



Nazwa przedmiotu: Praktyki studyjne I						
Jednostka prowadząca przedmiot: Wydział Twórczości, Interpretacji, Edukacji i Produkcji Muzycznej					Rok akademicki: 2021/2022	
Kierunek: Kompozycja i teoria muzyki			Specjalność: Kompozycja muzyki filmowej			
Forma studiów: stacjonarne		Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Status przedmiotu: moduł specjalistyczny		
Rodzaj studiów: pierwszego stopnia		Forma zajęć: zajęcia grupowe, ćwiczenia		Język przedmiotu: polski, angielski		
Koordynator przedmiotu	mgr Jacek Partyka					
Prowadzący zajęcia	mgr Maciej Kabza mgr Jacek Partyka					
Cele przedmiotu	Kształcenie praktycznych umiejętności wykorzystania muzycznych programów komputerowych.					
Wymagania wstępne	Podstawowa wiedza na temat obsługi muzycznych programów komputerowych (ProTools, Nuendo, Cubase, Logic Pro), wirtualnych samplerów i syntezatorów.					
Kategorie efektów	EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU					Numer efektu kier./spec.
Wiedza	Absolwent zna i rozumie najnowsze technologie stosowane w realizacji nagrań i kompozycji komputerowej.					6WG_17
	Absolwent zna i rozumie akustyczne podstawy muzyki i terminologię dotyczącą fizycznych parametrów dźwięku.					6WG_18
Umiejętności	Absolwent potrafi samodzielnie doskonalić warsztat kompozytorski.					6UW_11
Kompetencje społeczne	Absolwent jest gotów do ciągłego rozwoju osobistego oraz kompetencji zawodowych i artystycznych.					6UU_3
	Absolwent jest gotów do dokonywania transferu umiejętności z zakresu różnych przedmiotów.					6KR_4
	Absolwent jest gotów do świadomej oceny poziomu swojej wiedzy i umiejętności i umie je wykorzystywać w sposób efektywny.					6KK_1
TREŚCI PROGRAMOWE PRZEDMIOTU						Liczba godzin
1. Tworzenie muzyki do gier komputerowych. 2. Realizacja ścieżek dźwiękowych do animacji komputerowych oraz etiud filmowych. 3. Tworzenie opraw dźwiękowych dla telewizji internetowej oraz stacji radiowych (spoty reklamowe, czołówki programów, jingle radiowe).						30
Metody kształcenia	Obserwacja i analiza pracy realizatorów nagrań oraz reżyserów dźwięku.					
Warunki zaliczenia	Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia efektów uczenia się <i>1 pkt ECTS = 30 godzin pracy studenta (zajęcia + praca własna)</i> 1. Obecności na zajęciach. 2. Stopień opanowania wiedzy oraz praktycznych umiejętności przez studenta. 3. Samodzielność i zaangażowanie podczas wykonywanych prac. 4. Zrealizowane zadania: - pierwszy rok praktyk: muzyka do gry komputerowej i animacji komputerowej (minimum po jednej pracy)					
Rok	I		II		III	
Semestr	I	II	III	IV	V	VI
ECTS			1	1		
Ogólna liczba godzin			15	15		
Rodzaj zaliczenia			Zs	Zs		

Literatura podstawowa

- Curtis R., *The Computer Music Tutorial*, The MIT Press, Cambridge 1996.
Dodge Ch., *Computer Music: Synthesis, Composition, and Performance*, Schirmer G Books, NYC 1997.
Kotoński W., *Muzyka elektroniczna*, PWM, Kraków 2002.
Pejrolo A., *Acoustic and MIDI Orchestration for the Contemporary Composer – a Practical Guide to Writing and Sequencing for the Studio Orchestra*, Routledge, New York 2017.
Phillips W., *A Composer's Guide to Game Music*, The MIT Press, London 2014.
Russ M., *Sound Synthesis and Sampling*, Focal Press, London 2009.
Shepard B., *Refining Sound – a Practical Guide to Synthesis and Synthesizers*, Oxford University Press, New York 2013.
Sweet M., *Writing Interactive Music for Video Games*, Addison Wesley, Boston 2015.
Szlifirski K., *Angielsko-Polski słownik terminologii nagrań dźwiękowych*, Audio Logos, Warszawa 2008.
Sztekmler K., *Podstawy nagłośnienia i realizacji nagrań*, WKŁ, Warszawa 2012.

Literatura uzupełniająca

Brak

Ostatnia modyfikacja opisu przedmiotu

Data	Imię i nazwisko	Czego dotyczy modyfikacja
12.01.2022	Maciej Kabza	Dostosowanie do nowego formularza opisu przedmiotu.

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