



Akademia Muzyczna
im. Grażyny i Kiejstuta Bacewiczów w Łodzi

Nazwa przedmiotu: WARSZTATY TECHNIK MULTIMEDIALNYCH		
Jednostka prowadząca przedmiot: Wydział Twórczości, Interpretacji, Edukacji i Produkcji Muzycznej		Rok akademicki: 2021/2022
Kierunek: Realizacja dźwięku		Specjalność: Realizacja dźwięku
Forma studiów: stacjonarne	Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Status przedmiotu: moduł kierunkowy
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	<ul style="list-style-type: none">• 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	Wiedza nabyta na studiach pierwszego stopnia (poziom 6 PRK), znajomość obsługi komputerów PC i Apple Mac w stopniu umożliwiającym pracę z tekstem, obrazem i dźwiękiem.	
Kategorie efektów	EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU	Numer efektu kier./spec.
Wiedza	Absolwent zna i rozumie nowoczesne technologie multimedialne stosowane w muzyce i działaniach scenicznych oraz sposoby ich wykorzystania we własnych projektach realizacji dźwięku.	7WG_8
Umiejętności	Absolwent potrafi korzystać z umiejętności warsztatowych w stopniu niezbędnym do realizacji nagrań muzycznych i form audiowizualnych.	7UW_5
Kompetencje społeczne	Absolwent jest gotów do świadomego wykorzystania zdobytej wiedzy i doświadczeń w różnorodnych formach aktywności zawodowej oraz dostosowywania się do rynku pracy.	7KR_1
	Absolwent jest gotów do odpowiedzialnego i kreatywnego podejścia do obowiązków zawodowych w zakresie realizacji dźwięku.	7KO_1
TREŚCI PROGRAMOWE PRZEDMIOTU		Liczba godzin
• sposoby tworzenia realizacji multimedialnych,		20
• przygotowanie dźwięku i obrazu dla działań w domenie audio-wizualnej,		10

• wiedza o programach do montażu obrazu z dźwiękiem,		15	
• programy do interaktywnych realizacji audio-wizualnych,		15	
Metody kształcenia	Wykład poparty praktycznymi przykładami pracy w studio oraz realizacją projektu własnego lub grupowego.		
Warunki zaliczenia	Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia efektów uczenia się <i>1 pkt ECTS = 30 godzin pracy studenta (zajęcia + praca własna)</i> Ocena stopnia opanowania warsztatu technik multimedialnych, znajomości technologii i programów na podstawie realizacji utworu multimedialnego.		
Rok	I		II
Semestr	I	II	III IV
ECTS	2	2	
Ogólna liczba godzin	30	30	
Rodzaj zaliczenia	Zs	Zs	
Literatura podstawowa			
https://cycling74.com/ https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve/ https://resolume.com/			
Literatura uzupełniająca			
https://unity3d.com/ https://www.unrealengine.com/en-US/what-is-unreal-engine-4 Nagrania video oraz audio.			
Ostatnia modyfikacja opisu przedmiotu			
Data	Imię i nazwisko	Czego dotyczy modyfikacja	
21.12.2021	Maciej Walczak	Dostosowanie do nowego formularza opisu przedmiotu.	

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