, 7, 8, 10-14, 18		1		7,5	1			7,5	7,5	1							G3
9.	ob.	Nagrania dokumentalne	3, 8, 17	1 2 3 4			45	7			45	15	2	15	2	7,5	1,5	7,5	1,5	Ind
10.		Postprodukcja nagrań i mastering	2, 4, 10, 14	1 2			22,5	2			22,5	15	1	7,5	1					G2
11.	ob.	Zajęcia fakultatywne F2 ***	Patrz F2	1	2*		[60]	[4]	[60]	wartość min.		[30]	[2]	[30]	[2]					Gr.
12.		Realizacja nagłośnienia koncertów	4, 6, 7, 9, 10	1 2			30	2			30	15	1	15	1					Gr.
13.	ob.	Reżyseria dodatkowa F1 *	patrz F1	1 3	2*	2* 4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	Ind
14.		Seminarium muzyki jazzowej	1, 2, 7, 8, 15, 16	3 4			30	2	30							15	1	15	1	Gr.
15.	ob.	Seminarium ocen słuchowych	5, 10, 14, 16	1	2		30	3		30		15	1,5	15	1,5					G4
16.		Seminarium pracy magisterskiej	7,11,16	1 2 3 4			45	4		45		15	1	15	1	7,5	1	7,5	1	Gr.
17.		Solfeż barwy	5, 7, 8, 10, 12, 14, 15	1 2			30	2			30	15	1	15	1					G3
18.		Systemy sieciowe	4, 8, 14		1 2		30	3	15	15		15	1	15	2					G3
19.		Technika studyjna	3, 4, 7, 8, 10, 14, 16, 17	1	2		30	2	15	15		15	1	15	1					Gr/G6
20.		Dźwięk przestrzenny	4, 5, 7, 8, 10, 15, 16, 17	1	2		60	4			60	30	2	30	2					G4
21.	ob.	Zajęcia fakultatywne F3 ****	Patrz F3	1	2		[90]	[6]	wartość min.		[90]	[15]	[1]	[15]	[1]	[30]	[2]	[30]	[2]	[G]
	4	GRUPA ZAJĘĆ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO																		
22.	ob.	Seminarium/Konwersat. anglojęzycznej literatury specjalistycznej / Konwersatorium języka angielskiego / niemieckiego / francuskiego **	4, 11, 12, 14	1 2		2 / B2+	60	4			60	30	2	30	2					Gr.
	6	GRUPA ZAJĘĆ Z DZIEDZINY NAUK HUMANISTYCZNYCH LUB NAUK SPOŁECZNYCH																		
23.	ob.	Zajęcia z dziedziny nauk humianistyczny lub nauk społecznych**		zgodnie z KZF *			60	4	60			30	2	30	2					Gr.
24.		Podstawy prawa autorskiego**	1	3			15	2	15							15	2			Gr.
	6	GRUPA ZAJĘĆ METODYCZNYCH I PRAKTYK ZAWODOWYCH																		
25.	ob.	Praktyka (6 tyg. w trakcie 1 lub 2 roku studiów)	4, 7, 8, 14, 17	4				6			6 tyg.					[2 tyg.]	[2]	[4 tyg.]	[4]	Ind
						Razem	960	121	450	105	405	330	30	315	30	165	30,5	150	30,5	

* forma zaliczenia fakultetu zgodna z formą zaliczenia wybranych zajęć
** zajęcia prowadzone z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość
*** F2 obowiązuje zaliczenie co najmniej jednych zajęć za 4 punktów ECTS
**** F3 obowiązuje zaliczenie co najmniej trzech zajęć za 6 punktów ECTS
ob. zajęcia do wyboru lub wybór sposobu realizacji w ramach zajęć obowiązkowych

ECTS --->	GRUPA ZAJĘĆ GŁÓWNYCH	24	ob. 0
	GRUPA ZAJĘĆ KIERUNKOWYCH / SPECJALNOŚCIOWYCH	81	ob. 48
	GRUPA ZAJĘĆ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO	4	ob. 4
	GRUPA ZAJĘĆ Z DZIEDZINY NAUK HUMANISTYCZNYCH LUB NAUK SPOŁECZNYCH	6	ob. 4
	PRAKTYKI	6	ob. 6
	ECTS	121	ob. 62

			z	k	e		W	S/K	Ćw.	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	
	60	F1 REŻYSERIA DODATKOWA																
1.	ob.	Reżyseria dźwięku w filmie	1, 9, 11, 17	1 3		2 4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	ind
2.	ob.	Reżyseria muzyki rozrywkowej	2-5, 7-9, 13, 15, 16	1 3	2	4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	ind
3.	ob.	Reżyseria dźwięku w formach radiowych	2, 5, 7, 8, 9	1 3	2	4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	ind
4.	ob.	Reżyseria muzyki elektroakustycznej	1-5, 7, 8, 10	1 3	2	4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	ind
5.	ob.	Ilustracja dźwiękowa	2, 7, 8, 14, 17, 18	1 3	2	4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	ind
	12	F2 obowiązuje zaliczenie 4 pkt. ECTS (min. 1 zajęcia)																		
1.	ob.	Analiza dźwięku w filmie	1, 7, 14, 15, 17	1 2			30	2	30			15	1	15	1					Gr.
2.	ob.	Analiza stylu wykonawczego	2, 5, 7, 10, 11, 14, 15	1 2			60	4	60			30	2	30	2					Gr.
3.	ob.	Estetyka dzieła filmowego	1, 7, 16	1	2		30	2	30			15	1	15	1					Gr.
4.	ob.	Technika filmowa i telewizyjna	4,12	1	2		30	2	30			15	1	15	1					Gr.
5.	ob.	Technologia postprodukcji w formach audiowizualnych	4, 5, 7, 8, 14, 16	1 2			30	2	30			15	1	15	1					G4
6.	ob.	Estetyka dźwięku w grach komputerowych	1, 5, 7, 15	1	2		60	4	60			30	2	30	2					Gr
7.	ob.	Technologia produkcji gier komputerowych	7, 14, 16, 17	1	2		30	2	30			15	1	15	1					Gr
	11	F3 obowiązuje zaliczenie 6 pkt. ECTS (min. 3 zajęcia) w ciągu 4 semestrów																		
1.	ob.	Dźwięk interaktywny	4, 9, 10, 12, 14, 16, 17	1 2			30	2			30	15	1	15	1					G4
2.	ob.	Podstawy kompozycji muzycznej	2, 4, 7, 8, 10, 14, 15, 16	1 2			30	2			30	15	1	15	1					G4
3.	ob.	Podstawy montażu i przetwarzania obrazu	4, 10, 12, 14, 15, 17	2	3	4	45	3	30		15			15	1	15	1	15	1	G3
4.	ob.	Podstawy sztuki operatorskiej	10, 12, 14, 15, 17		1		30	2			30	30	2							G4
5.	ob.	Promocja multimedialna	4, 7, 12, 17	1 2			30	2			30	15	1	15	1					G4
6.	ob.	Programowanie dźwięku	4, 10, 12, 14, 15	1	2		30	2	30			15	1	15	1					G6
7.	ob.	Sound design	3, 4, 5, 7, 8, 10, 15	1	2		30	2			30	15	1	15	1					G4
8.	ob.	Wprowadzenie do silnika gier komputerowych	14, 17	1	2		45	3			45	30	2	15	1					G3
9.	ob.	Rejestracje audiowizualne	10, 12, 17	2	3		30	2			30			15	1	15	1			G3

PROGRAM STUDIÓW NA KIERUNKU REŻYSERIA DŹWIĘKU 2026/2027

STUDIA DRUGIEGO STOPNIA - HARMONOGRAM REALIZACJI PROGRAMU STUDIÓW

kierunek studiów: REŻYSERIA DŹWIĘKU — studia drugiego stopnia, stacjonarne - 2 lata (4 semestry)

specjalność: REŻYSERIA DŹWIĘKU w FILMIE i TELEWIZJI — obowiązuje od roku akademickiego **2026/2027**

lp.	status zajęć	Nazwa zajęć	kod efektu uczenia się wg opisu programu P7_RD_FT	Formy zaliczeń po semestrze			Liczba godzin zajęć		Forma zajęć			Rozkład godzin zajęć (semestr= 15 tygodni) i punktacja ECTS								rodzaj zajęć
												rok I				rok II				
				zaliczenie	kolokwium	egzamin	liczba godzin	punkty ECTS	wykład	warsztaty seminarium	ćwiczenia lektorat	I semestr		II semestr		III semestr		IV semestr		
												godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	
	36	**GRUPA ZAJĘĆ GŁÓWNYCH**																		
1.		Reżyseria dźwięku w filmie i telewizji	4,5,11,12,14,19,20, 24,26,27	1 3		2 4	150	36	150			45	7,5	45	7,5	30	10,5	30	10,5	Ind
	64	**GRUPA ZAJĘĆ KIERUNKOWYCH / SPECJALNOŚCIOWYCH**																		
2.		Analiza dźwięku w filmie	1,3,4,15,21,22,25	1 2			30	2	30			15	1	15	1					Gr.
3.		Edycja dialogów	2,4,5,12,13,16,23,25,26	1 2			30	2			30	15	1	15	1					G3
4.		Estetyka dzieła filmowego	1,4,15,23	1	2		30	2	30			15	1	15	1					Gr.
5.		Instrumenty wirtualne w realizacjach muzycznych	6, 8, 12, 16	3	4		30	2			30					15	1	15	1	G2
6.	ob.	Konsultacje magisterskie	8,11,17,23	3 4			15	16	15							7,5	8	7,5	8	Ind
7.		Laboratorium techniki dźwiękowej	6, 7, 15, 22, 26		1		7,5	1			7,5	7,5	1							G3
8.		Nagrania dokumentalne	6, 13, 20, 26	1 2			30	4			30	15	2	15	2					Ind
9.	ob.	Zajęcia fakultatywne F2 ***	patrz F2	1 2			[60]	[4]	[60]	wartość min.		[30]	[2]	[30]	[2]					Gr.
10.	ob.	Reżyseria dodatkowa F1	patrz F1	1 3	2	4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	Ind
11.		Seminarium filmów dyplomowych	1,3,15,21,26	3 4			15	1		15						7,5	0,5	7,5	0,5	Gr.
12.	ob.	Seminarium ocen słuchowych	7, 8, 15, 22, 25	1	2		30	3		30		15	1,5	15	1,5					G4
13.		Seminarium pracy magisterskiej	10, 17, 21, 25, 26	1 2 3 4			45	4		45		15	1	15	1	7,5	1	7,5	1	Gr.
14.		Solfeż barwy	5,7,8,10,12,14,15	1 2			30	2			30	15	1	15	1					G3
15.		Systemy sieciowe	6, 7, 16, 22, 23		1 2		30	3	15	15		15	1	15	2					G3
16.		Technika studyjna	6, 7, 12, 21, 22, 23, 24, 26	1	2		30	2	15	15		15	1	15	1					Gr/G6
17.		Wielokanałowe zgranie filmu	5-7,13,16,22,26	1 2			30	4	30			15	2	15	2					Ind
18.		Dźwięk przestrzenny	6, 7, 12, 13, 15, 23, 26	1	2		60	4			60	30	2	30	2					G4
19.	ob.	Zajęcia fakultatywne F3 ****	Patrz F3	1	2		[60]	[4]	wartość min.		[60]	[15]	[1]	[15]	[1]	[15]	[1]	[15]	[1]	[G]
	4	**GRUPA ZAJĘĆ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO**																		
20.	ob.	Seminarium/Konwersat. anglojęzycznej literatury specjalistycznej / Konwersatorium języka angielskiego / niemieckiego / francuskiego / włoskiego **	6, 17, 18, 22	1 2		2 / B2+	60	4			60	30	2	30	2					Gr.
	6	**GRUPA ZAJĘĆ Z DZIEDZINY NAUKI HUMANISTYCZNYCH LUB NAUK SPOŁECZNYCH**																		
21.	ob.	Zajęcia z dziedziny nauk humianistycznych lub nauk społecznych**		zgodnie z KZF *			60	4	60							30	2	30	2	Gr.
22.		Podstawy prawa autorskiego**	3				15	2	15							15	2			Gr.
	6	**PRAKTYKI**																		
23.	ob.	Praktyka (6 tyg. w trakcie 1 lub 2 roku studiów)	7,11,12,22,26	4			6 tyg.	6			4					[2 tyg.]	[2]	[4 tyg.]	[4]	Ind
						Razem	907,5	124	480	120	312	323	31	315	31	143	31	128	31	

* forma zaliczenia fakultetu zgodna z formą zaliczenia wybranych zajęć

** zajęcia prowadzone z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

*** F2 obowiązuje zaliczenie dwóch zajęć za 4 punkty ECTS

**** F3 obowiązuje zaliczenie dwóch zajęć za 4 punkty ECTS

ob. zajęcia do wyboru lub wybór sposobu realizacji w ramach zajęć obowiązkowych

ECTS ---> GRUPA ZAJĘĆ GŁÓWNYCH	36	ob. 0
GRUPA ZAJĘĆ KIERUNKOWYCH / SPECJALNOŚCIOWYCH	72	ob. 39
GRUPA ZAJĘĆ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO	4	ob. 4
GRUPA ZAJĘĆ HUMANISTYCZNYCH LUB Z ZAKRESU NAUK SPOŁECZNYCH	6	ob. 4
PRAKTYKI	6	ob. 6
ECTS	**124**	ob. **53**

				z	k	e			W	S/K	Ćw.	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	
	60	**F1 REŻYSERIA DODATKOWA**																		
1.	ob.	Reżyseria muzyczna	2, 5, 6, 8, 13, 15, 23, 25	1 3	2	4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	ind
2.	ob.	Reżyseria muzyki rozrywkowej	2, 5, 6, 8, 13, 15, 23, 25	1 3	2	4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	ind
3.	ob.	Reżyseria dźwięku w formach radiowych	2,5,8,12-15,26	1 3	2	4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	ind
4.	ob.	Reżyseria muzyki elektroakustycznej	2, 6, 11, 15	1 3	2	4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	ind
5.	ob.	Ilustracja dźwiękowa	3, 4, 8, 11, 12, 22, 26, 27	1 3	2	4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	ind
	4	**F2 obowiązuje zaliczenie 4 pkt. ECTS (min. 2 zajęcia)**																		
1.	ob.	Analiza obrazu fonograficznego	5, 8, 12, 15, 21, 25	1	2		30	2	30			15	1	15	1					G6
2.	ob.	Technika filmowa i telewizyjna	6, 16, 18	1	2		30	2	30			15	1	15	1					Gr.
3.	ob.	Technologia postprodukcji w formach audiowizualnych	5-8, 12-16, 23-25	1 2			30	2	30			15	1	15	1					G4
4.	ob.	Estetyka dźwięku w grach komputerowych	4, 6, 11, 15, 17, 22	1	2		60	4	60			30	2	30	2					Gr.
5.	ob.	Technologia produkcji gier komputerowych	3, 15, 23, 26	1	2		30	2	30			15	1	15	1					Gr.
6.	ob.	Seminarium muzyki jazzowej	2, 25	1 2			30	2	30			15	1	15	1					Gr.
7.	ob.	Analiza nagrań muzyki rozrywkowej	2, 25	1 2			30	2	30			15	1	15	1					Gr.
	11	**F3 obowiązuje zaliczenie 4 pkt. ECTS (min. 2 zajęcia) w ciągu 4 semestrów**																		
1.	ob.	Dźwięk interaktywny	6, 16, 18, 22, 23, 25	1 2			30	2			30	15	1	15	1					G4
2.	ob.	Podstawy kompozycji muzycznej	2, 4, 5, 11, 22, 23, 25	1 2			30	2			30	15	1	15	1					G4
3.	ob.	Podstawy montażu i przetwarzania obrazu	5, 6, 12, 16, 26	2	3	4	45	3	30		15			15	1	15	1	15	1	G3
4.	ob.	Podstawy sztuki operatorskiej	4, 12, 16, 26		1		30	2			30	30	2							G4
5.	ob.	Promocja multimedialna	4, 6, 12, 26	1 2			30	2			30	15	1	15	1					G4
6.	ob.	Programowanie dźwięku	6, 16, 23	1	2		30	2	30			15	1	15	1					G6
7.	ob.	Sound design	3, 5, 6, 8, 11, 12, 16, 25	1	2		30	2			30	15	1	15	1					G4
8.	ob.	Wprowadzenie do silnika gier komputerowych	6, 16, 23	1	2		45	3			45	30	2	15	1					G3
9.	ob.	Rejestracje audiowizualne	4, 12, 16, 26	2	3		30	2			30			15	1	15	1			G3
10.	ob.	Narracja w sztukach audiowizualnych	4, 6, 12, 26	1	2		60	4			60	30	2	30	2					G4

UMFC Uniwersytet Muzyczny Fryderyka Chopina

PROGRAM STUDIÓW NA KIERUNKU REŻYSERIA DŹWIĘKU 2026/2027

STUDIA DRUGIEGO STOPNIA - HARMONOGRAM REALIZACJI PROGRAMU STUDIÓW

kierunek studiów: REŻYSERIA DŹWIĘKU
specjalność: REŻYSERIA DŹWIĘKU w MULTIMEDIACH

studia drugiego stopnia, stacjonarne - 2 lata (4 semestry)
obowiązuje od roku akademickiego **2026/2027**

lp.	status zajęć	Nazwa zajęć	kod efektu uczenia się wg opisu programu P7_RD_MM	Formy zaliczeń po semestrze			Liczba godzin zajęć		Forma zajęć			Rozkład godzin zajęć (semestr=15 tygodni) i punktacja ECTS								rodzaj zajęć
												rok I				rok II				
				zaliczenie	kolokwium	egzamin	liczba godzin	punkty ECTS	wykład	warsztaty seminarium	ćwiczenia lektorat	I semestr		II semestr		III semestr		IV semestr		
												godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	
	24	GRUPA ZAJĘĆ GŁÓWNYCH																		
1.		Reżyseria dźwięku w grach komputerowych	2, 3, 4, 14, 15, 18, 19, 28	1 3		2 4	105	18	105			15	3	30	3	30	6	30	6	Ind
2.		Kreacja dźwięku w formach audiowizualnych	1, 3, 4, 7, 14, 15, 23, 28, 29	1		2	45	6				30	3	15	3					Ind
	83	GRUPA ZAJĘĆ KIERUNKOWYCH / SPECJALNOŚCIOWYCH																		
3.		Dźwięk interaktywny	1, 9, 15, 16, 17, 20, 25, 29	1	2		30	2			30	15	1	15	1					G4
4.		Realizacja nagrań efektów dźwiękowych	1, 10, 15, 17, 24, 28, 29	3	4		60	6								30	3	30	3	G2
5.	ob.	Konsultacje magisterskie	13, 17, 18, 28	3 4			15	14	15							7,5	7	7,5	7	Ind
6.		Dźwięk przestrzenny	4, 7, 15, 16, 23, 24, 29	1	2		60	4			60	30	2	30	2					G4
7.		Estetyka dźwięku w grach komputerowych	1, 2, 3, 14, 15, 16, 27, 28	1	2		60	4	60			30	2	30	2					Gr
8.		Technologia produkcji gier komputerowych	4, 5, 6, 16, 20, 28, 29	1	2		30	2	30			15	1	15	1					Gr
9.		Programowanie dźwięku	2, 9, 16, 17, 20, 25, 28	1	2		30	2	30			15	1	15	1					G6
10.	ob.	Zajęcia fakultatywne F2 ***	patrz F2	1 2 3 4*	2 4*		[60]	[4]	[60]	wartość min.		[15]	[1]	[15]	[1]	[15]	[1]	[15]	[1]	Gr.
11.	ob.	Zajęcia fakultatywne F3 ****	patrz F3	1 3*	2 4*		[90]	[6]	wartość min.		[90]	[30]	[2]	[30]	[2]	[15]	[1]	[15]	[1]	Gr.
12.		Dźwięk w grach komputerowych	4, 6, 7, 18, 21, 22, 28, 29	1	2 3		75	6			75	15	1	30	2	30	3			G3
13.		Implementacja dźwięku w grach komputerowych	4, 6, 20, 21, 28, 29	3	4		60	4			60					30	2	30	2	G3
14.		Wprowadzenie do silnika gier komputerowych	4, 6, 20, 22, 29	1	2		45	3			45	30	2	15	1					G3
15.	ob.	Reżyseria dodatkowa F1 *	Patrz F1	1 3	2*	2* 4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	Ind
16.		Seminarium ocen słuchowych	7, 11, 16, 27	1	2		30	3		30		15	1,5	15	1,5					G4
17.		Seminarium pracy magisterskiej	13, 16, 18, 28, 29	1 2 3 4			45	4		45		15	1	15	1	7,5	1	7,5	1	Gr.
18.		Instrumenty wirtualne	4, 9, 15, 16, 17	1	2		30	2			30	15	1	15	1					G2
19.		Solfeż barwy	7, 8, 9, 11, 16, 17, 19, 27, 28, 29	1 2			30	2			30	15	1	15	1					G3
20.		Systemy sieciowe	9, 15, 26, 28		1 2		30	3	15	15						15	1	15	2	G3
	4	GRUPA ZAJĘĆ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO																		
22.	ob.	Seminarium/Konwersat. anglojęzycznej literatury specjalistycznej / Konwersatorium języka angielskiego / niemieckiego / francuskiego / włoskiego**	8, 18, 27, 28	1 2		2 / B2+	60	4			60	30	2	30	2					Gr.
	6	GRUPA ZAJĘĆ Z DZIEDZINY NAUKI HUMANISTYCZNYCH LUB NAUK SPOŁECZNYCH																		
24.	ob.	Zajęcia z dziedziny nauk humianistycznych lub nauk społecznych**		zgodnie z KZF *			60	4	60			30	2	30	2					Gr.
25.		Podstawy prawa autorskiego**	5, 13	3			15	2	15							15	2			Gr.
	4	GRUPA ZAJĘĆ METODYCZNYCH I PRAKTYK ZAWODOWYCH																		
26	ob.	Praktyka (4 tyg. w trakcie 1 lub 2 roku studiów)	12, 15, 17, 28, 29	4			4 tyg.	4			4							4 tyg.	4	Ind
						Razem	1125	121	450	90	484	375	30,5	375	30,5	210	30	165	30	

* forma zaliczenia fakultetu zgodna z formą zaliczenia wybranych zajęć

** zajęcia prowadzone z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość
*** F2 obowiązuje zaliczenie dwóch zajęć za 4 pkt. ECTS
**** F3 obowiązuje zaliczenie dwóch zajęć za 6 punktów ECTS
ob. zajęcia do wyboru lub wybór sposobu realizacji w ramach zajęć obowiązkowych

ECTS --->			
GRUPA ZAJĘĆ GŁÓWNYCH	24	ob.	0
GRUPA ZAJĘĆ KIERUNKOWYCH / SPECJALNOŚCIOWYCH	83	ob.	36
GRUPA ZAJĘĆ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO	4	ob.	4
GRUPA ZAJĘĆ HUMANISTYCZNYCH LUB Z ZAKRESU NAUK SPOŁECZNYCH	6	ob.	4
PRAKTYKI	4	ob.	4
ECTS	121	ob.	48

			z	k	e		W	S/K	Ćw.	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	
	72	F1 REŻYSERIA DODATKOWA																	
1.	ob.	Reżyseria dźwięku w filmie	1, 2, 3, 14, 15, 19, 29	1 3		2 4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	ind
2.	ob.	Reżyseria muzyczna	2, 7, 8, 16, 19, 23, 24, 27, 28, 29	1 3	2	4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	ind
3.	ob.	Reżyseria muzyki rozrywkowej	2, 8, 14, 15, 16, 17, 19, 24, 29	1 3	2	4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	ind
4.	ob.	Reżyseria dźwięku w formach radiowych	2, 3, 14, 17, 24, 29	1 3	2	4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	ind
5.	ob.	Reżyseria muzyki elektroakustycznej	2, 4, 9, 14, 16, 25	1 3	2	4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	ind
6.	ob.	Ilustracja dźwiękowa	2, 5, 14, 15, 29	1 3	2	4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	ind
	18	F2 obowiązuje zaliczenie 4 pkt. ECTS (min. 2 zajęcia)																		
1.	ob.	Analiza dźwięku w filmie	2, 16, 18, 27, 29	1 2			30	2	30			15	1	15	1					Gr.
2.	ob.	Estetyka dzieła filmowego	2, 3, 12, 16, 28	1	2		30	2	30			15	1	15	1					Gr.
3.	ob.	Technika filmowa i telewizyjna	3, 16, 20	1	2		30	2	30			15	1	15	1					Gr.
4.	ob.	Technologia postprodukcji w formach audiowizualnych	1, 4, 15, 16, 17, 28, 29	1 2			30	2	30			15	1	15	1					G4
5.	ob.	Analiza stylu wykonawczego	2, 3, 11, 14, 16, 17, 18, 19, 27	1 2			60	4	60			30	2	30	2					Gr.
6.	ob.	Seminarium muzyki jazzowej	2, 16, 29	1 2			30	2	30			15	1	15	1					Gr.
7.	ob.	Analiza nagrań muzyki rozrywkowej	2, 16	1 2			30	2	30			15	1	15	1					Gr.
8.	ob.	Analiza obrazu fonograficznego	1, 11, 15, 16	1	2		30	2	30			15	1	15	1					G6
	21	F3 obowiązuje zaliczenie 6 pkt. ECTS (min. 2 zajęcia)																		
1.	ob.	Narracja w sztukach audiowizualnych	2, 12, 13, 15, 16, 29	1	2		60	4			60	30	2	30	2					G4
2.	ob.	Podstawy kompozycji muzycznej	3, 4, 5, 9, 14, 15, 16, 17, 27, 28, 29	1 2			30	2			30	15	1	15	1					G4
3.	ob.	Promocja multimedialna	3, 14, 15, 20, 29	1 2			30	2			30	15	1	15	1					G4
4.	ob.	Sound design	3, 4, 5, 9, 11, 14, 15, 16, 17, 25, 27	1	2		30	2			30	15	1	15	1					G4
5.	ob.	Technika studyjna	2, 8, 15, 16, 27, 28, 29	1	2		30	2	15	15		15	1	15	1					Gr/G6
6.	ob.	Systemy interaktywne	1, 9, 15, 25, 29		1		30	2			30	30	2							G6
7.	ob.	Podstawy montażu i przetwarzania obrazu	3, 15, 17, 20, 29	2 3	4		45	3	30		15			15	1	15	1	15	1	G3
8.	ob.	Rejestracje audiowizualne	3, 14, 15, 20, 29	2	3		30	2			30			15	1	15	1			G3
9.	ob.	Podstawy sztuki operatorskiej	3, 14, 15, 20, 29		1		30	2			30	30	2							G4

TREŚCI PROGRAMOWE

Analiza dźwięku w filmie	1. Konwencja filmu a plan analizy dźwięku w filmie: narracja, dramaturgia, emocja. Funkcje dźwięku w filmie: narracyjna, dramaturgiczna, emocjonalna, organizacja czasowa, opisywanie przestrzeni, kreowanie bohatera realistycznego i mistycznego. Muzyka immanentna/diegesis, transcendentna/nondiegesis. Relacje muzyki z obrazem: empatyczna, dystansująca, kontrapunktująca, zgodność rytmiczna: zewnętrzna i wewnętrzna. 2. Sound design jako odpowiedź na konwencję filmowej wypowiedzi. Udział dźwięku w budowaniu dramaturgii filmu opowiadanego w kilku wątkach równoległych. Dźwiękowa kreacja czasoprzestrzeni oraz bohatera filmowego. 3. Dźwiękowe kreowanie bohatera mistycznego. Alter ego bohatera realistycznego. Konwencje bohatera mistycznego: widzialnego i niewidzialnego. Zjawisko EVP i jego konsekwencje w koncepcjach filmowych bytów mistycznych. 4. Sound design jako kompozycja dźwięków specjalnych i okołomuzycznych. Emancypacja dźwięków filmowych. Dźwiękowe frazy narracyjne i abstrakcyjne. 5. Rola dźwięku w kształtowaniu niechronologicznych struktur czasowych. 6. Koncepcja dźwięku w fabularnych i dokumentalnych filmach z bohaterem niewidomym. 7. Dźwiękowa kreacja bohatera filmu animowanego 8. Analiza wybranych scen pod kątem udział u dźwięku w narracji, dramaturgii, emocji filmu. Seminarium na podstawie prezentacji studenckich. Przykłady filmowe – z zasobów pedagogów, studentów, biblioteki UMFC.
Analiza nagrań muzyki rozrywkowej	1. Podstawowe elementy obrazu fonograficznego w muzyce rozrywkowej. 2. Rola poszczególnych etapów produkcji muzycznej (nagranie, edycja, zgranie, mastering). 3. Rola aranżera w produkcji muzycznej w historii muzyki rozrywkowej. 4. Rola producenta w ostatecznym etapie produkcji. 5. Analiza rozmiaru oraz lokalizacji pozornych źródeł dźwięku (analogie wizualne). 6. Analiza różnorodnych stylistycznie nagrań polskiej muzyki rozrywkowej. 7. Analiza różnorodnych stylistycznie zagranicznych nagrań muzyki rozrywkowej. 8. Rola reżysera dźwięku w produkcji muzyki rozrywkowej na przestrzeni czasu.
Analiza obrazu fonograficznego	1. Obraz fonograficzny – analiza słuchowa 2. Przestrzeń fonograficzny jako formotwórczy element obrazu 3. Efekt „bliskości w oddaleniu" jako przykład specyficznego waloru architektonicznego obrazu fonograficznego 4. Określenie atrybutów obrazu fonograficznego, cech specyficznych dla tej dziedziny sztuki

	5. Elementy strukturalne i elementy wtórne – sens ich współwystępowania 6. Intensyfikacja barwowo-przestrzenna obrazu jako środek wyrazowy, mający na celu lepsze ukazanie samego dzieła muzycznego i jego wykonania. 7. Zamysł reżyserski i jego realizacja 8. Interpretacja fonograficzna wobec wierności intencjom kompozytora 9. Subiektywna ocena słuchowa – ocena wartości estetycznych, muzycznych i fonograficznych na konkretnych przykładach słuchowych 10. Rzemiosło a artyzm. Etyka reżysera dźwięku.
Analiza stylu wykonawczego	Program obejmuje nabycie biegłości w analizie i interpretacji różnych odmian stylu wykonawczego w muzyce ze szczególnym uwzględnieniem muzyki XX i XXI wieku, w kontekście metod badawczych, kanonów estetycznych, cech stylistycznych, form, gatunków i technik kompozytorskich oraz tradycji wykonawczych. Podstawą działań są badania nad utworami - analiza i interpretacja utworów w oparciu o zapis nutowy i fonograficzny w kontekście form, stylów i wykonań. 1. Temat 1 – Zagadnienie stylu wykonawczego – ujęcie ogólne – prezentacja metod analizy i praktyczne zastosowanie 2. Temat 2 – Zagadnienie stylu w nauce, sztuce i życiu codziennym - prezentacja metod analizy i praktyczne zastosowanie 3. Temat 3 – Styl wykonawczy w praktyce wykonawczej, rola wykonawcy, instrumentu, czynników zewnętrznych w kształtowaniu dzieła – prezentacja metod analizy i praktyczne zastosowanie 4. Temat 4 – Zagadnienie interpretacji dzieła muzycznego – prezentacja metod analizy i praktyczne zastosowanie 5. Temat 5 – Styl wykonawczy w reżyserii dźwięku – interakcja między wykonawcą a reżyserem, wpływ współpracy na efekt końcowy - prezentacja tematów badawczych i analiza 6. Temat 6 – Styl wykonawczy w muzyce fortepianowej w klasycyzmie – analiza utworów i wykonań 7. Temat 7 – Wykonawstwo historyczne jako wzór poszukiwań stylu wykonawczego epoki – analiza utworów i wykonań 8. Temat 8 – Styl wykonawczy w muzyce scenicznej – interdyscyplinarny przekaz w sztuce - analiza utworów i wykonań 9. Temat 9 – Modernizm i przełom wieków jako zwrot w stylu wykonawczym – analiza utworów i wykonań 10. Temat 10 - Wyzwania wykonawcze w muzyce współczesnej (Messiaen, Hindemith, Panufnik, Lutosławski) – analiza utworów i wykonań 11. Temat 10 – Nowe media w analizie dzieła muzycznego (współczesna *correspondance des arts*) – analiza przykładów zaproponowanych przez studentów 12. Temat 12 – Podsumowanie: zastosowanie nabytej wiedzy w indywidualnych studiach i pracy twórczej oraz w formułowaniu wniosków analitycznych.
Dźwięk w grach komputerowych	1. Audio w grach jako system: funkcje dźwięku w gameplayu, SFX/ambience/muzyka jako warstwy systemowe, ontologia dźwięku w medium nielinearnym. Architektura middleware

	audio: relacja asset → logika → parametr sterujący, struktura projektu, hierarchie i odpowiedzialność modułów. 2. Projektowanie systemów SFX: hierarchie mikserów i zdarzeń, randomizacja i wariantowość, unikanie repetycji. Dźwięk 2D vs 3D: dźwięki lokalizowane i nielokalizowane, czytelność a realizm. Projektowanie przestrzeni akustycznej: warstwy pogłosowe, akustyki globalne i lokalne. 3. Przetwarzanie sygnału i muzyka interaktywna: delay, korekcja, dynamika, snapshoty. Struktury formalne muzyki adaptacyjnej: horizontal re-sequencing, vertical remixing, synchronizacja i timing. 4. Reaktywne systemy audio: States/Switches, parametry ciągłe RTPC. Kompleksowy system kroków: warstwy materiałowe, wariantowość. Systemy atmosfer i ambience: warstwowość, płynne przejścia. Integracja SFX–ambience–muzyka. 5. Architektura audio gry: analiza mechanik pod kątem audio, podział na systemy, przepływ informacji, hierarchie i priorytety. Zaawansowane struktury kontenerów, systemy hybrydowe (muzyka + SFX), zarządzanie przestrzenią – dźwięk obiektowy, HDR audio, priorytetyzacja. 6. Optymalizacja, debugging i testowanie systemów audio.
Dźwięk interaktywny	1. Zasady realizacji projektów interaktywnych: wprowadzenie i przykłady. 2. Narzędzia, standardy i protokoły stosowane w interaktywnych projektach dźwiękowych. 3. Podstawowe elementy konstrukcyjne. 4. Realizacja wybranych metod przekształcania dźwięku. 5. Realizacja wybranych metod syntezy dźwięku. 6. Zasady tworzenia modułów projektu (od założeń przez definiowanie interfejsu do implementacji). 7. Praktyczna realizacja projektu. 8. Prezentacja projektu.
Dźwięk przestrzenny	1. Nagranie binauralne: sztuczna głowa, wtyczki binauralne, właściwości i zastosowania narracyjne. Projektowanie i realizacja binauralnej sceny dźwiękowej w krótkiej formie słuchowiskowej. 2. Dźwięk przestrzenny w obrazie 360° (3DoF): ambisonics B-format, rejestracja i reprodukcja, synchronizacja z obrazem, ruch obiektów dźwiękowych. Realizacja projektu warstwy przestrzennej zsynchronizowanej z obrazem 360°. 3. Dynamiczny miks interaktywny (6DoF): parametryzacja źródeł dźwięku, akustyka wirtualna. Implementacja i kształtowanie miksu sceny interaktywnej; weryfikacja w środowisku VR z headtrackingiem. 4. Przestrzenne systemy mikrofonowe w fonografii: przegląd i krytyczne porównanie systemów; realizacja nagrania porównawczego z kilkoma systemami przestrzennymi. 5. Nagranie przestrzenne i miks w systemie Dolby Atmos: sesja nagraniowa z systemem mikrofonów przestrzennych i bliskiego pola; miks materiału klasycznego i elektronicznego w formacie obiektowym.
Edycja dialogów	1. Przygotowanie do pracy. Przygotowanie sesji z obrazem i dźwiękiem i jej organizacja, uporządkowanie materiału. Przejęcie zmontowanego filmu z montażowni obrazu, omf, edl.

	Materiały wyjściowe i różnorodność form, uporządkowanie i organizacja materiału, odciąganie dialogów z materiałów wyjściowych, podstawowe problemy. Przygotowanie dialogów do zgrania w systemie stereo i 5.1 2. Podstawowe aspekty montażu dialogu stuprocentowego, montaż dialogów nagrywanych na strony, dialogi nagrane w głośnym i/lub pogłosowym otoczeniu, montaż i połączenie dialogów nagranych na tyczkach i mikroportach. 3. Wybór scen lub fragmentów scen przeznaczonych do nagrania postsynchronów, przygotowanie nagrań, sposoby realizacji nagrań, montaż dialogów nagranych w studiu. 4. Łączenie w ramach jednej sceny dialogów nagranych stuprocentowo i postsynchronów, ujednolicanie brzmienia 5. Usuwanie zniekształceń nieliniowych i niepożądanych zakłóceń. 6. Korelacja obrazu z dźwiękiem, czyli plany dźwiękowe, rozwiązania naturalne i nienaturalne, perspektywa dźwiękowa w dialogach filmowych w różnych gatunkach filmowych. 7. Dźwięk w filmie dokumentalnym- współistnienie w jednej formie filmowej dialogów i tekstów pochodzących ze zróżnicowanych nagrań charakteryzujących się różnym stanem technicznym, łączenie tych dźwięków w jednorodną całość. 8. Efekty stuprocentowe i ich miejsce w warstwie dialogowej i ostatecznym zgraniu filmu. 9. Zmienność montażu obrazu i związane z tym problemy i sposoby montażu dźwięku. 10. Premiks (międzyzgranie) dialogów. Ujednolicenie barwy, dynamiki i przestrzenności dźwięku
Estetyka dzieła filmowego	1. Zapoznanie z założeniami estetycznymi poszczególnych etapów rozwoju kinematografii w jej gatunkach i nurtach. 2. Osiągnięcie zdolności rozpoznania cech dystynktywnych gatunków i nurtów filmowych 3. Samodzielna analiza dzieła filmowego z rozpoznaniem założeń estetycznych
Estetyka dźwięku w grach komputerowych	1. Ontologia dźwięku w medium interaktywnym: brak liniowej osi czasu, pojęcie Magic Circle (Huizinga), rola gracza jako współtwórcy miksu dźwiękowego. Typologia dźwięku w grach: diegetyczny, niediegetyczny, trans-diegetyczny, symboliczny. 2. Estetyka ograniczeń i ewolucja języka audio: od chiptune (8-bit) przez sampling po audio generatywne; nostalgia jako zabieg estetyczny. Systemy adaptacyjne muzyki: horizontal resequencing, vertical remixing – analiza przykładów. 3. Muzyka generatywna i proceduralna: systemy komponujące w czasie rzeczywistym. Narracja środowiskowa: ambience, dźwięk akuzmatyczny, reżyseria dialogów, drzewka decyzyjne. 4. Przestrzenność i immersja (3D Audio): estetyka binauralna i HRTF; hiperrealizm a czytelność rozgrywki; dźwięk w VR. Dynamiczne miksowanie: okluzja, HDR Audio, priorytetyzacja dźwięków. 5. Studium przypadku – analiza wybranych tytułów, symulacja stanów psychicznych, ludonarracyjny dysonans i konsonans, dźwięk jako narrator niewiarygodny. 6. Etyka i przyszłość audio w grach: AI w generowaniu głosów i efektów, dostępność. Projekt koncepcyjny Sound Bible: paleta

	brzmieniowa, zasady zachowania muzyki, charakterystyka przestrzeni akustycznej.
Estetyka sztuki nowych mediów	1. Wprowadzenie i analiza podstawowych pojęć, wokół których budowana jest koncepcja współczesnej sztuki, w tym nowych mediów 2. Analiza zastosowań technologii cyfrowych w sztuce. 3. Multimedialność jako narzędzie współczesnego artysty 4. Interaktywność jako fundamentalna jakość sztuki i estetyki nowych mediów. Strategie sztuki interaktywnej. 5. Analiza twórczości reprezentatywnych artystów oraz wybranych dzieł z klasyki współczesności. 6. Ewolucja estetyki: od estetyki kontemplatywnej do estetyki partycypacyjnej. 7. Analiza wybranych estetyk sztuki współczesnej, w tym sztuki nowych mediów. 8. Formy funkcjonowania współczesnego dzieła sztuki – od galerii do cyberprzestrzeni. 9. Analiza twórczości reprezentatywnych artystów oraz wybranych dzieł z aktualnych wystaw sztuki.
Instrumenty wirtualne w realizacjach muzycznych	1. Podstawy edycji MIDI w systemie Avid Pro Tools i Stainberg Cubase PRO. Zalety i wady pracy w różnych programach DAW z wykorzystaniem protokołu MIDI. Praca z kontrolerem MIDI. 2. Podstawowe informacje na temat instrumentów wirtualnych: różnice między dźwiękiem generowanym a próbkowanym. Zapoznanie ze środowiskiem Native Instruments Kontakt. 3. Przestrzeń fonograficzna i lokalizacja źródeł dźwięku w nagraniach wykorzystujących instrumenty wirtualne. 4. Przedstawienie wirtualnych instrumentów klawiszowych – praca nad brzmieniem fortepianu; porównanie rzeczywistego i wirtualnego brzemienia instrumentu; realizacja wirtualnego nagrania fortepianu. 5. Przedstawienie wirtualnych instrumentów smyczkowych – brzmienie wirtualnej orkiestry smyczkowej. Przegląd różnych smyczkowych instrumentów wirtualnych: różnice w brzmieniu poszczególnych instrumentów. Symfoniczne i kameralne brzmienie orkiestry smyczkowej. Różnorodność artykulacji instrumentów smyczkowych. 6. Realizacja wirtualnego nagrania kameralnej orkiestry smyczkowej. 7. Przedstawienie wirtualnych instrumentów dętych drewnianych i dętych blaszanych. Różnice w brzmieniu poszczególnych instrumentów. Różnorodność artykulacji instrumentów dętych. 8. Przedstawienie pozostałych wirtualnych instrumentów orkiestrowych (instrumenty perkusyjne, harfa, klawesyn itd.) 9. Realizacja fragmentu wybranego dzieła symfonicznego na instrumentach wirtualnych 10. Przygotowanie sesji wykorzystującej instrumenty wirtualne do nagrania i zgrania.
Konsultacje magisterskie	1. podjęcie i opracowanie przez studenta odpowiedniego tematu (problemu) naukowego (naukowo-badawczego) 2. zastosowanie (praktyczne wykorzystanie) do realizacji tego zadania, wiedzy i umiejętności zdobytych w trakcie studiów.

	3. prowadzenie badań, kwerend, wywiadów, ankiet, eksperymentów naukowych, itp. i pisanie kolejnych części pracy; 4. we współpracy z pedagogiem (promotorem pracy) dokonywanie poprawek i uzupełnień oraz redakcyjne przygotowanie pracy do wydruku. 5. przygotowanie i obrona pracy magisterskiej
Kreacja dźwięku w formach audiowizualnych	1. Zasady dramaturgiczne i estetyczne warstwy dźwiękowej w formach audiowizualnych: relacja dźwięku z obrazem, sound design, muzyka, dialog i lektor jako elementy spójnej wypowiedzi artystycznej. 2. Specyfika technologiczna produkcji wielokanałowej i obiektowej: formaty 7.1 i Dolby Atmos, wymagania dystrybucyjne, przygotowanie downmixu stereo. 3. Reklama audiowizualna: realizacja kompletnej warstwy dźwiękowej krótkiej formy reklamowej z lektorem w formacie Dolby Atmos i downmix stereo. 4. Realizacja kompletnej warstwy dźwiękowej formy filmowej w formacie 7.1 lub wyższym; autonomiczne decyzje artystyczne w zakresie sound designu, muzyki i dialogów.
Nagrania dokumentalne	Program obejmuje realizację nagrania i transmisji nagrania 2-3 koncertów. Zajęcia obejmują przygotowanie do rejestracji/transmisji, organizację próby do koncertu i opracowanie - wstępne zgranie materiału muzycznego.
Narracja w sztukach audiowizualnych	Celem ćwiczeń jest zbudowanie zarówno teoretycznej jak i praktycznej wiedzy na temat tworzenia, komponowania, wywoływania, retuszowania i eksponowania obrazu fotograficznego, w oparciu o klasyczne teorie podziału kadru jak i niestandardowe, indywidualne spojrzenie na sztukę. 1. kompozycja kadru 2. teoria i historia fotografii 3. twórczość wybranych mistrzów fotografii 4. analiza semantyczna dzieła literackiego, transkrypcja w język wizualny narracji fotografii 5. podstawowa obsługa cyfrowego aparatu fotograficznego 6. praca w ciemni cyfrowej 7. korekty, przygotowanie i ekspozycja multimedialna prac fotograficznych 8. praca w plenerze 9. obsługa cyfrowego aparatu lustrzankowego 10. realizacja zadania artystycznego – projektu z zakresu foto-dziennikarstwa 11. praca z oświetleniem studyjnym 12. modelowanie portretu 13. praca grupowa w warunkach studyjnych 14. korekty
Podstawy sztuki operatorskiej	1. Kadr-ujęcie-plan 2. Plany filmowe i ich następstwo, oś akcji 3. Oś akcji 4. Formaty kadru filmowego i TV 5. Zasady kompozycji kadru 6. Kompozycja kadru 7. Podstawowe wiadomości o kamerze

	8. Obsługa kamery cyfrowej 9. Przestrzeń w kadrze: perspektywa, faktura, tło 10. Ruch kamery 11. Podstawowe ruchy kamery 12. Podstawy optyki 13. Rodzaje obiektywów: obiektyw o zmiennej ogniskowej 14. Stosowanie obiektywu o zmiennej ogniskowej 15. Automatyczne i ręczne prowadzenie ostrości 16. Światło i podstawy oświetlenia 17. Oświetlenie postaci i planu zdjęciowego 18. Teoria ekspozycji 19. Prawidłowa ekspozycja 20. Teoria i kontrola barw 21. Temperatura barwowa, balans bieli 22. Balans bieli manualny i automatyczny 23. Samodzielna realizacja ćwiczeń operatorskich
Podstawy montażu i przetwarzania obrazu	1. Omówienie podstawowych funkcji programu Final Cut Pro. 2. Współpraca programów montażowych z oprogramowaniem kompozycyjnym 3. Współpraca Final Cuta Pro z programami do montażu dźwięku 4. Ćwiczenia z montażu wideo, samodzielna praca nad wybraną rejestracją wideo 5. Kompozycja wideo w programie Motion i Aftereffects
Podstawy kompozycji muzycznej dla wykonawców	1. Obsługa edytora nut 2. Tworzenie partytury 3. Podstawy instrumentacji klasycznej 4. Notacja jazzowa 5. Podstawy aranżacji rozrywkowej 6. Instrumenty perkusyjne 7. Wprowadzenie do współczesnych technik kompozytorskich 8. Współczesna notacja muzyczna 9. Analiza wybranych utworów 10. Tworzenie wyciągu fortepianowego 11. Podstawy sterowania wirtualnymi instrumentami za pomocą protokołu MIDI 12. Realizacja aranżacji przy użyciu wirtualnych instrumentów 13. Realizacja własnej kompozycji
Postprodukcja nagrań i mastering	1. Standardy oraz techniki zgrań i masteringu w muzyce klasycznej i jazzowej (w perspektywie historycznej i technicznej). Organizacja postprodukcji. 2. Oprogramowanie pomiarowe w funkcji narzędzia pracy studyjnej. Relacja obiektywnych i subiektywnych właściwości brzmienia. 3. Urządzenia i oprogramowanie do kształtowania dynamiki zgrania - wszechpasmowe. 4. Sposoby unikania lub stosowania zniekształceń nieliniowych w kontekście historycznym, stylistycznym i technologicznym. 5. Zgrania materiałów wielośladowych muzyki kameralnej i jazzowej. 6. Mastering nagrań muzyki klasycznej. 7. Standardy zgrań oraz techniki masteringu w muzyce rozrywkowej, elektronicznej i formach radiowych (w perspektywie historycznej i technicznej).

	8. Korektory graficzne, jawne i ukryte różnice funkcjonalne między urządzeniami i oprogramowaniem. 9. Kształtowanie relacji fazowych między śladami i ich wpływ na brzmienie. 10. Narzędzia kształtowania przestrzennej charakterystyki nagrania i lokalizacji źródeł pozornych w obrazie. 11. Oprogramowanie do kształtowania dynamiki zgrania – pasmowe. 12. Zgrania materiałów wielośladowych muzyki symfonicznej i rozrywkowej. 13. Mastering nagrań muzyki rozrywkowej.
Praktyka	Program praktyk obejmuje prace studenta w pełnym profesjonalnym cyklu produkcyjnym realizacji muzycznej albo gatunku filmowego, od etapu przygotowawczego do sporządzenia materiału finalnego, zgodnie ze specjalizacją kierunkową i warsztatową danego studenta w studiach profesjonalnych radia, telewizji, studiach nagraniowych, itp.
Programowanie obiektowe	1. obsługa środowiska Max 2. programowanie w środowisku Max (obiekty, komunikaty, przepływ informacji) 3. typy i struktury danych 4. konstruowanie interfejsu użytkownika 5. programowanie dźwięku (MSP) 6. podstawy programowania obrazu (Jitter)
Promocja multimedialna	1. Wstęp teoretyczny: zapoznanie z formatami DVD i Blu-ray, historia amatorskich i profesjonalnych nośników sygnałów video i audio, problemy cyfrowego zapisu audio i video, metody kompresji sygnałów video oraz audio, najczęstsze problemy w produkcjach amatorskich i profesjonalnych. 2. Zapoznanie z pomocniczymi aplikacjami z pakietu Final Cut Studio: Final Cut Pro jako narzędzie do montażu i konwersji, efekty specjalne w programie Motion. 3. Zapoznanie z pomocniczymi aplikacjami z pakietu Adobe Creative Suite: tworzenie menu w programie Photoshop, tworzenie grafiki w programie Ilustrator, montaż i konwersja plików w programie Premiere, efekty specjalne w programie After Effects, proste animacje we Flashu. 4. Przygotowanie plików audio i video na potrzeby authoringu Blu-ray i DVD: zmiana rozdzielczości i klatkarzu w programach Final Cut Pro, Motion, Premiere i After Effects, kodowanie sygnałów audio i video w programie Compressor z pakietu Final Cut Studio oraz w programie Adobe Media Encoder z pakiety Adobe CS. 5. Składanie poszczególnych elementów w programach DVD Studio Pro oraz Adobe Encore: budowanie składników menu, nawigacja pomiędzy planszami menu, organizacja płyty, budowanie obrazu, testowanie płyty, wypalanie płyty w nagrywarce. 6. Komunikacja z firmami profesjonalnie zajmującymi się authoringiem DVD i Blu-ray oraz z tłoczniami płyt funkcjonującymi na polskim rynku: charakterystyka polskiego rynku,

Realizacja nagłośnienia koncertów	1. Założenia warsztatowe oraz estetyczne realizacji nagłośnienia w salach koncertowych. 2. Zapoznanie się z funkcjonalnością dostępnego na terenie Uczelni systemu nagłośnieniowego oraz infrastrukturą transmisji sygnału dźwiękowego. 3. Edycja konfiguracji konsolety dźwiękowej w trybie *offline,* oraz aplikacja sterująca. 4. Etapy planowania realizacji koncertu: elementy systemu frontowego i monitorowego, stage plan, lista wejść/wyjść, zapotrzebowanie artystów na scenie (backline), dobór odpowiedniej mikrofonizacji, przygotowanie stanowiska głównego realizatora koncertu. 5. Znajomość obowiązków poszczególnych osób odpowiedzialnych za zrealizowanie koncertu na żywo: realizator dźwięku, realizator miksów monitorowych, menager sceny, technik sceny. 6. Realizacja nagłośnienia podczas wydarzenia o formie konferencyjnej. 7. Realizacja nagłośnienia koncertu muzyki rozrywkowej. 8. Realizacja nagłośnienia koncertu muzyki klasycznej (forma dogłośnienia bądź realizacji utworu z towarzyszeniem warstwy elektroniki).
Realizacja nagrań efektów dźwiękowych	1. Planowanie sesji nagraniowej: typologia materiału (dialogi, efekty, nagrania plenerowe, instrumenty), dobór techniki mikrofonowej i narzędzi produkcyjnych, organizacja pracy w dwuosobowym zespole. 2. Realizacja nagrań w studio: sesje dialogowe i foley – techniki wykonania, praca z aktorem, synchronizacja z obrazem. Nagrania na potrzeby projektu dyplomowego. 3. Edycja i opracowanie materiału nagraniowego: czyszczenie nagrań, organizacja i katalogowanie biblioteki dźwięków, przygotowanie materiału do integracji z projektem. 4. Premiksy struktur dźwiękowych i muzycznych: organizacja ścieżek, decyzje realizacyjne i edycyjne, zgranie na potrzeby projektu głównego.
Realizacja projektu multimedialnego	1. Zasady realizacji projektów interaktywnych: analiza wybranych dzieł interaktywnych i sposobu ich realizacji. 2. Opracowanie wstępnych założeń projektu. 3. Realizacja modułów własnego projektu interaktywnego, realizowanego indywidualnie lub w grupie. 4. Aktualizacja założeń i opisu projektu. 4. Realizacja projektu interaktywnego i przygotowanie jego prezentacji.
Rejestracje audiowizualne	1. Kadr-ujęcie- plan 2. Plany filmowe i ich następstwo, oś akcji 3. Oś akcji 4. Zasady kompozycji kadru 5. Kompozycja kadru 6. Obsługa kamery cyfrowej 7. Przestrzeń w kadrze: perspektywa, faktura, tło 8. Ruch kamery 9. Stosowanie obiektywu o zmiennej ogniskowej 10. Automatyczne i ręczne prowadzenie ostrości 11. Oświetlenie postaci i planu zdjęciowego 12. Prawidłowa ekspozycja

	13. kontrola barw 14. Temperatura barwowa, balans bieli 15. Balans bieli manualny i automatyczny 16. Samodzielna realizacja ćwiczeń operatorskich
Reżyseria muzyczna	1. Systemy i techniki mikrofonowe stosowane w nagraniach muzyki klasycznej 2. Techniki mikrofonowe i zasady nagrywania orkiestry symfonicznej 3. Zasady realizacji nagrań muzyki klasycznej w systemie 5.1 4. Techniki mikrofonowe i zasady nagrywania muzyki wokalno-instrumentalnej 5. Techniki mikrofonowe i zasady nagrywania współczesnej muzyki fortepianowej 6. Techniki mikrofonowe i zasady nagrywania zespołów kameralnych 7. Zasady i praktyka prowadzenia studyjnej sesji nagraniowej 8. Techniki mikrofonowe i zasady nagrywania różnorodnych zespołów kameralnych w systemie 5.1 9. Praktyka prowadzenia studyjnej sesji nagraniowej cd
Reżyseria dźwięku w filmie i telewizji	1. Samodzielna praca studenta – praktyczne udźwiękowienie filmu krótkometrażowego, etiuda filmowa lub film animowany 2. Samodzielna praca studenta – zgranie fragmentu filmu fabularnego z materiałów produkcji profesjonalnych 3. Samodzielna praca studenta – praktyczne udźwiękowienie fragmentu filmu fabularnego 4. Samodzielna praca studenta – praktyczne udźwiękowienie formy filmowej: fragmentu filmu fabularnego, etiudy filmowej fabularnej lub dokumentalnej, filmu animowanego
Reżyseria dźwięku w grach komputerowych	1. Narzędzia reżyserskie w świecie bez narracji linearnej: atmosfera, zagęszczenie dźwięku, cisza i rytm jako środki budowania napięcia i nastroju. Dźwięk jako nośnik znaczeń: systemy kroków, dźwięki reagujące na gracza, interfejs dźwiękowy. 2. Sandbox dźwiękowy: koncepcja i implementacja interaktywnego świata audialnego – atmosfery, strefy dźwiękowe, reaktywność środowiska, system kroków. Reżyseria a mechaniki gry; narracja emergentna i systemowa. 3. Spójność audialna złożonego systemu: wszystkie warstwy gry jako jeden język dźwiękowy (postać, świat, UI, muzyka). Systemy adaptacyjne muzyki, prowadzenie emocji gracza bez liniowej osi czasowej. 5. Udźwiękowienie gry komputerowej: pełna odpowiedzialność reżyserska za dźwięk gry – koncepcja, implementacja wszystkich systemów audio, dokumentacja. Etyka zawodu, dostępność audialna.
Seminarium angielskojęzycznej literatury specjalistycznej	1. Określenie tematyki prac przygotowywanych przez poszczególnych studentów 2. Konwersatoria i prezentacje prac seminaryjnych w języku angielskim
Seminarium filmów dyplomowych	1. Prezentowanie przez studentów postępu w przygotowaniu warstwy dźwiękowej wybranych filmów do recitalu nagrań i filmów w ramach egzaminu dyplomowego.

	2. Metodyczne, artystyczne i organizacyjne przygotowanie autorskiej prezentacji przez poszczególnych studentów. Program seminarium jest skorelowany z programem zajęć w trzecim i czwartym semestrze studiów magisterskich zajęć „Reżyseria dźwięku w filmie" i „Konsultacje pracy magisterskiej" oraz „Seminarium pracy magisterskiej" z roku I studiów II st.
Seminarium ocen słuchowych	1. Wprowadzenie do metodyki słuchowej oceny jakości dźwięku. 2. Opracowanie założeń własnej pracy seminaryjnej związanej z zastosowaniem metodyki słuchowej oceny dźwięku. 3. Przeprowadzenie sesji odsłuchowych związanych z przygotowaniem pracy seminaryjnej, w tym uczestnictwo w sesjach odsłuchowych przygotowanych przez innych studentów w grupie. 4. Opracowanie wyników przeprowadzonych ocen słuchowych, sfomułowanie wniosków oraz przygotowanie prezentacji pracy seminaryjnej.
Seminarium muzyki jazzowej	1. Omówienie źródeł muzyki jazzowej na przełomie XIX i XX wieku. 2. Przedstawienie rozwoju muzyki jazzowej na przestrzeni XX w - główne dekady rozwoju. 3. Wykaz współczesnych form i stylów jazzu. 4. Przedstawienie wybitnych muzyków jazzowych – umiejscowienie ich w czasie i stylu, prezentacja nagrań płytowych. 5. Ekspozycja stylów w jazzie z ukazaniem ich głównych różnic. 6. Nauka standardów jazzowych na podstawie ich klasycznych wersji. 7. Zwrócenie uwagi na świadomość harmoniczną, na używanie typowych progresji w jazzie na przykładzie: bluesa "tradycyjnego", bebopowego, modalnego, oraz utworów bazujących na tzw. Rhythm Changes. 8. Przedstawienie roli poszczególnych instrumentów występujących w jazzie oraz zmiany tej roli w czasie rozwoju tej muzyki. 9. Uczenie otwartego – akceptującego słuchania różnorodnych stylów muzycznych. 10. Przedstawienie języka improwizacji jazzowej wg. wybitnych muzyków, w poszczególnych stylach jazzu.
Seminarium pracy magisterskiej	1. Zapoznanie z obszarami tematycznymi prac magisterskich pisanych na Wydziale Reżyserii Dźwięku. 2. Omówienie wymagań, jakie musi spełniać praca magisterska. 3. Wybór tematu i promotora pracy. 4. Opracowanie planu i konspektu pracy. 5. Dyskusje dotyczące problematyki realizacji prac magisterskich poszczególnych studentów. 6. Przygotowanie i przedstawienie własnej pracy w formie referatu (seminarium). 7. Przedstawienie napisanego i zatwierdzonego przez promotora, co najmniej jednego rozdziału pracy.
Seminarium pracy multimedialnej	1. Zasady realizacji projektów interaktywnych: analiza wybranych dzieł interaktywnych i sposobu ich realizacji. 2. Opracowanie wstępnych założeń projektu. 3. Prezentacja modułów własnego projektu interaktywnego, realizowanego indywidualnie lub w grupie. 4. Aktualizacja założeń i opisu projektu.

	5. Proces realizacji projektu multimedialnego i przygotowanie jego prezentacji.
Solfeż barwy	1. Kształtowanie barwy nagrań muzycznych za pomocą filtrów i korektorów – powtórzenie 2. Dźwięki środowiskowe i amplituda formantów 3. Kształtowanie barwy dźwięku sygnałów mowy i efektów dźwiękowych 4. Estetyka Dźwięku 5. Sonifikacja 6. Kolokwium zaliczeniowe 7. Kompresja dynamiki 8. Dopasowywanie pogłosu 9. Pamięć brzmienia i różne przekształcenia barwy dźwięku 10. Wyrównywanie barwy dźwięku 11. Kolokwium zaliczeniowe
Sound design	1. Pojęcie *sound design* w różnych dziedzinach sztuk audiowizualnych, prezentacja przykładów filmowych i muzycznych 2. Podstawy teoretyczne oraz praktyczne zastosowanie metod cyfrowej syntezy dźwięku. Budowa syntezatora modułowego 3. Podstawy teoretyczne i praktyczne zastosowanie cyfrowych technik przetwarzania dźwięku. Przetwarzanie efektów dźwiękowych z bibliotek oraz nagrywanie i przetwarzanie na żywo dźwięków instrumentów, przedmiotów i otoczenia 4. Wykorzystanie poznanych narzędzi do tworzenia dźwięków typu *whoosh, impact, ambient* 5. Tworzenie *sound design*'u do logo producenta filmowego 6. Tworzenie *sound design*'u do reklamy TV 7. Tworzenie *sound design*'u do fragmentu filmu
Systemy interaktywne	1. Modele interakcji 2. Rodzaje interfejsów 3. Sensory, komponenty 4. Programowanie systemu interakcji: • Programowanie jako podstawowe narzędzie pracy nad systemem. • Sterowanie – logika i sygnalizacja kontrolna (komunikacja sieciowa) • Programowanie systemu z wykorzystaniem interfejsów dotykowych • Programowanie systemu z wykorzystaniem kamery i komponentów rozpoznawania obrazu • Programowanie systemu z wykorzystaniem Arduino i wszelkich czujników. 5. Realizacja projektu (przygotowanie systemu i dokumentacji 6. Ewaluacja dostępności instrumentu, systemu, projektu 7. Promocja
Technika filmowa i telewizyjna	1. Obraz filmowy – podstawowe parametry techniczne 2. Powstawanie obrazu na materiale światłoczułym 3. Budowa kamery filmowej 4. Formaty obrazu kadru filmowego 5. Spotykane rozdzielczości w produkcji i dystrybucji 6. Transfer negatywu filmowego na nośnik cyfrowy

	7. Powstawanie obrazu w kamerze elektronicznej 8. Rodzaje kamer elektronicznych 9. Podstawowe wiadomości z zakresu techniki zdjęciowej 10. Rodzaje obiektywów i ich podstawowe parametry 11. Barwa, temperatura barwowa, biel odniesienia 12. Formaty rejestracji i kompresji 13. Systemy dystrybucji sygnałów telewizyjnych 14. Kierunki rozwoju technologii cyfrowych w filmie i TV
Technologia produkcji gier komputerowych	1. Gra komputerowa jako medium interaktywne: definicje, gatunki i ich konsekwencje technologiczne, struktura gry (warstwy technologiczna, projektowa, wizualna i dźwiękowa). Zespoły deweloperskie: role, kompetencje, małe studio a duże studio. 2. Pipeline produkcji: preprodukcja, produkcja, testowanie, wydanie; iteracyjny charakter pracy, zależności między rolami. Silniki gier i middleware: moduły silnika, przegląd najpopularniejszych środowisk. 3. Podstawy programowania w game devie: rola kodu, języki programowania, pojęcia API/SDK/framework. Logika gry, pętla gry, symulacja kolizji, podstawy optymalizacji i wydajności. 4. Grafika 2D/3D: modele 3D (mesh, LOD, UV), tekstury i materiały, style wizualne, narzędzia (Blender, Maya, Substance Painter). Animacja i rigging: szkielet, weight painting, animacja klatkowa i proceduralna. 5. Interfejs użytkownika, kamera i UX: typy kamer i widoków, komunikacja wizualna, czytelność i dostępność. Zarządzanie projektem: metodyki Agile/Scrum, narzędzia do zarządzania zadaniami, systemy kontroli wersji (Git), dokumentacja. 6. Testowanie (QA, testy automatyczne), modele dystrybucji, trendy i przyszłość branży.
Wielokanałowe zgranie dźwięku	Program projektów filmowych według programu przedmiotu „Reżyseria dźwięku w filmie” Rok I studiów II st. 1. Systemy nagrania i projekcji dźwięku dookólnego w filmie. 2. Film z dźwiękiem wielokanałowym: zasady realizacji nagrań i montażu: - dialogów, - efektów dźwiękowych, - atmosfer , - muzyki 3. Zgranie filmów w systemie wielokanałowym. 4. Projekcja wielokanałowego dźwięku w filmie – zasady i wzorce
Wprowadzenie do silnika gier komputerowych	1. Silniki gier jako środowisko produkcyjne: pojęcia Actor/Component/World, interfejs edytora Unreal Engine, nawigacja, zarządzanie zasobami, budowa i edycja poziomów gry. 2. Programowanie wizualne w Blueprintach: Event Graph, zmienne, eventy, funkcje; pierwsza prosta interakcja. Prototypowanie interakcji: Collision, Trigger Box, reakcja na działania gracza, komunikacja między obiektami. 3. Zaawansowana logika Blueprintów: Branch, Sequence, DoOnce, Timelines, zmienne bool i enum; Cast To, Event Dispatchers, Interfaces – wzorce komunikacji, czytelność grafu, komentarze, nazewnictwo. 4. Narzędzia innych pionów produkcyjnych: Animation Editor, Skeletal Mesh (przegląd), UI Editor UMG – współpraca

	interdyscyplinarna w środowisku silnika. Rola specjalisty dźwięku w zespole deweloperskim.
Systemy sieciowe	1. Podstawy działania sieci komputerowych –nośniki fizyczne, standardy, warstwy, urządzenie warstwy fizycznej 2. Protokoły warstwy sieciowej – IP v4/v6, ICMP; protokoły transportowe – TCP, UDP 3. Adresacja sieci, protokoły ARP, DHCP; inne protokoły warstwy aplikacji – m. in. : , DNS, NTP, Telnet, FTP, HTTP 4. Budowa najprostszych sieci – konfiguracja urządzeń sieciowych 5. Segmentacja sieci (VLAN), agregacja linków (LAG i TRUNK) 6. Sieć audio Dante – wprowadzenie/omówienie, rodzaje urządzeń, możliwości poszczególnych modułów; Dante Controller; Dante Certification – Level 1-3 – omówienie najtrudniejszych zagadnień kursu 7. Konfiguracja urządzeń (switchy) do pracy w sieci Dante i AES67, kolejkowanie/priorytety QoS, multicast, protokół IGMP; zastosowanie i wykorzystanie standardu AES67 w urządzeniach Dante 8. QLAN – wprowadzenie do systemu; przykłady zastosowań, konfiguracja synchronizacji (PTPv2), wprowadzenie do Q-Sys Designer 9. Konfiguracja prostej sieci składającej się z kilku komputerów samodzielnie oraz kilku komputerów i routera, sprawdzenie działania, metody weryfikacji połączeń i działania sieci 10. Konfiguracja przełączników sieciowych, segmentacja sieci, routing pomiędzy VLAN, weryfikacja działania i połączeń 11. Zapoznanie się z siecią Dante UMFC, konfiguracja konwerterów MTRX 12. Konfiguracja przełączników sieciowych sieci Dante UMFC 13. Ćwiczenia z konfiguracji urządzeń sieci Dante UMFC w celu uzyskania możliwości jednoczesnej rejestracji koncertu w wielu pomieszczeniach reżyserskich, synchronizacja systemów 14. Zapoznanie się ze strukturą sprzętową i sygnałową audytorium im. K. Szymanowskiego 15. Procesor Q-Sys Core 110 – sprawdzenie możliwości konfiguracyjnych 16. Zaprojektowanie własnej instalacji sygnałowej audytorium i próba uruchomienia 17. Wykonanie autorskiej instalacji multimedialnej wykorzystującej możliwości techniczne uczelni – praca grupowa