



Nazwa przedmiotu: Wprowadzenie do kompozycji komputerowej		
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: fakultet specjalistyczny
Rodzaj studiów: pierwszego stopnia	Forma zajęć: zajęcia grupowe, ćwiczenia	Język przedmiotu: polski
Koordynator przedmiotu	mgr Grzegorz Łapiński	
Prowadzący zajęcia	mgr Wojciech Lemański mgr Grzegorz Łapiński mgr Jacek Partyka	
Cele przedmiotu	1. Zapoznanie studentów z muzycznymi programami komputerowymi typu DAW (Digital Audio Workstation), wirtualnymi instrumentami VST, pluginami, procesami transformacji dźwięku, możliwościami ruchu dźwięku w przestrzeni (surround), nagrywaniem dźwięków i wprowadzaniem ich do komputera. 2. Zapoznanie studentów z historią muzyki komputerowej. 3. Samodzielne skomponowanie minimum dwóch etiud opartych o zdobytą wiedzę na temat muzyki komputerowej. 4. Świadome tworzenie własnych brzmień muzycznych za pomocą wirtualnych syntezatorów.	
Wymagania wstępne	Wiedza o muzyce na poziomie II roku studiów I stopnia na kierunku Kompozycja i teoria muzyki; pożądane jest zaliczenie z przedmiotu Propedeutyka muzyki elektroakustycznej (I st.).	
Kategorie efektów	EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU	Numer efektu kier./spec.
Wiedza	Absolwent zna i rozumie najnowsze technologie stosowane w muzyce.	6WG_17
	Absolwent zna i rozumie akustyczne podstawy muzyki i terminologię dotyczącą fizycznych parametrów dźwięku.	6WG_18
Umiejętności	Absolwent potrafi tworzyć kompozycje muzycznej (także w różnych stylach).	6UW_1
	Absolwent potrafi samodzielnie doskonalić warsztat kompozytorski.	6UW_11
Kompetencje społeczne	Absolwent jest gotów do właściwej organizacji pracy własnej i zespołowej w ramach realizacji wspólnych zadań i projektów.	6KR_2
TREŚCI PROGRAMOWE PRZEDMIOTU		Liczba godzin
Treści realizowane są według autorskich programów każdorazowo dostosowywanych do indywidualnych predyspozycji, możliwości, stanu wiedzy i przygotowania technologicznego studenta a także specyfiki prac realizowanych w ramach zajęć.		60
Metody kształcenia	Zajęcia praktyczne w środowisku komputerowym oraz teoretyczne omówienie technik studyjnych.	
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 indywidualnej pracy studenta, opanowania warsztatu komputerowego oraz kompozycji zrealizowanych w studio komputerowym (sposobu realizacji, zastosowanych środków kompozytorskich, kreatywności).	

Rok	I		II		III	
Semestr	I	II	III	IV	V	VI
ECTS					2	2
Ogólna liczba godzin					30	30
Rodzaj zaliczenia					Z	Zs

Literatura podstawowa

Dodge Ch., *Computer Music: Synthesis, Composition, and Performance*, Schirmer G Books, NYC 1997.
 Kołodziej P., *Komputerowe Studio Muzyczne i nie tylko. Przewodnik*, Helion, Gliwice 2007.
 Kotoński W., *Muzyka elektroniczna*, PWM, Kraków 2002.
Kultura dźwięku. Teksty o muzyce nowoczesnej, red. Ch. Cox, D. Warner, słowo/obraz terytoria, Gdańsk 2010.
 Maszota K., *Pro Tools 8 ilustrowany przewodnik*, Audiologos, Warszawa 2010.
 Roads C., *The Computer Music Tutorial*, The MIT Press, Cambridge 1996.

Literatura uzupełniająca

Czasopismo Estrada i Studio

Źródła internetowe:

<https://zakamarkiaudio.pl>

<https://www.youtube.com/user/MusicTechHelpGuy>

<https://mixwiththemasters.com>

<https://composer.spitfireaudio.com/en>

Ostatnia modyfikacja opisu przedmiotu

Data	Imię i nazwisko	Czego dotyczy modyfikacja
18.12.2021	Grzegorz Łapiński	Dostosowanie do nowego formularza opisu przedmiotu.

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