



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 muzyki filmowej	
Forma studiów: stacjonarne	Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Status przedmiotu: moduł fakultetów specjalistycznych
Rodzaj studiów: drugiego stopnia	Forma zajęć: zajęcia grupowe, ćwiczenia	Język przedmiotu: polski, angielski
Koordynator przedmiotu	mgr Maciej Walczak	
Prowadzący zajęcia	mgr Maciej Walczak	
Cele przedmiotu	Nauczenie sprawnego posługiwania się muzycznymi programami komputerowymi. Opanowanie technik tworzenia dźwięków elektronicznych na wirtualnych syntezatorach i samplach. Nabywanie 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 specyfikę relacji dźwięków z obrazem, zwłaszcza w zakresie muzyki filmowej.	7WG_3
	Absolwent zna i rozumie współczesne tendencje stylistyczne i warsztatowe z zakresu kompozycji muzycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	7WG_5
	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_8
	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_9
Umiejętności	Absolwent potrafi wykorzystywać 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 (aktor, reżyser).	7UO_2
	Absolwent potrafi tworzyć kompozycje muzyczne przeznaczone na różne nowoczesne zespoły wykonawcze (nietypowe instrumenty	7UW_7

	i zespoły, instrumentarium oraz środki elektroniczne).			
	Absolwent potrafi tworzyć kompozycje muzyczne utrzymane w różnych (dawnych i współczesnych) technikach kompozytorskich.			7UW_8
	Absolwent potrafi świadomie operować instrumentarium elektronicznym i programami komputerowymi przy realizacji własnych projektów artystycznych.			7UW_10
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
Poszerzanie 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	<p>Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia efektów uczenia się <i>1 pkt ECTS = 30 godzin pracy studenta (zajęcia + praca własna)</i></p> <p>Ocena na podstawie stopnia opanowania warsztatu muzyki komputerowej, znajomości technologii, programów, instrumentów wirtualnych oraz efektów w postaci utworu zrealizowanego w jednym z tych programów.</p>			
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.