



Akademia Muzyczna
im. Grażyny i Kiejstuta Bacewiczów w Łodzi

Nazwa przedmiotu: MULTIMEDIA NA SCENIE		
Jednostka prowadząca przedmiot: Wydział Twórczości, Interpretacji, Edukacji i Produkcji Muzycznej		Rok akademicki: 2021/2022
Kierunek: Muzyka w mediach i produkcja muzyczna	Specjalność: Zarządzanie produkcją muzyczną	
Forma studiów: stacjonarne	Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Status przedmiotu: fakultet specjalistyczny
Rodzaj studiów: studia drugiego stopnia	Forma zajęć: zajęcia zbiorowe / wykład	Język przedmiotu: polski
Koordinator przedmiotu	dr Tomasz Mońko	
Prowadzący zajęcia	dr Tomasz Mońko	
Cele przedmiotu	Zapoznanie studenta z nowoczesną i starszą technologią używaną przy wydarzeniach artystycznych i scenicznych, wyposażenie w umiejętności organizacyjne imprez w oparciu o wiedzę na temat współcześnie dostępnego sprzętu multimedialnego.	
Wymagania wstępne	Wiedza nabyta na studiach pierwszego stopnia (poziom 6 PRK).	
Kategorie efektów	EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU	Numer efektu kier./spec.
Wiedza	Absolwent zna i rozumie problematykę związaną z technologiami stosowanymi w tworzeniu muzyki, nagrań audio i audio-wideo.	7WG_8
	Absolwent zna i rozumie nowoczesne technologie multimedialne stosowane w działaniach scenicznych.	7WG_9
Umiejętności	Absolwent potrafi wykorzystywać swoją wiedzę do rozwiązywania złożonych problemów przy organizacji projektów artystycznych.	7UW_1
	Absolwent potrafi zaplanować i zrealizować różnorodne formy produkcji muzycznej.	7UW_2
	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.	7KR_1
TREŚCI PROGRAMOWE PRZEDMIOTU		Liczba godzin
Semestr I		
Wykład na temat rodzajów sprzętu multimedialnego do użytku scenicznego / estradowego		5
Wykład na temat sposobów przesyłu obrazu od strony sprzętowej (analogowo / cyfrowo) oraz programowej (skrótowa charakterystyka metod kompresji), omówienie typów sygnału oraz złącza video		6
Wykład na temat zasady działania rzutników video oraz technologii ich wykonania pod kątem możliwości zastosowań oraz ograniczeń; podstawy użytkowania rzutników		6
Warsztaty – budowa wewnętrzna rzutników video (demonstracja na przykładzie)		3
Wykład na temat budowy i działania kamer video		6
Warsztaty – obsługa kamery video		4
Semestr II		
Wykład – „Komputer w zastosowaniu scenicznym” – omówienie podstaw działania sprzętu komputerowego; omówienie procesu tworzenia prezentacji oraz montażu video		5
Wykład – podstawy streamingu, omówienie najpopularniejszych serwisów internetowych		5
Warsztaty – tworzenie prezentacji oraz prosty montaż materiału video; streaming		10

Wykład na temat oświetlenia scenicznego – zasada mieszania barw i balans bieli (także w kontekście możliwości odbioru przez kamery i aparaty fotograficzne), protokół DMX, obsługa konsoli, oprogramowanie		5
Warsztaty: obsługa konsoli DMX		5
Metody kształcenia	wykład / prezentacja / warsztaty grupowe	
Warunki zaliczenia	Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia efektów uczenia się <i>1 pkt ECTS = 30 godzin pracy studenta (zajęcia + praca własna)</i> <ul style="list-style-type: none"> • Zaliczenie pierwszego semestru na podstawie kolokwium ustnego. • Zaliczenie drugiego semestru na podstawie kolokwium ustnego oraz oceny zrealizowanego grupowo projektu (obsługa multimediiów podczas wybranego wydarzenia artystycznego w Akademii). 	
Rok	realizacja na dowolnym roku	
Semestr	I	II
ECTS	2	2
Ogólna liczba godzin	30	30
Rodzaj zaliczenia	Z	Zs
Literatura podstawowa		
Artykuły internetowe		
Literatura uzupełniająca		
Materiały techniczne producentów sprzętu multimedialnego		
Ostatnia modyfikacja opisu przedmiotu		
Data	Imię i nazwisko	Czego dotyczy modyfikacja
22.12.2021	dr Tomasz Mońko	Dostosowanie do nowego formularza opisu przedmiotu.

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