



Nazwa przedmiotu: Instrumenty i programy w kompozycji komputerowej		
Jednostka prowadząca przedmiot: Wydział Twórczości, Interpretacji, Edukacji i Produkcji Muzycznej		Rok akademicki: 2021/2022
Kierunek: Kompozycja i teoria muzyki	Specjalność: Kompozycja	
Forma studiów: stacjonarne	Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Status przedmiotu: moduł specjalistyczny
Rodzaj studiów: drugiego stopnia	Forma zajęć: zajęcia grupowe, ćwiczenia	Język przedmiotu: polski, angielski
Koordinator przedmiotu	mgr Maciej Walczak	
Prowadzący zajęcia	mgr Maciej Walczak	
Cele przedmiotu	<ul style="list-style-type: none"> – nauczenie sprawnego posługiwania się muzycznymi programami komputerowymi – opanowanie technik tworzenia dźwięków elektronicznych na wirtualnych syntezatorach i samplerach – nabycie umiejętności posługiwania się sprzętem do nagrywania, przekształcania i odtwarzania dźwięków – skomponowanie jednego utworu z zastosowaniem poznanych technologii (o czasie trwania 6-8 minut) 	
Wymagania wstępne	Wiedza o muzyce współczesnej na poziomie ukończonych studiów licencjackich – pożądane jest zaliczenie przedmiotów Propedeutyka muzyki elektroakustycznej oraz Wprowadzenie do kompozycji komputerowej (studia pierwszego stopnia).	
Kategorie efektów	EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU	Numer efektu kier./spec.
Wiedza	Absolwent zna i rozumie w stopniu pogłębionym współczesne tendencje stylistyczne i warsztatowe z zakresu kompozycji muzycznej.	7WG_1
	Absolwent zna i rozumie współczesne tendencje stylistyczne i warsztatowe z zakresu kompozycji muzycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	7WG_4
	Absolwent zna i rozumie trendy rozwojowe i główne nurty współczesnej twórczości muzycznej, zarówno z kręgu muzyki „akademickiej”, elektronicznej, jak i jazzowej, etnicznej i pop.	7WG_7
	Absolwent zna i rozumie problematykę związaną z nowymi technologiami komputerowymi umożliwiającymi wszechstronną działalność kompozytorską w studiu nagraniowym (zastosowanie systemu MIDI, projekty multimedialne, tworzenie muzyki orkiestrowej z wykorzystaniem technologii komputerowej).	7WG_8
Umiejętności	Absolwent potrafi wykorzystać osobowość artystyczną do tworzenia, realizowania i wyrażania własnych oryginalnych koncepcji artystycznych.	7UW_1
	Absolwent potrafi posłużyć się obiegowym katalogiem środków warsztatowych, ale także wzbogacać je i rozwijać dla stworzenia rozwiązań oryginalnych i nowatorskich.	7UW_2
	Absolwent potrafi kreować i realizować projekty artystyczne (często w powiązaniu z innymi dyscyplinami).	7UO_1

	Absolwent potrafi współdziałać z innymi muzykami (teoretykami, kompozytorami, wykonawcami) lub artystami reprezentującymi inne dziedziny sztuki.	7UO_2		
	Absolwent potrafi tworzyć kompozycje muzyczne przeznaczone na różne nowoczesne zespoły wykonawcze (nietypowe instrumenty i zespoły, instrumentarium oraz środki elektroniczne).	7UW_7		
	Absolwent potrafi świadomie operować instrumentarium elektronicznym i programami komputerowymi przy realizacji własnych projektów artystycznych.	7UW_10		
	Absolwent potrafi w sposób odpowiedzialny podchodzić do publicznych występów związanych z prezentacją własnej twórczości.	7UK_5		
Kompetencje społeczne	Absolwent jest gotów do krytycznej oceny odbieranych treści, samooceny oraz konstruktywnej krytyki w stosunku do działań innych osób.	7KK_1		
	Absolwent jest gotów do efektywnego wykorzystywania w różnych sytuacjach mechanizmów psychologicznych wspomagających podejmowane działania.	7KK_2		
	Absolwent jest gotów do wypełnienia roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej.	7KO_1 7KR_2		
	Absolwent jest gotów do podejmowania refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną pracą i jej etosem.	7KR_3		
TREŚCI PROGRAMOWE PRZEDMIOTU		Liczba godzin		
Poszerzenie zdobytej na studiach licencjackich wiedzy na temat muzycznych programów komputerowych: ProTools, Nuendo.		20		
Poznanie programu Max MSP (poziom zajęć powinien być dostosowany do wiedzy i przygotowania studenta w zakresie technologii komputerowych).		40		
Zaawansowana wiedza nt. przekształcania nagrywanych dźwięków.		20		
Poznanie wirtualnych instrumentów na przykładzie realizacji własnego utworu.		40		
Metody kształcenia	Zajęcia praktyczne przy komputerze.			
Warunki zaliczenia	Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia efektów uczenia się <i>1 pkt ECTS = 30 godzin pracy studenta (zajęcia + praca własna)</i> Ocena na podstawie stopnia opanowania warsztatu muzyki komputerowej, znajomości technologii, programów, instrumentów wirtualnych oraz efektów w postaci utworu zrealizowanego w jednym z tych programów.			
Rok	I		II	
Semestr	I	II	III	IV
ECTS	2	2	2	2
Ogólna liczba godzin	30	30	30	30
Rodzaj zaliczenia	Z	Zs	Z	Zs
Literatura podstawowa				
Dodge Ch., <i>Computer Music: Synthesis, Composition, and Performance</i> , Schirmer G Books, NYC 1997. Kołodziej P., <i>Komputerowe studio muzyczne i nie tylko. Przewodnik</i> , Helion, Warszawa 2006. Kotoński W., <i>Muzyka elektroniczna</i> , PWM, Kraków 2002.				
Źródła internetowe: http://cycling74.com/docs/max8/tutorials/msp-tut/mspindex.html				
Literatura uzupełniająca				
Roads C., <i>The Computer Music Tutorial</i> , The MIT Press, Cambridge, 1996. Podręczniki do zastosowanych programów komputerowych.				
Źródła internetowe: Strony internetowe poświęcone muzyce komputerowej i multimediom, np. http://www.protocoltutorial.org/ ftp://ftp.steinberg.net/Download/Nuendo_3/Docs_English/Getting_Started.pdf				

Ostatnia modyfikacja opisu przedmiotu

Data	Imię i nazwisko	Czego dotyczy modyfikacja
18.12.2021	Maciej Walczak	Dostosowanie do nowego formularza opisu przedmiotu.

Sposoby realizacji i weryfikacji efektów uczenia się zostały dopasowane do sytuacji epidemiologicznej wewnętrznymi aktami prawnymi Uczelni.