



Nazwa przedmiotu: WARSZTATY TECHNIK MULTIMEDIALNYCH				
Jednostka prowadząca przedmiot: Wydział Twórczości, Interpretacji, Edukacji i Produkcji Muzycznej				Rok akademicki: 2021/2022
Kierunek: Zarządzanie produkcją muzyczną			Specjalność: Zarządzanie produkcją muzyczną	
Forma studiów: stacjonarne	Profil kształcenia: ogólnoakademicki		Status przedmiotu: obowiązkowy / 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) oraz 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.			7WG_9
Umiejętności	Absolwent potrafi wykorzystać technologie realizacyjne w tworzeniu produkcji muzycznych.			7UW_4
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 organizowania i zarządzania produkcją muzyczną.			7KO_1
TREŚCI PROGRAMOWE PRZEDMIOTU				Liczba godzin
Semestr I: sposoby tworzenia realizacji multimedialnych.				20
Semestr I: przygotowanie dźwięku i obrazu dla działań w domenie audio-wizualnej.				10
Semestr II: wiedza o programach do montażu obrazu z dźwiękiem.				15
Semestr II: 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	mgr Maciej Walczak	Dostosowanie do nowego formularza opisu przedmiotu.

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