



Nazwa przedmiotu: <b>Realizacje multimedialne</b>		
Jednostka prowadząca przedmiot: <b>Wydział Twórczości, Interpretacji, Edukacji i Produkcji Muzycznej</b>		Rok akademicki: <b>2021/2022</b>
Kierunek: <b>Kompozycja i teoria muzyki</b>		Specjalność: <b>Kompozycja muzyki filmowej</b>
Forma studiów: <b>stacjonarne</b>	Profil kształcenia: <b>ogólnoakademicki</b>	Status przedmiotu: <b>fakultet specjalistyczny</b>
Rodzaj studiów: <b>pierwszego stopnia</b>	Forma zajęć: <b>zajęcia indywidualne, ćwiczenia</b>	Język przedmiotu: <b>polski, angielski</b>
Koordynator przedmiotu	mgr Maciej Walczak	
Prowadzący zajęcia	mgr Maciej Walczak	
Cele przedmiotu	- Przekazanie wiedzy o realizacjach multimedialnych, - zapoznanie z narzędziami do tworzenia projektów multimedialnych – programami do pracy z dźwiękiem, obrazem, wideo, interakcją oraz urządzeniami używanymi w powyższych.	
Wymagania wstępne	Znajomość obsługi komputerów PC i Apple Mac w stopniu umożliwiającym pracę z tekstem, obrazem i dźwiękiem.	
<b>Kategorie efektów</b>	<b>EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU</b>	Numer efektu kier./spec.
Wiedza	Absolwent zna i rozumie podstawowe techniki kompozytorskie a także sposoby ich wykorzystania do tworzenia utworu audiowizualnego.	6WG_13
	Absolwent zna i rozumie najnowsze technologie stosowane w realizacji nagrań, kompozycji komputerowej, a także montażu muzyki i dzieła filmowego.	6WG_17
Umiejętności	Absolwent potrafi zrealizować podstawową postprodukcję etudy filmowej w zakresie udźwiękowania i korekcji barwnej.	6UW9
	Absolwent potrafi pracować w zespole w celu realizowania projektów artystycznych.	6UO_1
Kompetencje społeczne	Absolwent jest gotów do ciągłego rozwoju osobistego oraz rozwoju kompetencji zawodowych i artystycznych.	6UU_3
	Absolwent jest gotów do bycia kreatywnym i niezależnym artystą.	6UU_4
	Absolwent jest gotów do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów.	6KK_3
<b>TREŚCI PROGRAMOWE PRZEDMIOTU</b>		Liczba godzin
Sposoby tworzenia realizacji multimedialnych.		15
Przygotowanie dźwięku i obrazu dla działań w domenie audio-wizualnej.		10
Wiedza o programach do montażu obrazu z dźwiękiem.		20
Programy do interaktywnych realizacji audio-wizualnych.		15
Metody kształcenia	Wykład poparty praktycznymi przykładami pracy w studio.	
<b>Warunki zaliczenia</b>	<b>Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia efektów uczenia się</b> <i>1 pkt ECTS = 30 godzin pracy studenta (zajęcia + praca własna)</i>  Ocena stopnia opanowania warsztatu realizacji multimedialnych, znajomości technologii i programów na podstawie realizacji utworu multimedialnego.	

Rok	I		II		III	
Semestr	I	II	III	IV	V	VI
ECTS					2	2
Ogólna liczba godzin					30	30
Rodzaj zaliczenia					Z	Zs
<b>Literatura podstawowa</b>						
Źródła internetowe:  <a href="https://cycling74.com/">https://cycling74.com/</a> <a href="https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve/">https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve/</a> <a href="https://resolume.com/">https://resolume.com/</a>						
<b>Literatura uzupełniająca</b>						
Nagrania wideo oraz audio. Źródła internetowe:  <a href="https://www.unrealengine.com/en-US/what-is-unreal-engine-4">https://www.unrealengine.com/en-US/what-is-unreal-engine-4</a> <a href="https://unity3d.com/">https://unity3d.com/</a>						
<b>Ostatnia modyfikacja opisu przedmiotu</b>						
Data	Imię i nazwisko			Czego dotyczy modyfikacja		
20.12.2021	Maciej Walczak			Dostosowanie do nowego formularza opisu przedmiotu.		

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