



INFORMACJE OGÓLNE O PROGRAMIE

1.	Kierunek studiów i specjalność	Reżyseria dźwięku: Reżyseria dźwięku w filmie i telewizji
2.	Poziom studiów	II stopień
3.	Profil studiów	ogólnoakademicki
4.	Forma lub formy studiów	stacjonarne
5.	Liczba semestrów	4
6.	Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie	129
7.	Tytuł zawodowy nadawany absolwentom	magister
8.	Odniesienie do misji i strategii Uczelni oraz relacje z otoczeniem społeczno-gospodarczym w odniesieniu do programu studiów	Absolwenci uzyskują wykształcenie na najwyższym poziomie, doświadczenie w uprawianej profesji i wszechstronną wiedzę. Uczelnia stara się kształtować charaktery i postawy twórcze w duchu patriotyzmu i poczuciu odpowiedzialności za kształt polskiej kultury narodowej, w tym za edukację artystyczną, co jest zgodne z misją Uczelni. Rozwijające się talenty studentów pozwalają na podjęcie przez nich szeroko pojętej działalności artystycznej i współuczestniczenie w kształtowaniu otoczenia społeczno-gospodarczego.
9.	Język, w jakim prowadzone są studia	polski
10.	Łączna liczba godzin zajęć	847,5
11.	Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	123
12.	Liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych, nie mniejsza niż 5 pkt ECTS – w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	6
13.	Liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć do wyboru (nie mniej niż 30% ogólnej liczby punktów ECTS)	40
14.	Liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego (w przypadku studiów pierwszego stopnia i jednolitych studiów magisterskich prowadzonych w formie studiów stacjonarnych)	0
15.	Łączna liczba punktów ECTS przypisana do zajęć związanych z prowadzoną działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach do których przyporządkowany jest kierunek studiów, uwzględniających przygotowanie studentów do prowadzenia działalności naukowej lub udział w tej działalności	86
16.	Wymiar, zasady i formy odbywania praktyk zawodowych oraz liczba punktów ECTS przypisana do praktyk (jeżeli praktyki są przewidziane)	Liczba godzin 180 Czas trwania 6 tygodni Punkty ECTS 6 Sposób realizacji oraz warunki przystąpienia do realizacji praktyk indywidualnie w wybranych instytucjach
17.	Warunki ukończenia studiów	Paragraf 31 Regulaminu Studiów – Uchwała Senatu UMFC nr 29/201/2019



1.	Kierunek studiów i specjalność	Reżyseria dźwięku: Reżyseria dźwięku w filmie i telewizji z rozszerzeniem multimedialnym
2.	Poziom studiów	II stopień
3.	Profil studiów	ogólnoakademicki
4.	Forma lub formy studiów	stacjonarne
5.	Liczba semestrów	4
6.	Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie	124
7.	Tytuł zawodowy nadawany absolwentom	magister
8.	Odniesienie do misji i strategii Uczelni oraz relacje z otoczeniem społeczno-gospodarczym w odniesieniu do programu studiów	Absolwenci uzyskują wykształcenie na najwyższym poziomie, doświadczenie w uprawianej profesji i wszechstronną wiedzę. Uczelnia stara się kształtować charaktery i postawy twórcze w duchu patriotyzmu i poczuciu odpowiedzialności za kształt polskiej kultury narodowej, w tym za edukację artystyczną, co jest zgodne z misją Uczelni. Rozwijające się talenty studentów pozwalają na podjęcie przez nich szeroko pojętej działalności artystycznej i współuczestniczenie w kształtowaniu otoczenia społeczno-gospodarczego.
9.	Język, w jakim prowadzone są studia	polski
10.	Łączna liczba godzin zajęć	975
11.	Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	120
12.	Liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych, nie mniejsza niż 5 pkt ECTS – w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	6
13.	Liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć do wyboru (nie mniej niż 30% ogólnej liczby punktów ECTS)	38
14.	Liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego (w przypadku studiów pierwszego stopnia i jednolitych studiów magisterskich prowadzonych w formie studiów stacjonarnych)	0
15.	Łączna liczba punktów ECTS przypisana do zajęć związanych z prowadzoną działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach do których przyporządkowany jest kierunek studiów, uwzględniających przygotowanie studentów do prowadzenia działalności naukowej lub udział w tej działalności	98
16.	Wymiar, zasady i formy odbywania praktyk zawodowych oraz liczba punktów ECTS przypisana do praktyk (jeżeli praktyki są przewidziane)	Liczba godzin 120 Czas trwania 4 tygodni Punkty ECTS 4 Sposób realizacji oraz warunki przystąpienia do realizacji praktyk indywidualnie w wybranych instytucjach
17.	Warunki ukończenia studiów	Paragraf 31 Regulaminu Studiów – Uchwała Senatu UMFC nr 29/201/2019



1.	Kierunek studiów i specjalność	Reżyseria dźwięku: Reżyseria dźwięku w mediach
2.	Poziom studiów	II stopień
3.	Profil studiów	ogólnoakademicki
4.	Forma lub formy studiów	stacjonarne
5.	Liczba semestrów	4
6.	Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie	120
7.	Tytuł zawodowy nadawany absolwentom	magister
8.	Odniesienie do misji i strategii Uczelni oraz relacje z otoczeniem społeczno-gospodarczym w odniesieniu do programu studiów	Absolwenci uzyskują wykształcenie na najwyższym poziomie, doświadczenie w uprawianej profesji i wszechstronną wiedzę. Uczelnia stara się kształtować charaktery i postawy twórcze w duchu patriotyzmu i poczuciu odpowiedzialności za kształt polskiej kultury narodowej, w tym za edukację artystyczną, co jest zgodne z misją Uczelni. Rozwijające się talenty studentów pozwalają na podjęcie przez nich szeroko pojętej działalności artystycznej i współuczestniczenie w kształtowaniu otoczenia społeczno-gospodarczego.
9.	Język, w jakim prowadzone są studia	polski
10.	Łączna liczba godzin zajęć	915
11.	Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	116
12.	Liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych, nie mniejsza niż 5 pkt ECTS – w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	10
13.	Liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć do wyboru (nie mniej niż 30% ogólnej liczby punktów ECTS)	36
14.	Liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego (w przypadku studiów pierwszego stopnia i jednolitych studiów magisterskich prowadzonych w formie studiów stacjonarnych)	0
15.	Łączna liczba punktów ECTS przypisana do zajęć związanych z prowadzoną działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach do których przyporządkowany jest kierunek studiów, uwzględniających przygotowanie studentów do prowadzenia działalności naukowej lub udział w tej działalności	89
16.	Wymiar, zasady i formy odbywania praktyk zawodowych oraz liczba punktów ECTS przypisana do praktyk (jeżeli praktyki są przewidziane)	Liczba godzin 120 Czas trwania 4 tygodni Punkty ECTS 4 Sposób realizacji oraz warunki przystąpienia do realizacji praktyk indywidualnie w wybranych instytucjach
17.	Warunki ukończenia studiów	Paragraf 31 Regulaminu Studiów – Uchwała Senatu UMFC nr 29/201/2019



1.	Kierunek studiów i specjalność	Reżyseria dźwięku: Reżyseria muzyczna
2.	Poziom studiów	II stopień
3.	Profil studiów	ogólnoakademicki
4.	Forma lub formy studiów	stacjonarne
5.	Liczba semestrów	4
6.	Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie	127
7.	Tytuł zawodowy nadawany absolwentom	magister
8.	Odniesienie do misji i strategii Uczelni oraz relacje z otoczeniem społeczno-gospodarczym w odniesieniu do programu studiów	Absolwenci uzyskują wykształcenie na najwyższym poziomie, doświadczenie w uprawianej profesji i wszechstronną wiedzę. Uczelnia stara się kształtować charaktery i postawy twórcze w duchu patriotyzmu i poczuciu odpowiedzialności za kształt polskiej kultury narodowej, w tym za edukację artystyczną, co jest zgodne z misją Uczelni. Rozwijające się talenty studentów pozwalają na podjęcie przez nich szeroko pojętej działalności artystycznej i współuczestniczenie w kształtowaniu otoczenia społeczno-gospodarczego.
9.	Język, w jakim prowadzone są studia	polski
10.	Łączna liczba godzin zajęć	742,5
11.	Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	121
12.	Liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych, nie mniejsza niż 5 pkt ECTS – w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	6
13.	Liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć do wyboru (nie mniej niż 30% ogólnej liczby punktów ECTS)	38
14.	Liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego (w przypadku studiów pierwszego stopnia i jednolitych studiów magisterskich prowadzonych w formie studiów stacjonarnych)	0
15.	Łączna liczba punktów ECTS przypisana do zajęć związanych z prowadzoną działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach do których przyporządkowany jest kierunek studiów, uwzględniających przygotowanie studentów do prowadzenia działalności naukowej lub udział w tej działalności	104
16.	Wymiar, zasady i formy odbywania praktyk zawodowych oraz liczba punktów ECTS przypisana do praktyk (jeżeli praktyki są przewidziane)	Liczba godzin 180 Czas trwania 6 tygodni Punkty ECTS 6 Sposób realizacji oraz warunki przystąpienia do realizacji praktyk indywidualnie w wybranych instytucjach
17.	Warunki ukończenia studiów	Paragraf 31 Regulaminu Studiów – Uchwała Senatu UMFC nr 29/201/2019



1.	Kierunek studiów i specjalność	Reżyseria dźwięku: Reżyseria muzyczna z rozszerzeniem multimedialnym
2.	Poziom studiów	II stopień
3.	Profil studiów	ogólnoakademicki
4.	Forma lub formy studiów	stacjonarne
5.	Liczba semestrów	4
6.	Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie	128
7.	Tytuł zawodowy nadawany absolwentom	magister
8.	Odniesienie do misji i strategii Uczelni oraz relacje z otoczeniem społeczno-gospodarczym w odniesieniu do programu studiów	Absolwenci uzyskują wykształcenie na najwyższym poziomie, doświadczenie w uprawianej profesji i wszechstronną wiedzę. Uczelnia stara się kształtować charaktery i postawy twórcze w duchu patriotyzmu i poczuciu odpowiedzialności za kształt polskiej kultury narodowej, w tym za edukację artystyczną, co jest zgodne z misją Uczelni. Rozwijające się talenty studentów pozwalają na podjęcie przez nich szeroko pojętej działalności artystycznej i współuczestniczenie w kształtowaniu otoczenia społeczno-gospodarczego.
9.	Język, w jakim prowadzone są studia	polski
10.	Łączna liczba godzin zajęć	975
11.	Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	124
12.	Liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych, nie mniejsza niż 5 pkt ECTS – w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	8
13.	Liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć do wyboru (nie mniej niż 30% ogólnej liczby punktów ECTS)	38
14.	Liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego (w przypadku studiów pierwszego stopnia i jednolitych studiów magisterskich prowadzonych w formie studiów stacjonarnych)	0
15.	Łączna liczba punktów ECTS przypisana do zajęć związanych z prowadzoną działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach do których przyporządkowany jest kierunek studiów, uwzględniających przygotowanie studentów do prowadzenia działalności naukowej lub udział w tej działalności	99
16.	Wymiar, zasady i formy odbywania praktyk zawodowych oraz liczba punktów ECTS przypisana do praktyk (jeżeli praktyki są przewidziane)	Liczba godzin 120 Czas trwania 4 tygodni Punkty ECTS 4 Sposób realizacji oraz warunki przystąpienia do realizacji praktyk indywidualnie w wybranych instytucjach
17.	Warunki ukończenia studiów	Paragraf 31 Regulaminu Studiów – Uchwała Senatu UMFC nr 29/201/2019

**OPIS EFEKTÓW UCZENIA SIĘ**

Nazwa kierunku studiów	REŻYSERIA DŹWIĘKU Specjalność: REŻYSERIA DŹWIĘKU W FILMIE I TELEWIZJI	
Poziom kształcenia	Studia pierwszego stopnia	
Profil kształcenia	Ogólnoakademicki	
Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku studiów, poziomu i profilu kształcenia uwzględnia uniwersalne charakterystyki pierwszego stopnia dla poziomu 7 określone w ustawie z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji (t.j. Dz. U. z 2018 r. poz. 2153 z późn. zm.) oraz charakterystyki drugiego stopnia dla poziomu 7 określone w rozporządzeniu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. (Dz. U. z 2018 r., poz. 2218) w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6–8 Polskiej Ramy Kwalifikacji.		
symbol kierunkowych efektów uczenia się	KIERUNKOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ	Odniesienie do charakterystyk drugiego stopnia PRK
WIEDZA		
P7_RD_FT_W01 [01]	Ma gruntowną znajomość dzieł i linii rozwojowych kinematografii polskiej i światowej, oraz jej związków z innymi dziedzinami sztuki.	P7S_WG: 2,3,4
P7_RD_FT_W02 [02]	Ma szczególną wiedzę dotyczącą stylów i form muzycznych oraz związanych z nimi tradycji nagrań muzyki; umie ją zastosować w realizacji filmowych projektów artystycznych.	P7S_WG: 1,2,3
P7_RD_FT_W03 [03]	Zna i rozumie związki między teoretycznymi i praktycznymi aspektami reżyserii dźwięku w filmie i telewizji oraz wykorzystuje tę wiedzę do realizacji zadań artystycznych.	P7S_WG: 2,3
P7_RD_FT_W04 [04]	Posiada wiedzę dotyczącą elementów i środków wyrazu dzieła filmowego, umożliwiającą tworzenie własnych koncepcji artystycznych w zakresie reżyserii dźwięku w filmie i telewizji.	P7S_WG: 1,3,4
P7_RD_FT_W05 [05]	Ma pogłębioną wiedzę z zakresu środków warsztatowych w stopniu niezbędnym do realizacji własnych projektów artystycznych, osiągniętą przez indywidualną pracę i poszukiwania.	P7S_WG: 4,5
P7_RD_FT_W06 [06]	Ma gruntowną wiedzę dotyczącą technologii stosowanych w nagraniach dźwiękowych w formach audiowizualnych, w tym programów komputerowych do nagrywania i edycji dialogów, efektów, muzyki oraz świadomość rozwoju technologicznego w zakresie reżyserii dźwięku w filmie i telewizji.	P7S_WG: 5
P7_RD_FT_W07 [07]	Ma gruntowną wiedzę dotyczącą technologii stosowanych w profesjonalnych studiach post produkcyjnych, salach synchronizacyjnych do zgrania filmu i o systemach odsłuchowych obowiązujących w Polsce i na świecie.	P7S_WG: 5
P7_RD_FT_W08 [08]	Zna metodykę i kryteria oceny estetycznej i technicznej jakości warstwy dźwiękowej form audiowizualnych i stosuje ją podczas realizacji własnych projektów artystycznych.	P7S_WG: 1,3,4
P7_RD_FT_W09 [09]	Zna polskie i światowe osiągnięcia realizacyjne w dziedzinie kreacji warstwy dźwiękowej filmów i audycji telewizyjnych.	P7S_WG: 2,3,4
P7_RD_FT_W10 [10]	Zna zagadnienia dotyczące metodologii i organizacji procesu badawczego stosowane w rozwiązywaniu problemów artystycznych i naukowych w zakresie reżyserii dźwięku.	P7S_WG: 1,2,5
UMIEJĘTNOŚCI		



P7_RD_FT_U01 [11]	Posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne z zakresu reżyserii dźwięku w filmie i telewizji oraz dysponuje umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażania.	P7S_UW: 8
P7_RD_FT_U02 [12]	Potrafi samodzielnie podejmować decyzje odnośnie projektowania i realizacji dźwięku w formach filmowych i telewizyjnych.	P7S_UW: 8,10
P7_RD_FT_U03 [13]	Posiada swobodę w samodzielnym dokonywaniu nagrań, montażu i zgrań w ramach udźwiękowania różnych form filmowych.	P7S_UW: 8 P7S_UU: 11
P7_RD_FT_U04 [14]	Jest przygotowany do pełnienia wiodącej roli w zespole twórców dzieła filmowego lub telewizyjnego.	P7S_UO: 16,17
P7_RD_FT_U05 [15]	Potrafi wyróżnić i zinterpretować wartości artystyczne dzieła audio wizualnego, oraz ocenić według kryteriów poprawności warsztatowej.	P7S_UW: 9
P7_RD_FT_U06 [16]	Umie świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w realizacji zadań w zakresie reżyserii dźwięku w filmie i telewizji; doskonali te umiejętności w miarę rozwoju technologicznego.	P7S_UW: 8,10 P7S_UU: 11
P7_RD_FT_U07 [17]	Posiada umiejętność przygotowania rozbudowanych prac pisemnych i występów ustnych, dotyczących zagadnień związanych z reżyserią dźwięku i z dyscyplinami pokrewnymi.	P7S_UK: 14
P7_RD_FT_U08 [18]	Ma umiejętności językowe i potrafi posługiwać się fachową terminologią w zakresie reżyserii dźwięku i dyscyplin pokrewnych, zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.	P7S_UK: 12,13
P7_RD_FT_U09 [19]	W sposób odpowiedzialny podchodzi do publicznej prezentacji własnej pracy artystycznej.	P7S_UK: 15
P7_RD_FT_U10 [20]	Potrafi sprawnie działać w warunkach stresu i pod presją czasu, skutecznie reagować na zmieniające się warunki techniczne lub artystyczne podczas realizacji projektu filmowego i telewizyjnego.	P7S_UW: 10
P7_RD_FT_U11 [21]	Potrafi dostrzec nowy problem artystyczny, badawczy lub zawodowy i poddać go profesjonalnej analizie i opracowaniu.	P7S_UW: 7
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
P7_RD_FT_K01 [22]	Rozumie potrzebę ustawicznego kształcenia się z racji szybkiej ewolucji technologii realizacji form audytywnych i audiowizualnych, potrafi inspirować i organizować uczenie się innych osób.	P7S_UU: 18 P7S_KK: 21 P7S_KO: 23,24
P7_RD_FT_K02 [23]	Potrafi łączyć nabytą wiedzę z różnych dyscyplin artystycznych i naukowych w realizacji projektu.	P7S_KR: 26
P7_RD_FT_K03 [24]	Jest zdolny do realizowania projektu artystycznego w warunkach ograniczonego dostępu do środków warsztatowych i sprzętowych.	P7S_KK: 22
P7_RD_FT_K04 [25]	Posiada umiejętność krytycznej oceny w zakresie reżyserii dźwięku w filmie i telewizji oraz dyscyplin pokrewnych.	P7S_KK: 19, 20 P7S_KR: 26
P7_RD_FT_K05 [26]	Jest współodpowiedzialny za pracę całego zespołu twórców dzieła filmowego i telewizyjnego. Potrafi w sposób elastyczny organizować pracę swoją i innych.	P7S_KK: 22 P7S_KO: 25
P7_RD_FT_K06 [27]	Potrafi w bieżącej działalności zauważyć zagrożenia wynikające z ewentualnego naruszenia praw autorskich lub pokrewnych i komunikować się w tym zakresie z innymi współtwórcami oraz zaproponować sposób rozwiązania problemu.	P7S_KO: 24

**OPIS EFEKTÓW UCZENIA SIĘ**

Nazwa kierunku studiów	REŻYSERIA DŹWIĘKU Specjalność: REŻYSERIA MUZYCZNA	
Poziom kształcenia	Studia pierwszego stopnia	
Profil kształcenia	Ogólnoakademicki	
Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku studiów, poziomu i profilu kształcenia uwzględnia uniwersalne charakterystyki pierwszego stopnia dla poziomu 7 określone w ustawie z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji (t.j. Dz. U. z 2018 r. poz. 2153 z późn. zm.) oraz charakterystyki drugiego stopnia dla poziomu 7 określone w rozporządzeniu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. (Dz. U. z 2018 r., poz. 2218) w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6–8 Polskiej Ramy Kwalifikacji.		
symbol kierunkowych efektów uczenia się	KIERUNKOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ	Odniesienie do charakterystyk drugiego stopnia PRK
WIEDZA		
P7_RD_RM_W01 [01]	Ma gruntowną znajomość repertuaru muzyki klasycznej, jazzowej i rozrywkowej, linii rozwojowych fonografii polskiej i światowej i jej związków z innymi dziedzinami sztuki, zna polskie i światowe osiągnięcia realizacyjne w dziedzinie kreacji obrazu fonograficznego w nagraniach muzycznych.	P7S_WG: 2,3,4
P7_RD_RM_W02 [02]	Posiada wiedzę dotyczącą reguł kompozycji obrazu fonograficznego, elementów i środków wyrazu dzieła muzycznego, stylów i form muzycznych i związanych z nimi tradycji nagrań muzyki; umie ją zastosować w realizacji własnych projektów artystycznych w zakresie reżyserii muzycznej.	P7S_WG: 1,3,4
P7_RD_RM_W03 [03]	Ma pogłębioną wiedzę z zakresu środków warsztatu fonograficznego w stopniu niezbędnym do realizacji własnych projektów artystycznych, osiągniętą przez indywidualną pracę i poszukiwania.	P7S_WG: 4,5
P7_RD_RM_W04 [04]	Ma gruntowną wiedzę dotyczącą technologii stosowanych w nagraniach muzycznych, w profesjonalnych studiach muzycznych, radiowych i teatralnych, w tym mikrofonów, programów komputerowych do nagrywania, montażu i zgrania wielokanałowego muzyki, systemów rejestracji i odtwarzania nagrań przestrzennych, standardów dotyczących pomieszczeń odsłuchowych, posiada świadomość rozwoju technologicznego w zakresie reżyserii dźwięku.	P7S_WG: 5
P7_RD_RM_W05 [05]	Zna metodykę i kryteria oceny estetycznej i technicznej jakości nagrań muzycznych, zna i rozumie związki pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami reżyserii muzycznej oraz wykorzystuje tę wiedzę do realizacji własnych projektów artystycznych.	P7S_WG: 1,3,4
P7_RD_RM_W06 [06]	Zna zagadnienia dotyczące metodologii i organizacji procesu badawczego stosowane w rozwiązywaniu problemów artystycznych i naukowych w zakresie reżyserii dźwięku.	P7S_WG: 1,2,5
UMIEJĘTNOŚCI		
P7_RD_RM_U01 [07]	Posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, potrafi wyróżnić i zinterpretować wartości artystyczne dzieła fonograficznego oraz ocenić je według kryteriów estetycznych, poprawności warsztatowej oraz technicznej jakości dźwięku, umie tworzyć, wyrażać i realizować własne koncepcje artystyczne z zakresu reżyserii muzycznej.	P7S_UW: 8,9



P7_RD_RM_U02 [08]	Posiada wysoką sprawność i swobodę w organizacji sesji nagraniowych, samodzielnym dokonywaniu nagrań, montażu i zgrań wielokanałowych muzyki klasycznej, jazzowej i rozrywkowej, potrafi podejmować decyzje odnośnie projektowania i kreacji obrazu fonograficznego.	P7S_UW: 8,10 P7S_UU: 11
P7_RD_RM_U03 [09]	Jest przygotowany do pełnienia wiodącej roli w zespole współtwórców różnorodnych projektów związanych z realizacją dźwięku (sesje nagraniowe, wydarzenia koncertowe, spektakle teatralne), posiada umiejętność kierowania wydarzeniem artystycznym.	P7S_UW: 10 P7S_UO: 16,17
P7_RD_RM_U04 [10]	Potrafi dostrzec nowy problem artystyczny, badawczy lub technologiczny i poddać go profesjonalnej analizie i opracowaniu, umie świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w realizacji zadań z zakresu reżyserii muzycznej i doskonali te umiejętności w miarę rozwoju technologicznego.	P7S_UW: 7, 8,10 P7S_UU: 11
P7_RD_RM_U05 [11]	Posiada umiejętność przygotowania rozbudowanych prac pisemnych i wystąpień ustnych dotyczących zagadnień związanych z reżyserią dźwięku i z dyscyplinami pokrewnymi, w sposób odpowiedzialny podchodzi do publicznej prezentacji własnej pracy artystycznej.	P7S_UK: 14,15
P7_RD_RM_U06 [12]	Ma umiejętności językowe i potrafi posługiwać się fachową terminologią w zakresie reżyserii dźwięku i dyscyplin pokrewnych, zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.	P7S_UK: 12,13
P7_RD_RM_U07 [13]	Potrafi sprawnie działać w warunkach stresu i pod presją czasu, skutecznie reagować na zmieniające się warunki techniczne lub artystyczne podczas realizacji nagrania.	P7S_UW: 10
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
P7_RD_RM_K01 [14]	Rozumie potrzebę ustawicznego kształcenia się z racji szybkiej ewolucji technologii realizacji form audytywnych i audiowizualnych, potrafi inspirować i organizować proces uczenia się innych osób.	P7S_UU: 18 P7S_KK: 21 P7S_KO: 23,24
P7_RD_RM_K02 [15]	Posiada opartą na argumentacji umiejętność krytycznej oceny w zakresie reżyserii dźwięku i dyscyplin pokrewnych.	P7S_KK: 19,20 P7S_KR: 26
P7_RD_RM_K03 [16]	Potrafi łączyć nabytą wiedzę z różnych dyscyplin artystycznych i naukowych w realizacji projektu, jest zdolny do realizowania projektu artystycznego w warunkach ograniczonego dostępu do środków warsztatowych i sprzętowych.	P7S_KK: 22 P7S_KR: 26
P7_RD_RM_K04 [17]	Jest współodpowiedzialny za pracę całego zespołu twórców. Potrafi w sposób elastyczny organizować pracę swoją i innych.	P7S_KO: 25 P7S_KR: 26
P7_RD_RM_K05 [18]	Potrafi w bieżącej działalności zauważyć zagrożenia wynikające z ewentualnego naruszenia praw autorskich lub pokrewnych, komunikować się w tym zakresie z innymi współtwórcami oraz zaproponować sposób rozwiązania problemu.	P7S_KO: 24, 25

OPIS EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Nazwa kierunku studiów	REŻYSERIA DŹWIĘKU Specjalność: REŻYSERIA DŹWIĘKU W MULTIMEDIACH
Poziom kształcenia	Studia pierwszego stopnia
Profil kształcenia	Ogólnoakademicki



Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku studiów, poziomu i profilu kształcenia uwzględnia uniwersalne charakterystyki pierwszego stopnia dla poziomu 7 określone w ustawie z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji (t.j. Dz. U. z 2018 r. poz. 2153 z późn. zm.) oraz charakterystyki drugiego stopnia dla poziomu 7 określone w rozporządzeniu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. (Dz. U. z 2018 r., poz. 2218) w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6–8 Polskiej Ramy Kwalifikacji.		
symbol kierunkowych efektów uczenia się	KIERUNKOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ	Odniesienie do charakterystyk drugiego stopnia PRK
WIEDZA		
P7_RD_MM_W01 [01]	Ma znajomość dzieł i linii rozwojowych projektów multimedialnych w Polsce i na świecie, oraz ich związków i z innymi dziedzinami sztuki.	P7S_WG: 2,3,4
P7_RD_MM_W02 [02]	Ma szczególną wiedzę dotyczącą stylów i form muzycznych a w szczególności muzyki nowej oraz związanych z nimi tradycji nagrań, umie ją zastosować w realizacji multimedialnych projektów artystycznych.	P7S_WG: 1,2,3
P7_RD_MM_W03 [03]	Zna polskie i światowe osiągnięcia realizacyjne w dziedzinie kreacji warstwy dźwiękowej w formach audiowizualnych, projektach multimedialnych i interaktywnych oraz historię rozwoju wykorzystania środków komputerowych w sztuce i muzyce.	P7S_WG: 1,2,3,5
P7_RD_MM_W04 [04]	Ma podstawową wiedzę dotyczącą elementów i wzorców formalnych dzieła muzycznego, filmowego, multimedialnego i interaktywnego, umożliwiającą tworzenie multimedialnych prac artystycznych o wysokim stopniu oryginalności .	P7S_WG: 3,4
P7_RD_MM_W05 [05]	Ma pogłębioną wiedzę z zakresu środków warsztatowych w stopniu niezbędnym do realizacji własnych projektów artystycznych, osiągniętą przez indywidualną pracę i poszukiwania.	P7S_WG: 4,5
P7_RD_MM_W06 [06]	Ma szeroką wiedzę dotyczącą technologii i narzędzi stosowanych do tworzenia form multimedialnych, w tym programów komputerowych do tworzenia, nagrywania, edycji i przekształcania dźwięku i obrazu, zna języki programowania interaktywnego oraz ma świadomość rozwoju technologicznego w zakresie reżyserii dźwięku w multimediami.	P7S_WG: 5
P7_RD_MM_W07 [07]	Zna narzędzia i technologie stosowane do prezentacji projektów multimedialnych i interaktywnych.	P7S_WG: 5
P7_RD_MM_W08 [08]	Zna metodykę i kryteria oceny estetycznej i technicznej jakości warstwy dźwiękowej i wizualnej form multimedialnych i interaktywnych i oraz stosuje je podczas realizacji własnych projektów artystycznych.	P7S_WG: 1,2,3
P7_RD_MM_W09 [09]	Zna i rozumie związki między zjawiskami teoretycznymi i praktycznymi aspektami reżyserii dźwięku w multimediami oraz wykorzystuje tę wiedzę do realizacji zadań artystycznych.	P7S_WG: 2,3
P7_RD_MM_W10 [10]	Zna i ma świadomość zasad funkcjonowania uregulowań prawnych dotyczących prawa własności intelektualnej i działalności medialnej .	P7S_WG : 6
P7_RD_MM_W11 [11]	Zna zagadnienia dotyczące metodologii i organizacji procesu badawczego stosowane w rozwiązywaniu problemów artystycznych i naukowych w zakresie reżyserii dźwięku w multimediami	P7S_WG: 1,2,5
P7_RD_MM_W12 [12]	Zna narzędzia i technologie tworzenia projektów multimedialnych wykorzystujących możliwości i właściwości Internetu.	P7S_WG: 5
UMIEJĘTNOŚCI		
P7_RD_MM_U01 [13]	Posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne z zakresu reżyserii dźwięku w multimediami oraz dysponuje umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażenia.	P7S_UW: 8



P7_RD_MM_U02 [14]	Potrafi samodzielnie formułować zadanie artystyczne i podejmować decyzje odnośnie projektowania, realizacji i prezentacji dźwięku i obrazu w formach multimedialnych.	P7S_UW: 7,8,10
P7_RD_MM_U03 [15]	Posiada swobodę w posługiwaniu się wiedzą teoretyczną, techniczną, umiejętnościami warsztatowymi i orientacją artystyczną w kontekście tworzenia własnych projektów multimedialnych.	P7S_UW: 8,10,11 PS7_UU
P7_RD_MM_U04 [16]	Jest przygotowany do pełnienia wiodącej roli w zespole twórców dzieła multimedialnego.	P7S_UO: 16,17
P7_RD_MM_U05 [17]	Potrafi wyróżnić i zinterpretować wartości artystyczne dzieła multimedialnego oraz ocenić je według kryteriów poprawności warsztatowej.	P7S_UW: 9
P7_RD_MM_U06 [18]	Umie świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego, w tym programami komputerowymi, zasobami sieci i technikami komunikacji sieciowej w realizacji i prezentacji projektu multimedialnego i doskonali te umiejętności w miarę rozwoju technologicznego.	P7S_UW: 8,10,11 PS7_UU
P7_RD_MM_U07 [19]	Posiada umiejętność przygotowania rozbudowanych prac pisemnych i wystąpień ustnych, dotyczących zagadnień związanych z reżyserią dźwięku i z dyscyplinami pokrewnymi.	P7S_UK: 14
P7_RD_MM_U08 [20]	Zna język obcy i potrafi posługiwać się fachową terminologią w zakresie reżyserii dźwięku i dyscyplin pokrewnych, zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.	P7S_UK: 12,13
P7_RD_MM_U09 [21]	Umie dokonać publicznej prezentacji własnej pracy artystycznej.	P7S_UK: 14,15
P7_RD_MM_U10 [22]	Potrafi sprawnie działać w warunkach stresu i pod presją czasu, skutecznie reagować na zmieniające się warunki techniczne lub artystyczne podczas realizacji projektu multimedialnego.	P7S_UW: 10
P7_RD_MM_U11 [23]	Potrafi dostrzec nowy problem artystyczny, badawczy lub technologiczny i poddać go profesjonalnej analizie i opracowaniu.	P7S_UW: 7
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
P7_RD_MM_K01 [24]	Rozumie potrzebę ustawicznego kształcenia się z racji szybkiej ewolucji technologii realizacji form audytywnych i audiowizualnych, potrafi inspirować i organizować proces uczenia się innych osób.	P7S_UU: 18 P7S_KK: 21 P7S_KO: 23,24
P7_RD_MM_K02 [25]	Posiada umiejętność krytycznej oceny w zakresie reżyserii dźwięku w multimediami oraz dyscyplin pokrewnych.	P7S_KK: 19,20 P7S_KR: 26
P7_RD_MM_K03 [26]	Potrafi łączyć nabytą wiedzę z różnych dyscyplin artystycznych i naukowych w realizacji projektu.	P7S_KR: 26
P7_RD_MM_K04 [27]	Jest zdolny do realizowania projektu artystycznego w warunkach ograniczonego dostępu do środków warsztatowych i sprzętowych.	P7S_KK: 22
P7_RD_MM_K05 [28]	Jest współodpowiedzialny za pracę całego zespołu twórców projektu multimedialnego. Potrafi w sposób elastyczny organizować pracę swoją i innych. Integruje współtwórców projektu reprezentujących różne dyscypliny sztuki.	P7S_KK: 22 P7S_KO: 25 P7S_KR: 26
P7_RD_MM_K06 [29]	Potrafi w bieżącej działalności zauważyć zagrożenia wynikające z ewentualnego naruszenia praw autorskich lub pokrewnych i komunikować się w tym zakresie z innymi współtwórcami oraz zaproponować sposób rozwiązania problemu.	P7S_KO: 24
P7_RD_MM_K07 [30]	Potrafi budować społeczność internetową wokół sieciowych projektów artystycznych oraz umie udostępniać i propagować w Internecie tworzone przez siebie utwory multimedialne	P7S_KO: 25 P7S_KR: 26



STUDIA DRUGIEGO STOPNIA - HARMONOGRAM REALIZACJI PROGRAMU STUDIÓW

kierunek studiów: REŻYSERIA DŹWIĘKU

studia drugiego stopnia, stacjonarne - 2 lata (4 semestry)

specjalność: REŻYSERIA DŹWIĘKU W FILMIE I TELEWIZJI

obowiązuje od roku akademickiego 2019/2020

lp.	status zajęć	Nazwa zajęć	kod efektu uczenia się wg opisu programu P7_RD_FT	Formy zaliczeń obowiązujące po semestrze			Liczba godzin zajęć				Rozkład godzin zajęć (semestr=15 tygodni) i punktacja ECTS								rodzaj zajęć			
				zaliczenie	kolokwium	egzamin	liczba godzin	punkty ECTS	Forma zajęć				rok I		rok II		ECTS					
									wykład	warsztaty seminarium	ćwiczenia	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.		ECTS				
101 GRUPA ZAJĘĆ KIERUNKOWYCH																						
1		Reżyseria dźwięku w filmie i telewizji	4,5,11,12,14,26,27	1 3		2 4	150	37	150				45	7	45	9	30	10,5	30	10,5	Ind	
2		Analiza nagrań muzyki rozrywkowej	RM(1-3,5,7,10)	3 4			30	2	30							15	1	15	1		Gr.	
3		Edycja dialogów	2,4,5,12,13,16,23,25,26	1 2			30	2				30	15	1	15	1					G3	
4		Instrumenty wirtualne w realizacjach muzycznych	RM(2,4,5,7,8)	3	4		30	2				30						15	1	15	1	G2
5		Konsultacje magisterskie	8,11,17,23	3 4			15	16	15							7,5	8	7,5	8		Ind	
6		Laboratorium techniki dźwiękowej	RM(3-6,7,8,10-14,18)		1		7,5	1			7,5	7,5	1								G3	
7		Nagrania dokumentalne	RM(3,8,17)	1 2			30	6			30	15	3	15	3						Ind	
8		Realizacja muzyki elektroakustycznej	RM(3,4,7,8)	1	2		30	4			30	15	2	15	2						G3	
9	ob.	Reżyseria dodatkowa F1	patrz --> D50-D54	1 3	2	4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	15	3	Ind
10		Seminarium filmów dyplomowych	1,3,15,21,26	3 4			15	1		15						7,5	0,5	7,5	0,5		Gr.	
11	ob.	Seminarium/Konwersat. angiolojęzycznej literatury specjalistycznej ^	6,17,18,22	1 2		2 / B2+	60	4		60		30	2	30	2						Gr.	
12		Seminarium ocen słuchowych	RM(5,10,14,16)	1 2			30	3		30		15	1,5	15	1,5						G4	
13		Seminarium pracy magisterskiej	RM(3,11,16)	1 2 3 4			30	3		30		7,5	0,5	7,5	0,5	7,5	1	7,5	1		Gr.	
14		Systemy elektroakustyczne	6,16,22		1		30	2	30			30	2								Gr.	
15		Technika studyjna	RM(3,4,7,8,10,14,16,17)	1	2		30	2	15	15		15	1	15	1						Gr/G6	
16		Wielokanałowe zgranie filmu	5-7,13,16,22,26	1 2			30	4	30			15	2	15	2						Ind	
		Technika studyjna II ^	RD(3,4,8,12,15,17,20,24)		1 2		30	2				30	15	1	15	1					G3	
10 GRUPA ZAJĘĆ PODSTAWOWYCH																						
17		Analiza dźwięku w filmie	1,3,4,15,21,22,25	1 2			30	2	30			15	1	15	1						Gr.	
18		Estetyka dzieła filmowego	1,4,15,23	1	2		30	2	30			15	1	15	1						Gr.	
19	ob.	Przedmioty fakultatywne F2 **	patrz --> D57-D59	1 2			60	4	60			30	2	30	2						Gr.	
20	ob.	Seminarium muzyki jazzowej / Analiza nagrań muzyki rozrywkowej	RM(1-3,5,7,10,11)/RM(1-3,5,7,10)	3 4*	4*		30	2	30							15	1	15	1		Gr.	
12 GRUPA ZAJĘĆ OGÓLNYCH																						
21	ob.	Przedmiot z zakresu nauk humanistycznych lub społecznych				zgodnie z KPF *	90	6	90			30	2	30	2	30	2				Gr.	
12	ob.	^ Konwersatorium języka angielskiego / niemieckiego / francuskiego		1 2		2 / B2+	60	4	60			30	2	30	2						Gr.	
22	ob.	Przedmiot fakultatywny *				zgodnie z KPF *	0	6	0							2		2			Gr.	
6 GRUPA ZAJĘĆ METODYCZNYCH I PRAKTYK ZAWODOWYCH																						
23	ob.	Praktyka zawodowa (6 twr. w trakcie 1 lub 2 roku studiów)	7,11,12,22,26	4						6										6 tyg.	6	Ind
							Razem	847,5	129	570	150	193,5	315	34	278	33	143	30	113	32		

* forma zaliczenia fakultetu zgodna z formą zaliczenia wybranego przedmiotu

GRUPA ZAJĘĆ KIERUNKOWYCH	101	ob.	16
GRUPA ZAJĘĆ PODSTAWOWYCH	10	ob.	6
GRUPA ZAJĘĆ OGÓLNYCH	12	ob.	12
GRUPA ZAJĘĆ METODYCZNYCH I PRAKTYK ZAWODOWYCH	6	ob.	6
ECTS	129	ob.	40

60		F1 REŻYSERIA DODATKOWA																	
z	k	e	W	S/K	Ćw.	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS				
1	ob.																		
1	ob.																		
2	ob.																		
3	ob.																		
4	ob.																		
5	ob.																		
8 F2 obowiązuje zaliczenie dwóch przedmiotów za 4 ECTS																			
1	ob.																		
2	ob.																		
3	ob.																		
4	ob.																		
5	ob.																		

formy zaliczenia:

- z - zaliczenie bez oceny
- k - kolokwium (zaliczenie z oceną)
- e - egzamin

rodzaje zajęć:

- Gr - grupowe (zbiorowe)
- G3 - grupowe (3 - maksymalna liczba osób)
- Ind - indywidualne

formy zajęć:

- W - wykład
- Ćw - ćwiczenia
- S - seminarium
- K - konwersatorium

* forma zaliczenia zależna od wybranego przedmiotu

** F2 obowiązuje zaliczenie dwóch przedmiotów za 4 punkty ECTS

^ zamiast Seminarium/Konwersatorium angiolojęzycznej literatury specjalistycznej

student może realizować inny lektorat z puli ogólnouczelnianej na poziomie B2+

^^ dla studentów, którzy nie mieli tego przedmiotu w programach kształcenia na studiach licencjackich



PROGRAM STUDIÓW NA KIERUNKU REŻYSERIA DŹWIĘKU

2019/2020

STUDIA DRUGIEGO STOPNIA - HARMONOGRAM REALIZACJI PROGRAMU STUDIÓW

kierunek studiów: REŻYSERIA DŹWIĘKU

studia drugiego stopnia, stacjonarne - 2 lata (4 semestry)

specjalność: REŻYSERIA DŹWIĘKU w MULTIMEDIACH

obowiązuje od roku akademickiego 2019/2020

lp.	status zajęć	Nazwa zajęć	kod efektu uczenia się wg opisu programu P7_RD_MM	Formy zaliczeń obowiązujące po semestrze			Liczba godzin zajęć				Rozkład godzin zajęć (semestr=15 tygodni) i punktacja ECTS								rodzaj zajęć			
				zaliczenie	kolokwium	egzamin	liczba godzin	punkty ECTS	Forma zajęć			rok I		rok II		rodzaj zajęć						
									wykład	warsztaty seminarium	ćwiczenia	I semestr	II semestr	III semestr	IV semestr							
godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS							
102 GRUPA ZAJĘĆ KIERUNKOWYCH																						
1		Kreacja dźwięku w formach audiowizualnych	1,4,5,10,12,13,18,21,22,25,28,29	1 3		2 4	120	32	120				30	8	30	8,5	30	7,5	30	8	Ind	
2		Dźwięk interaktywny	1,4,5,14,18	1 2			45	3				45	15	1	30	2					G4	
3		Konsultacje magisterskie	1-5,14,26	3 4			15	14	15								7,5	7	7,5	7	Ind	
4		Podstawy dźwięku 3D	6-9,15,18	3	2 4		75	5	15						15	1	30	2	30	2	Gr/G	
5		Podstawy montażu i przetwarzania obrazu	4,5,7,16,18,19		2		30	2				30			30	2					G3	
6		Podstawy sztuki operatorskiej	4,5,13-15,28		1		30	2				30	30	2							G4	
7		Programowanie obiektowe	1,3-6,8,9,13-15,17,18,25	1			30	2				30	30	2							G12	
8	ob.	Przedmioty fakultatywne F3 **	patrz --> D47-D52	1	2*		90	6				90	45	3	45	3					G	
9		Realizacja projektu multimedialnego	1,6,7,14-17,19,28	3		4	45	7				45					30	4	15	3	Ind	
10		Rejestracje audiowizualne	4,5,13-15,28	2 3			30	2				30			15	1	15	1			G3	
11	ob.	Reżyseria dodatkowa F1	patrz --> D53-D58	1 3	2*	2* 4	60	12	60				15	3	15	3	15	3	15	3	Ind	
12	ob.	Seminarium/Konwersatorium anglojęzycznej literatury specjalistycznej ^	6,19,20,24	1 2		2 / B2+	60	4		60			30	2	30	2					Gr.	
13		Seminarium ocen słuchowych	RM(5,10,14,16)	1 2			30	3		30			15	1,5	15	1,5					G4	
14		Seminarium pracy magisterskiej	RM(7,11,16)	1 2 3 4			30	3		30			7,5	0,5	7,5	0,5	7,5	1	7,5	1	Gr.	
15		Seminarium pracy multimedialnej	1,6,7,14-17,19,28	2 3			15	1		15					7,5	0,5	7,5	0,5			G9	
16		Systemy interaktywne	1,5-7,12,15,17,18,21,27,30		1		30	2				30	30	2							G6	
17		Technika studyjna	RM(3,4,7,8,10,14,16,17)	1	2		30	2	15	15			15	1	15	1					Gr/G	
		Technika studyjna II ^	RD(3,4,8,12,15,17,20,24)		1 2		[30]	[2]				[30]	[15]	[1]	[15]	[1]					G3	
14 GRUPA ZAJĘĆ PODSTAWOWYCH																						
18	ob.	Przedmioty fakultatywne F2 ***	patrz --> D55-D58	1 2*	2*		0	4	0				2		2						Gr.	
19		Estetyka sztuki nowych mediów	1,3,4,7,10,12,14,16,17,24,27	3 4*	4*		60	4	60								30	2	30	2	Gr.	
124 GRUPA ZAJĘĆ OGÓLNYCH																						
20	ob.	Przedmiot z zakresu nauk humanistycznych lub społecznych				zgodnie z KPF *	90	6	90				30	2	30	2	30	2			Gr.	
[16]	ob.	^ Konwersatorium języka angielskiego / niemieckiego / francuskiego		1 2		2 / B2+	[60]	[4]	[60]				[30]	[2]	[30]	[2]					Gr.	
4 GRUPA ZAJĘĆ METODYCZNYCH I PRAKTYK ZAWODOWYCH																						
21	ob.	Praktyka zawodowa (4 tyg. w trakcie 1 lub 2 roku studiów)	FT(7,11,12,22,26)	4				4		4										4 tyg.	4	Ind
							Razem	915	120	375	150	394	293	30	285	30	203	30	135	30		

* forma zaliczenia fakultetu zgodna z formą zaliczenia wybranego przedmiotu

GRUPA ZAJĘĆ KIERUNKOWYCH	102	ob.	22
GRUPA ZAJĘĆ PODSTAWOWYCH	8	ob.	4
GRUPA ZAJĘĆ OGÓLNYCH	6	ob.	6
GRUPA ZAJĘĆ METODYCZNYCH I PRAKTYK ZAWODOWYCH	4	ob.	4
ECTS	120	ob.	36

		z k e			W S/K Ćw. godz. ECTS godz. ECTS godz. ECTS godz. ECTS															
60 F1 REŻYSERIA DODATKOWA																				
1	ob.	Reżyseria dźwięku w filmie	FT(4,5,11,12,26,27)	1 3		2 4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	Ind
2	ob.	Reżyseria muzyczna	RM(2-5,7-9,13,15,16)	1 3	2	4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	Ind
3	ob.	Reżyseria muzyki rozrywkowej	RM(2-5,7-9,13,15,16)	1 3	2	4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	Ind
4	ob.	Reżyseria dźwięku w formach radiowych	FT(2,5,8,12-15,26)	1 3	2	4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	Ind
5	ob.	Reżyseria muzyki elektroakustycznej	RM(1-5,7,8,10)	1 3	2	4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	Ind
6	ob.	Ilustracja dźwiękowa	4,5,8-10,14,15,17,18,24,28	1 3	2	4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	Ind
8 F2 obowiązuje zaliczenie dwóch przedmiotów za 4 ECTS																				
1	ob.	Analiza dźwięku w filmie	FT(1,3,4,15,21,22,25)	1 2			30	2	30			15	1	15	1					Gr.
2	ob.	Estetyka dzieła filmowego	FT(1,4,15,23)	1	2		30	2	30			15	1	15	1					Gr.
3	ob.	Technika filmowa i telewizyjna	4,12	1 2			30	2	30			15	1	15	1					Gr.
4	ob.	Technologia postprodukcji w formach audiowizualnych	FT(5-8,12,13,15,16,22-25)	1 2			30	2	30			15	1	15	1					Gr.
8 F3 obowiązuje zaliczenie trzech przedmiotów za 6 ECTS																				
1	ob.	Dźwięk w grach komputerowych	4,6,15-18,22,27	1 2			30	2				30	15	1	15	1				G3
2	ob.	Podstawy kompozycji muzycznej	2,4,-6,15,17	1 2			30	2				30	15	1	15	1				G4
3	ob.	Promocja multimedialna	18	1 2			30	2				30	15	1	15	1				G4
4	ob.	Sound design	1,3-6,8,9,13-15,17,18,25	1	2		30	2				30	15	1	15	1				G4

formy zaliczenia:

- z - zaliczenie bez oceny
- k - kolokwium (zaliczenie z oceną)
- e - egzamin

rodzaje zajęć:

- Gr - grupowe (zbiorowe)
- G3 - grupowe (3 - maksymalna liczba osób)
- Ind - indywidualne

formy zajęć:

- W - wykład
- Ćw - ćwiczenia
- S - seminarium
- K - konwersatorium

* forma zaliczenia zależna od wybranego przedmiotu

** F3 obowiązuje zaliczenie trzech przedmiotów za 6 punktów ECTS

*** F1 obowiązuje zaliczenie jednego przedmiotu za 2 punkty ECTS

^ zamiast Seminarium/Konwersatorium anglojęzycznej literatury specjalistycznej

student może realizować inny lektorat z puli ogólnouczelnianej na poziomie B2+

^ dla studentów, którzy nie mieli tego przedmiotu w programach kształcenia na studiach licencjackich



PROGRAM STUDIÓW NA KIERUNKU REŻYSERIA DŹWIĘKU

2019/2020

STUDIA DRUGIEGO STOPNIA - HARMONOGRAM REALIZACJI PROGRAMU STUDIÓW

kierunek studiów: REŻYSERIA DŹWIĘKU

studia drugiego stopnia, stacjonarne - 2 lata (4 semestry)

specjalność: REŻYSERIA MUZYCZNA

obowiązuje od roku akademickiego 2019/2020

lp.	status zajęć	Nazwa zajęć	kod efektu uczenia się wg opisu programu P7_RD_RM	Formy zaliczeń obowiązujące po semestrze			Liczba godzin zajęć				Rozkład godzin zajęć (semestr=15 tygodni) i punktacja ECTS										
				zaliczenie	kolokwium	egzamin	liczba godzin	punkty ECTS	Forma zajęć				rok I		rok II		rodzaj zajęć				
									wykład	warsztaty seminarium	ćwiczenia	I semestr	II semestr	III semestr	IV semestr						
						godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS				
98 GRUPA ZAJĘĆ KIERUNKOWYCH																					
1		Reżyseria muzyczna	2-5,7-9,13,15,16	13		24	120	32	120			30	4,5	30	7	30	10,5	30	10	Ind	
2		Analiza nagrań muzyki rozrywkowej	1-3,5,7,10	34			30	2	30							15	1	15	1	Gr.	
3		Analiza obrazu fonograficznego	1-3,5,7,10,11	1	2		30	2	30			15	1	15	1					G6	
4		Instrumenty wirtualne w realizacjach muzycznych	2,4,5,7,8	3	4		30	2			30					15	1	15	1	G2	
5		Konsultacje magisterskie	5,6,11	34			15	16	15							7,5	8	7,5	8	Ind	
6		Laboratorium techniki dźwiękowej	3-6,7,8,10-14,18		1		7,5	1			7,5	7,5	1							G3	
7		Nagrania dokumentalne	3,8,17	1234			45	9			45	15	3	15	3	7,5	1,5	7,5	1,5	Ind	
8		Postprodukcja nagrań i mastering	2,4,10,14	12			15	2			15	7,5	1	7,5	1					G2	
9		Realizacja muzyki elektroakustycznej	3,4,7,8	1	2		30	4			30	15	2	15	2					G3	
10		Realizacja nagłośnienia koncertów	4,6,7,9,10	12			30	2			30	15	1	15	1					Gr.	
11	ob.	Reżyseria dodatkowa F1	patrz --> D52-D56	13	2*	2* 4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	Ind	
13	ob.	Seminarium/Konwersat. anglojęzycznej literatury specjalistycznej ^	4,11,12,14	12		2 / B2+	60	4		60		30	2	30	2					Gr.	
14		Seminarium ocen słuchowych	5,10,14,16	12			30	3		30		15	1,5	15	1,5					G4	
15		Seminarium pracy magisterskiej	7,11,16	1234			30	3	30		7,5	0,5	7,5	0,5	7,5	1	7,5	1		Gr.	
16		Systemy elektroakustyczne	4,10,14		1		30	2	30			30	2							Gr.	
17		Technika studyjna	3,4,7,8,10,14,16,17	1	2		30	2	15	15		15	1	15	1					Gr/G	
		Technika studyjna II ^^	RD3,4,8,12,15,17,20,24	1	2		[30]	[2]			[30]	[15]	[1]	[15]	[1]					G3	
13 GRUPA ZAJĘĆ PODSTAWOWYCH																					
18		Aranżacja	1,2,8,9,10,16,17	1	2		15	2			15					7,5	1	7,5	1	Ind	
19		Instrumentacja symfoniczna	1,2,7,10	1	2		15	3			15	7,5	1,5	7,5	1,5					Ind	
20		Seminarium muzyki jazzowej	1,2,7,8,15,16	34			30	2	30							15	1	15	1	Gr.	
21	ob.	Przedmioty fakultatywne F3 **	patrz --> D59-D63	1	2*		0	6	0							3	3			Gr.	
10 GRUPA ZAJĘĆ OGÓLNYCH																					
22	ob.	Przedmiot z zakresu nauk humanistycznych lub społecznych				zgodnie z KPF *	90	6	90			30	2	30	2	30	2			Gr.	
[13]	ob.	^ Konwersatorium języka angielskiego / niemieckiego / francuskiego		12		2 / B2+	[60]	[4]	[60]			[30]	[2]	[30]	[2]					Gr.	
23	ob.	Przedmiot fakultatywny *				zgodnie z KPF *	0	4	0							2	2			Gr.	
6 GRUPA ZAJĘĆ METODYCZNYCH I PRAKTYK ZAWODOWYCH																					
24	ob.	Praktyka zawodowa (6 tyg. w trakcie 1 lub 2 roku studiów)	4,7,8,14,17	4				6			6									6 tyg., 6	Ind
							Razem	742,5	127	420	135	193,5	255	32	218	31,5	150	30	120	33,5	

* forma zaliczenia fakultetu zgodna z formą zaliczenia wybranego przedmiotu

GRUPA ZAJĘĆ KIERUNKOWYCH	98	ob.	16
GRUPA ZAJĘĆ PODSTAWOWYCH	13	ob.	6
GRUPA ZAJĘĆ OGÓLNYCH	10	ob.	10
GRUPA ZAJĘĆ METODYCZNYCH I PRAKTYK ZAWODOWYCH	6	ob.	6
ECTS	127	ob.	38

z	k	e	W	S/K	Ćw.	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS
---	---	---	---	-----	-----	-------	------	-------	------	-------	------	-------	------

60	F1 REŻYSERIA DODATKOWA																			
1	ob.	Reżyseria dźwięku w filmie	FT(4,5,11,12,26,27)	13		24	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	Ind
2	ob.	Reżyseria muzyki rozrywkowej	2-5,7-9,13,15,16	13	2	4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	Ind
3	ob.	Reżyseria dźwięku w formach radiowych	FT(2,5,8,12-15,26)	13	2	4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	Ind
4	ob.	Reżyseria muzyki elektroakustycznej	1-5,7,8,10	13	2	4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	Ind
5	ob.	Ilustracja dźwiękowa	MM(4,5,8,10,14,15,17,18,24,28)	13	2	4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	Ind

12	F3 obowiązuje zaliczenie trzech przedmiotów za 6 ECTS																			
1	ob.	Analiza dźwięku w filmie	FT(1,3,4,15,21,22,25)	12			30	2	30			15	1	15	1					Gr.
2	ob.	Estetyka dzieła filmowego	FT(1,4,15,23)	1	2		30	2	30			15	1	15	1					Gr.
3	ob.	Programowanie obiektowe	MM(1,3-6,8,9,13-15,17,18,25)	1			30	2	30			30	2							G12
4	ob.	Sound design	MM(1,3-6,8,9,13-15,17,18,25)	1	2		30	2		30		15	1	15	1					G4
5	ob.	Technika filmowa i telewizyjna	4,12	12			30	2	30			15	1	15	1					Gr.
6	ob.	Technologia postprodukcji w formach audiowizualnych	FT(5-8,12,13,15,16,22-25)	12			30	2	30			15	1	15	1					Gr.

formy zaliczenia:

- z - zaliczenie bez oceny
- k - kolokwium (zaliczenie z oceną)
- e - egzamin

rodzaje zajęć:

- Gr - grupowe (zbiorowe)
- G3 - grupowe (3 - maksymalna liczba osób)
- Ind - indywidualne

formy zajęć:

- W - wykład
- Ćw - ćwiczenia
- S - seminarium
- K - konwersatorium

* forma zaliczenia zależna od wybranego przedmiotu

** F3 obowiązuje zaliczenie trzech przedmiotów za 6 punktów ECTS

^ zamiast Seminarium/Konwersatorium anglojęzycznej literatury specjalistycznej

student może realizować inny lektorat z puli ogólnouczelnianej na poziomie B2+

^^ dla studentów, którzy nie mieli tego przedmiotu w programach kształcenia na studiach licencjackich



PROGRAM STUDIÓW NA KIERUNKU REŻYSERIA DŹWIĘKU

2019/2020

STUDIA DRUGIEGO STOPNIA - HARMONOGRAM REALIZACJI PROGRAMU STUDIÓW

kierunek studiów: REŻYSERIA DŹWIĘKU

studia drugiego stopnia, stacjonarne - 2 lata (4 semestry)

specjalność: REŻYSERIA DŹWIĘKU W FILMIE I TELEWIZJI z rozszerzeniem multimedialnym

obowiązuje od roku akademickiego 2019/2020

lp.	status zajęć	Nazwa zajęć	kod efektu uczenia się wg opisu programu P7_RD_FT+MM	Formy zaliczeń obowiązujące po semestrze			Liczba godzin zajęć				Rozkład godzin zajęć (semestr=15 tygodni) i punktacja ECTS								rodzaj zajęć						
				zaliczenie	kolokwium	egzamin	liczba godzin	punkty ECTS	Forma zajęć			rok I		rok II		ECTS	ECTS	ECTS		ECTS					
									wykład	warsztaty seminarium	ćwiczenia	I semestr	II semestr	III semestr	IV semestr										
						godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS								
85 GRUPA ZAJĘĆ KIERUNKOWYCH																									
1	ob.	Reżyseria dźwięku w filmie i telewizji	4,5,11,12,14,26,27	1	3	2	4	150	37	150			45	7,5	45	11	30	10	30	8,5	Ind				
2	ob.	Edycja dialogów	2,4,5,12,13,16,23,25,26	1	2			30	3			30	15	1,5	15	1,5					G3				
3	ob.	Instrumenty wirtualne w realizacjach muzycznych	RM(2,4,5,7,8)	3	4			30	2			30				15	1	15	1		G2				
4	ob.	Konsultacje magisterskie	8,11,17,23	3	4			15	12	15						7,5	6	7,5	6		Ind				
5	ob.	Reżyseria dodatkowa F1	patrz -> D60-D64	1	3	2	4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	Ind				
6	ob.	Seminarium filmów dyplomowych	1,3,15,21,26	3	4			15	1		15					7,5	0,5	7,5	0,5		Gr.				
7	ob.	Seminarium/Konwersat. anglojęzycznej literatury specjalistycznej ^	6,17,18,22	1	2		2 / B2+	60	4		60		30	2	30	2					Gr.				
8	ob.	Seminarium ocen słuchowych	RM(5,10,14,16)	1	2			30	3		30		15	1,5	15	1,5					G4				
9	ob.	Seminarium pracy magisterskiej	RM(7,11,16)	1	2	3	4	30	3		30		7,5	0,5	7,5	0,5	7,5	1	7,5	1	Gr.				
10	ob.	Systemy elektroakustyczne	6,16,22		1			30	2		30		30	2							Gr.				
11	ob.	Technika studyjna	RM(3,4,7,8,10,14,16,17)	1	2			30	2	15	15		15	1	15	1					Gr/G				
12	ob.	Wielokanałowe zgranie filmu	5-7,13,16,22,26	1	2			30	4	30			15	2	15	2					Ind				
	ob.	Technika studyjna II ^	RD(3,4,8,12,15,17,20,24)		1	2		30	2		30										G3				
227 GRUPA ZAJĘĆ PODSTAWOWYCH																									
13	ob.	F2 **	patrz -> D63-D65	1	2			60	4	60			30	2	30	2					Gr.				
28 GRUPA ZAJĘĆ MULTIMEDIALNYCH																									
14	ob.	Estetyka sztuki nowych mediów	MM(3,4,7,10,12,14,16,17,24,27)	3	4			60	4	60						30	2	30	2		Gr.				
15	ob.	Programowanie obiektowe	MM(1,3,6,8,9,13,15,17,18,25)	1				30	2		30		30	2							G12				
16	ob.	Realizacja projektu multimedialnego	MM(1,6,7,14-17,19,28)	3		4		45	7		45					30	4	15	3		Ind				
17	ob.	Seminarium pracy multimedialnej	MM(1,6,7,14-17,19,28)	2	3			15	1		15				7,5	0,5	7,5	0,5			G9				
18	ob.	Sound design	MM(1,3,6,8,9,13,15,17,18,25)	1	2			30	2		30		30	1,5	1,5	1					G4				
19	ob.	Systemy interaktywne	MM(1,5,7,12,15,17,18,21,27,30)	1	2			30	2		30		30	2							G6				
20	ob.	F4 ***	patrz -> D67-D74	1*	2*	3*	1*	2*	4*		150	10		150	max.	[5]	max.	[5]	max.	[2]	max.	[2]	G		
3 GRUPA ZAJĘĆ OGÓLNYCH																									
21	ob.	Przedmiot z zakresu nauk humanistycznych lub społecznych						30	2	30					30	2					Gr.				
22	ob.	Przedmiot fakultatywny F						15	1	15			15	1							Gr.				
[10]	ob.	^ Konwersatorium języka angielskiego / niemieckiego / francuskiego		1	2		2 / B2+	[60]	[4]	[60]			[30]	[2]	[30]	[2]					Gr.				
4 GRUPA ZAJĘĆ METODYCZNYCH I PRAKTYK ZAWODOWYCH																									
23	ob.	Praktyka zawodowa (4 tyg. w trakcie 1 lub 2 roku studiów)	7,11,12,22,26	4				4		4			4		4					4 tyg.	4	Ind			
											Razem	975,0	124	465	165	349	308	29	240	28	150	28	128	29	Ind

* forma zaliczenia fakultetu zgodna z formą zaliczenia wybranego przedmiotu

max. 34 min. 30 max. 33 min. 30 max. 30 max. 31

GRUPA ZAJĘĆ KIERUNKOWYCH	85	ob.	16
GRUPA ZAJĘĆ PODSTAWOWYCH	4	ob.	4
GRUPA ZAJĘĆ MULTIMEDIALNYCH	28	ob.	10
GRUPA ZAJĘĆ OGÓLNYCH	3	ob.	3
GRUPA ZAJĘĆ METODYCZNYCH I PRAKTYK ZAWODOWYCH	4	ob.	4
ECTS	124	ob.	37

			z	k	e	W	S/K	Ćw.	rodz.	ECTS	rodz.	ECTS	rodz.	ECTS	rodz.	ECTS				
60 F1 REŻYSERIA DODATKOWA																				
1	ob.	Reżyseria muzyczna	RM(2-5,7-9,13,15,16)	1	3	2	4	60	12	60		15	3	15	3	15	3	15	3	ind
2	ob.	Reżyseria muzyki rozrywkowej	RM(2-5,7-9,13,15,16)	1	3	2	4	60	12	60		15	3	15	3	15	3	15	3	ind
3	ob.	Reżyseria dźwięku w formach radiowych	2,5,8,12-15,26	1	3	2	4	60	12	60		15	3	15	3	15	3	15	3	ind
4	ob.	Reżyseria muzyki elektroakustycznej	RM(1-5, 7,8,10)	1	3	2	4	60	12	60		15	3	15	3	15	3	15	3	ind
5	ob.	Ilustracja dźwiękowa	MM(4,5,8-10,14,15,17,18,24,28)	1	3	2	4	60	12	60		15	3	15	3	15	3	15	3	ind
17 F2 obowiązuje zaliczenie dwóch przedmiotów za 4 pkt. ECTS																				
1	ob.	Analiza dźwięku w filmie	1,3,4,15,21,22,25	1	2			30	2	30		15	1	15	1					Gr.
2	ob.	Estetyka dzieła filmowego	1,4,15,23	1	2			30	2	30		15	1	15	1					Gr.
3	ob.	Technika filmowa i telewizyjna	6,16,18	1	2			30	2	30		15	1	15	1					Gr.
4	ob.	Technologia postprodukcji w formach audiowizualnych	5-8,12,13,15,16,23-25	1	2			30	2	30		15	1	15	1					Gr.
22 F4 obowiązuje zaliczenie 10 pkt. ECTS (min. 3 przedmioty) w ciągu 4 semestrów																				
1	ob.	Dźwięk interaktywny	MM(1,4,5,14-18)	1	2			45	3		45		15	1	30	2				G4
2	ob.	Dźwięk w grach komputerowych	MM(4,6,15-18,22,27)	1	2			30	2		30		15	1	15	1				G3
3	ob.	Narracja w fotografii cyfrowej	MM(4,5,14,15,17,18,22,26,28)	1	2			60	4		60		30	2	30	2				G4
4	ob.	Podstawy dźwięku 3D	MM(6-9,15,18)	3	2	4		75	5	1	60		15	1	30	2	30	2		Gr/G
5	ob.	Podstawy kompozycji muzycznej	MM(2,4,6,15,17)	1	2			30	2		30		15	1	15	1				G4
6	ob.	Podstawy montażu i przetwarzania obrazu	MM(4,5,7,16,18,19)		2			30	2		30		30	2						G3
7	ob.	Podstawy sztuki operatorskiej	MM(4,5,13-15,28)		2			30	2		30		30	2						G4
8	ob.	Promocja multimedialna	MM(18)	1	2			30	2		30		15	1	15	1				G4

formy zaliczenia:

z - zaliczenie bez oceny
k - kolokwium (zaliczenie z oceną)
e - egzamin

rodzaje zajęć:

Gr - grupowe (zbiorowe)
G3 - grupowe (3 - maksymalna liczba osób)
Ind - indywidualne

formy zajęć:

W - wykład
Ćw - ćwiczenia
S - seminarium
K - konwersatorium

* forma zaliczenia zależna od wybranego przedmiotu

** F2 obowiązuje zaliczenie dwóch przedmiotów za 4 pkt. ECTS

*** F4 obowiązuje zaliczenie 10 pkt. ECTS (min. 3 przedmioty) w ciągu 4 semestrów

^ zamiast Seminarium/Konwersatorium anglojęzycznej literatury specjalistycznej student może realizować inny lektorat z puli ogólnouczelnianej na poziomie B2+

^ dla studentów, którzy nie mieli tego przedmiotu w programach kształcenia na studiach licencjackich



PROGRAM STUDIÓW NA KIERUNKU REŻYSERIA DŹWIĘKU

2019/2020

STUDIA DRUGIEGO STOPNIA - HARMONOGRAM REALIZACJI PROGRAMU STUDIÓW

kierunek studiów: REŻYSERIA DŹWIĘKU

studia drugiego stopnia, stacjonarne - 2 lata (4 semestry)

specjalność: REŻYSERIA MUZYCZNA z rozszerzeniem multimedialnym

obowiązuje od roku akademickiego 2019/2020

lp.	status zajęć	Nazwa zajęć	kod efektu uczenia się wg opisu programu P7_RD_RM+MM	Formy zaliczeń obowiązujące po semestrze			Liczba godzin zajęć				Rozkład godzin zajęć (semestr=15 tygodni) i punkcja ECTS								rodzaj zajęć		
				zaliczenie	kolokwium	egzamin	liczba godzin	punkty ECTS	Forma zajęć			rok I		rok II							
									wykład	warsztaty seminarium	ćwiczenia	I semestr	II semestr	III semestr	IV semestr						
godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS								
85 GRUPA ZAJĘĆ KIERUNKOWYCH																					
1		Reżyseria muzyczna	2,5,7,9,13,15,16	1 3		2 4	120	32	120			30	5,5	30	10	30	9	30	7,5	Ind	
2	ob.	Analiza obrazu fonograficznego / Realizacja nagłośnienia koncertów	1-3,5,7,10,11/4,6,7,9,10	1 2*		2*	30	2	30			15	1	15	1					G6	
3		Instrumenty wirtualne w realizacjach muzycznych	2,4,5,7,8	3		4	30	2			30					15	1	15	1	G2	
4		Konsultacje magisterskie	5,6,11	3 4			15	12	15							7,5	6	7,5	6	Ind	
5		Nagrania dokumentalne	3,8,17	1 2 3 4			45	9			45	15	3	15	3	7,5	1,5	7,5	1,5	Ind	
6		Postprodukcja nagrań i mastering	2,4,10,14	1 2			15	2			15	7,5	1	7,5	1					G2	
7	ob.	Reżyseria dodatkowa F1	patrz --> D60-D64	1 3		2* 4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	Ind	
8	ob.	Seminarium/Konwersat. anglojęzycznej literatury specjalistycznej ^	4,11,12,14	1 2		2 / B2+	60	4		60		30	2	30	2					Gr.	
9		Seminarium ocen słuchowych	5,10,14,16	1 2			30	3		30		15	1,5	15	1,5					G4	
10		Seminarium pracy magisterskiej	7,11,16	1 2 3 4			30	3		30		7,5	0,5	7,5	0,5	7,5	1	7,5	1	Gr.	
11		Systemy elektroakustyczne	4,10,14			1	30	2	30			30	2							Gr.	
12		Technika studyjna	3,4,7,8,10,14,16,17	1		2	30	2	15	15		15	1	15	1					Gr/G	
		Technika studyjna II ^^	RD(3,4,8,12,15,17,20,24)			1 2	[30]	[2]				[15]	[1]	[15]	[1]					G3	
7 GRUPA ZAJĘĆ PODSTAWOWYCH																					
13		Aranżacja	1,2,8,9,10,16,17	1		2	15	2			15					7,5	1	7,5	1	Ind	
14		Instrumentacja symfoniczna	1,2,7,10	1		2	15	3			15	7,5	1,5	7,5	1,5					Ind	
15	ob.	Sem. muzyki jazzowej / Analiza nagrań muzyki rozrywkowej / inny F***	1,2,7,8,15,16/1-3,5,7,10	3 4			30	2	0							15	1	15	1	Gr.	
28 GRUPA ZAJĘĆ MULTIMEDIALNYCH																					
16		Estetyka sztuki nowych mediów	MM(3,4,7,10,12,14,16,17,24,27)	3 4			60	4	60							30	2	30	2	Gr.	
17		Programowanie obiektowe	MM(1,3,6,8,9,13-15,17,18,25)	1			30	2			30	30	2							G12	
18		Realizacja projektu multimedialnego	MM(1,6,7,14-17,19,28)	3		4	45	7		45						30	4	15	3	Ind	
19		Seminarium pracy multimedialnej	MM(1,6,7,14-17,19,28)	2 3			15	1		15				7,5	0,5	7,5	0,5			G9	
20		Sound design	MM(1,3,6,8,9,13-15,17,18,25)	1		2	30	2			30	15	1	15	1					G4	
21		Systemy interaktywne	MM(1,5,7-12,15,17,18,21,27,30)			1	30	2			30	30	2							G6	
22	ob.	F4 **	patrz --> D67-D74	1* 2* 3*		1* 2* 4*	150	10		150	max.	[5]	max.	[5]	max.	[2]	max.	[2]		G	
4 GRUPA ZAJĘĆ OGÓLNYCH																					
23	ob.	Przedmiot z zakresu nauk humanistycznych lub społecznych				zgodnie z KPF *	60	4	60			30	2	30	2					Gr.	
24	ob.	Przedmiot fakultatywny F				zgodnie z KPF *	0	0	0											Gr.	
113	ob.	^ Konwersatorium języka angielskiego / niemieckiego / francuskiego		1 2		2 / B2+	[60]	[4]	[60]			[30]	[2]	[30]	[2]					Gr.	
4 GRUPA ZAJĘĆ METODYCZNYCH I PRAKTYK ZAWODOWYCH																					
25	ob.	Praktyka zawodowa (4 tyg. w trakcie 1 lub 2 roku studiów)	4,7,8,14,17	4				4		4									4 tyg.	4	Ind

* forma zaliczenia fakultetu zgodna z formą zaliczenia wybranego przedmiotu

Razem	975,0	128	390	150	409	293	29	210	28	173	30	150	31
-------	-------	-----	-----	-----	-----	-----	----	-----	----	-----	----	-----	----

max.	34	max.	33	max.	32	max.	33
min.	30	min.	30				

GRUPA ZAJĘĆ KIERUNKOWYCH	85	ob.	18	4	3
GRUPA ZAJĘĆ PODSTAWOWYCH	7	ob.	2		
GRUPA ZAJĘĆ MULTIMEDIALNYCH	28	ob.	10		
GRUPA ZAJĘĆ OGÓLNYCH	4	ob.	4		
GRUPA ZAJĘĆ METODYCZNYCH I PRAKTYK ZAWODOWYCH	4	ob.	4		
ECTS	128	ob.	38		

60 F1 REŻYSERIA DODATKOWA															
z	k	e	W	S/K	Ćw.	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS
1	ob.														
1	ob.														
2	ob.														
3	ob.														
4	ob.														
5	ob.														
18 F4 obowiązujące zaliczenie 10 pkt. ECTS (min. 3 przedmioty) w ciągu 4 semestrów															
1	ob.														
2	ob.														
3	ob.														
4	ob.														
5	ob.														
6	ob.														
7	ob.														

formy zaliczenia:

z - zaliczenie bez oceny
k - kolokwium (zaliczenie z oceną)
e - egzamin

rodzaje zajęć:

Gr - grupowe (zbiorowe)
G3 - grupowe (3 - maksymalna liczba osób)
Ind - indywidualne

formy zajęć:

W - wykład
Ćw - ćwiczenia
S - seminarium
K - konwersatorium

* forma zaliczenia zależna od wybranego przedmiotu

** F4 obowiązuje zaliczenie 10 pkt. ECTS (min. 3 przedmioty) w ciągu 4 semestrów

^ zamiast Seminarium/Konwersatorium anglojęzycznej literatury specjalistycznej

student może realizować inny lektorat z puli ogólnouczelnianej na poziomie B2+

^^ dla studentów, którzy nie mieli tego przedmiotu w programach kształcenia na studiach licencjackich



TREŚCI PROGRAMOWE

Akustyka muzyczna i słuchowa ocena dźwięku	<ol style="list-style-type: none">1. Podstawy akustyki – dźwięk jako zjawisko fizyczne i zjawisko wrażeniowe2. Tor elektroakustyczny (mikrofony, wzmacniacze, głośniki, słuchawki)3. Urządzenia do transformacji dźwięku (filtry, korektory, kompresory, urządzenia pogłosowe)4. Systemy stereofonii dwukanałowej i stereofonii wielokanałowej5. Sygnały foniczne cyfrowe6. 6. Zapis sygnałów fonicznych analogowych i cyfrowych7. Budowa i funkcjonowanie narządu słuchu8. Wymiary wrażeniowe dźwięku (wysokość, głośność, czas trwania, barwa)9. Słyszenie przestrzenne10. Obiekty słuchowe11. Wpływ właściwości akustycznych pomieszczenia na percepcję dźwięku12. Słuchowa ocena jakości urządzeń elektroakustycznych13. Słuchowa ocena jakości nagrań dźwiękowych14. Kompresja danych w cyfrowej technice fonicznej15. Wpływ bodźców wzrokowych na percepcję dźwięku16. Dźwięk jako potencjalne źródło zagrożeń słuchu
Analiza dźwięku w filmie	<ol style="list-style-type: none">1. Konwencja filmu a plan analizy dźwięku w filmie: narracja, dramaturgia, emocja. Funkcje dźwięku w filmie: narracyjna, dramaturgiczna, emocjonalna, organizacja czasowa, opisywanie przestrzeni, kreowanie bohatera realistycznego i mistycznego. Muzyka immanentna/diegesis, transcendentna/nondiegesis. Relacje muzyki z obrazem: empatyczna, dystansująca, kontrapunktująca, zgodność rytmiczna: zewnętrzna i wewnętrzna.2. Sound design jako odpowiedź na konwencję filmowej wypowiedzi. Udział dźwięku w budowaniu dramaturgii filmu opowiadanego w kilku wątkach równoległych. Dźwiękowa kreacja czasoprzestrzeni oraz bohatera filmowego.3. Dźwiękowe kreowanie bohatera mistycznego. Alter ego bohatera realistycznego. Konwencje bohatera mistycznego: widzialnego i niewidzialnego. Zjawisko EVP i jego konsekwencje w koncepcjach filmowych bytów mistycznych.4. Sound design jako kompozycja dźwięków specjalnych i okołomuzycznych. Emancypacja dźwięków filmowych. Dźwiękowe frazy narracyjne i abstrakcyjne.5. Rola dźwięku w kształtowaniu niechronologicznych struktur czasowych.6. Koncepcja dźwięku w fabularnych i dokumentalnych filmach z bohaterem niewidomym.7. Dźwiękowa kreacja bohatera filmu animowanego8. Analiza wybranych scen pod kątem udziału dźwięku w narracji, dramaturgii, emocji filmu. Seminarium na podstawie prezentacji studenckich. <p>Przykłady filmowe – z zasobów pedagogów, studentów, biblioteki UMFC.</p>
Analiza nagrań muzyki rozrywkowej	<ol style="list-style-type: none">1. Podstawowe elementy obrazu fonograficznego w muzyce rozrywkowej.2. Rola poszczególnych etapów produkcji muzycznej (nagranie, edycja, zgranie, mastering).3. Rola aranżera w produkcji muzycznej w historii muzyki rozrywkowej.4. Rola producenta w ostatecznym etapie produkcji.5. Analiza rozmiaru oraz lokalizacji pozornych źródeł dźwięku (analogie wizualne).6. Analiza różnorodnych stylistycznie nagrań polskiej muzyki rozrywkowej.7. Analiza różnorodnych stylistycznie zagranicznych nagrań muzyki rozrywkowej.8. Rola reżysera dźwięku w produkcji muzyki rozrywkowej na przestrzeni



	czasu.
Analiza obrazu fonograficznego	<ol style="list-style-type: none">1. Obraz fonograficzny – analiza słuchowa2. Przestrzeń fonograficzna jako formotwórczy element obrazu3. Efekt „bliskości w oddaleniu” jako przykład specyficznego waloru architektonicznego obrazu fonograficznego4. Określenie atrybutów obrazu fonograficznego, cech specyficznych dla tej dziedziny sztuki5. Elementy strukturalne i elementy wtórne – sens ich współwystępowania6. Intensyfikacja barwowo-przestrzenna obrazu jako środek wyrazowy, mający na celu lepsze ukazanie samego dzieła muzycznego i jego wykonania.7. Zamysł reżyserski i jego realizacja8. Interpretacja fonograficzna wobec wierności intencjom kompozytora9. Subiektywna ocena słuchowa – ocena wartości estetycznych, muzycznych i fonograficznych na konkretnych przykładach słuchowych10. Rzemiosło a sztuka. Etyka reżysera dźwięku.
Analiza stylów wykonawczych	<p>Program obejmuje nabycie biegłości w analizie i interpretacji różnych odmian stylu wykonawczego w muzyce ze szczególnym uwzględnieniem muzyki XX i XXI wieku, w kontekście metod badawczych, kanonów estetycznych, cech stylistycznych, form, gatunków i technik kompozytorskich oraz tradycji wykonawczych. Podstawą działań są badania nad utworami - analiza i interpretacja utworów w oparciu o zapis nutowy i fonograficzny w kontekście form, stylów i wykonań.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Temat 1 – Zagadnienie stylu wykonawczego – ujęcie ogólne – prezentacja metod analizy i praktyczne zastosowanie2. Temat 2 – Zagadnienie stylu w nauce, sztuce i życiu codziennym - prezentacja metod analizy i praktyczne zastosowanie3. Temat 3 – Styl wykonawczy w praktyce wykonawczej, rola wykonawcy, instrumentu, czynników zewnętrznych w kształtowaniu dzieła – prezentacja metod analizy i praktyczne zastosowanie4. Temat 4 – Zagadnienie interpretacji dzieła muzycznego – prezentacja metod analizy i praktyczne zastosowanie5. Temat 5 – Styl wykonawczy w reżyserii dźwięku – interakcja między wykonawcą a reżyserem, wpływ współpracy na efekt końcowy - prezentacja tematów badawczych i analiza6. Temat 6 – Styl wykonawczy w muzyce fortepianowej w klasycyzmie – analiza utworów i wykonań7. Temat 7 – Wykonawstwo historyczne jako wzór poszukiwań stylu wykonawczego epoki – analiza utworów i wykonań8. Temat 8 – Styl wykonawczy w muzyce scenicznej – interdyscyplinarny przekaz w sztuce - analiza utworów i wykonań9. Temat 9 – Modernizm i przełom wieków jako zwrot w stylu wykonawczym – analiza utworów i wykonań10. Temat 10 - Wyzwania wykonawcze w muzyce współczesnej (Messiaen, Hindemith, Panufnik, Lutosławski) – analiza utworów i wykonań11. Temat 10 – Nowe media w analizie dzieła muzycznego (współczesna <i>correspondance des arts</i>) – analiza przykładów zaproponowanych przez studentów12. Temat 12 – Podsumowanie: zastosowanie nabytej wiedzy w indywidualnych studiach i pracy twórczej oraz w formułowaniu wniosków analitycznych.
Dźwięk w grach komputerowych	<ol style="list-style-type: none">1. Podstawowe informacje o systemach silników graficznych do konstruowania gier.2. Przenikanie się tej technologii z innymi systemami wirtualnymi oraz mediów elektronicznych.3. Omówienie głównych zasad działania interfejsu edytora Sandbox .4. Podstawowe zasady kreowania powierzchni terenu wirtualnego.5. Nakładanie tekstur na powierzchnię6. Umieszczanie różnych elementów statycznych wybieranych z bazy



	<p>danych</p> <ol style="list-style-type: none">7. Kreowanie własnych struktur8. Umieszczanie takich elementów jak: rzeki, drogi.9. Korygowanie kształtu powierzchni10. Wprowadzanie elementów dynamicznych do zaprojektowanej i wymodelowanej przestrzeni11. Przygotowanie projektu i kompleksowe wymodelowanie fragmentu terenu.12. Ustawianie oświetlenia i różnych zjawisk pogodowych13. Praca z efektami dźwiękowymi14. Podstawy sztucznej inteligencji systemu15. Przygotowanie wariantowych skryptów obiektowych sterujących przebiegiem gry16. Sterowanie postaciami wirtualnymi17. Posługiwanie się systemem kamer wirtualnych18. Przygotowywanie ścieżki ruchu i rejestracja materiałów wideo19. Przygotowanie końcowego projektu własnego terenu, wraz z wirtualną infrastrukturą, jako fragmentu prostej gry
Dźwięk interaktywny	<ol style="list-style-type: none">1. Zasady realizacji projektów interaktywnych: wprowadzenie i przykłady.2. Narzędzia, standardy i protokoły stosowane w interaktywnych projektach dźwiękowych.3. Podstawowe elementy konstrukcyjne.4. Realizacja wybranych metod przekształcania dźwięku.5. Realizacja wybranych metod syntezy dźwięku.6. Zasady tworzenia modułów projektu (od założeń przez definiowanie interfejsu do implementacji).7. Praktyczna realizacja projektu.8. Prezentacja projektu.
Edycja dialogów	<ol style="list-style-type: none">1. Przygotowanie do pracy. Przygotowanie sesji z obrazem i dźwiękiem i jej organizacja, uporządkowanie materiału. Przejęcie zmontowanego filmu z montażowni obrazu, omf, edl. Materiały wyjściowe i różnorodność form, uporządkowanie i organizacja materiału, odciągnięcie dialogów z materiałów wyjściowych, podstawowe problemy. Przygotowanie dialogów do zgrania w systemie stereo i 5.12. Podstawowe aspekty montażu dialogu stuprocentowego, montaż dialogów nagrywanych na strony, dialogi nagrane w głośnym i/lub pogłosowym otoczeniu, montaż i połączenie dialogów nagranych na tyczkach i mikroportach.3. Wybór scen lub fragmentów scen przeznaczonych do nagrania postsynchronów, przygotowanie nagrań, sposoby realizacji nagrań, montaż dialogów nagranych w studiu.4. Łączenie w ramach jednej sceny dialogów nagranych stuprocentowo i postsynchronów, ujednolicanie brzmienia5. Usuwanie zniekształceń nieliniowych i niepożądanych zakłóceń.6. Korelacja obrazu z dźwiękiem, czyli plany dźwiękowe, rozwiązania naturalne i nienaturalne, perspektywa dźwiękowa w dialogach filmowych w różnych gatunkach filmowych.7. Dźwięk w filmie dokumentalnym- współistnienie w jednej formie filmowej dialogów i tekstów pochodzących ze zróżnicowanych nagrań charakteryzujących się różnym stanem technicznym, łączenie tych dźwięków w jednorodną całość.8. Efekty stuprocentowe i ich miejsce w warstwie dialogowej i ostatecznym zgraniu filmu.9. Zmienność montażu obrazu i związane z tym problemy i sposoby montażu dźwięku.10. Premiks (międzyzgranie) dialogów. Ujednolicenie barwy, dynamiki i przestrzenności dźwięku
Estetyka dzieła filmowego	<ol style="list-style-type: none">1. Zapoznanie z założeniami estetycznymi poszczególnych etapów rozwoju kinematografii w jej gatunkach i nurtach.2. Osiągnięcie zdolności rozpoznania cech dystynktywnych gatunków i



	nurtów filmowych 3. Samodzielna analiza dzieła filmowego z rozpoznaniem założeń estetycznych
Estetyka sztuki nowych mediów	<ol style="list-style-type: none">1. Wprowadzenie i analiza podstawowych pojęć, wokół których budowana jest koncepcja współczesnej sztuki, w tym nowych mediów2. Analiza zastosowań technologii cyfrowych w sztuce.3. Multimedialność jako narzędzie współczesnego artysty4. Interaktywność jako fundamentalna jakość sztuki i estetyki nowych mediów. Strategie sztuki interaktywnej.5. Analiza twórczości reprezentatywnych artystów oraz wybranych dzieł z klasyki współczesności.6. Ewolucja estetyki: od estetyki kontemplatywnej do estetyki partycypacyjnej.7. Analiza wybranych estetyk sztuki współczesnej, w tym sztuki nowych mediów.8. Formy funkcjonowania współczesnego dzieła sztuki – od galerii do cyberprzestrzeni.9. Analiza twórczości reprezentatywnych artystów oraz wybranych dzieł z aktualnych wystaw sztuki.
Instrumenty wirtualne w realizacjach muzycznych	<ol style="list-style-type: none">1. Podstawy edycji MIDI w systemie Avid Pro Tools i Steinberg Cubase PRO. Zalety i wady pracy w różnych programach DAW z wykorzystaniem protokołu MIDI. Praca z kontrolerem MIDI.2. Podstawowe informacje na temat instrumentów wirtualnych: różnice między dźwiękiem generowanym a próbkowanym. Zapoznanie ze środowiskiem Native Instruments Kontakt.3. Przestrzeń fonograficzna i lokalizacja źródeł dźwięku w nagraniach wykorzystujących instrumenty wirtualne.4. Przedstawienie wirtualnych instrumentów klawiszowych – praca nad brzmieniem fortepianu; porównanie rzeczywistego i wirtualnego brzmienia instrumentu; realizacja wirtualnego nagrania fortepianu.5. Przedstawienie wirtualnych instrumentów smyczkowych – brzmienie wirtualnej orkiestry smyczkowej. Przegląd różnych smyczkowych instrumentów wirtualnych: różnice w brzmieniu poszczególnych instrumentów. Symfoniczne i kameralne brzmienie orkiestry smyczkowej. Różnorodność artykulacji instrumentów smyczkowych.6. Realizacja wirtualnego nagrania kameralnej orkiestry smyczkowej.7. Przedstawienie wirtualnych instrumentów dętych drewnianych i dętych blaszanych. Różnice w brzmieniu poszczególnych instrumentów. Różnorodność artykulacji instrumentów dętych.8. Przedstawienie pozostałych wirtualnych instrumentów orkiestrowych (instrumenty perkusyjne, harfa, klawesyn itd.)9. Realizacja fragmentu wybranego dzieła symfonicznego na instrumentach wirtualnych10. Przygotowanie sesji wykorzystującej instrumenty wirtualne do nagrania i zgrania.
Konsultacje pracy magisterskiej	<p>Ostatni rok studiów przeznaczony jest na napisanie pracy magisterskiej, w tym m.in. na:</p> <ol style="list-style-type: none">1. ostateczne ustalenie: planu pracy magisterskiej oraz metod pisania pracy, kolejności zadań, zakresu i sposobu zbierania materiału i literatury przedmiotu;2. prowadzenie badań, kwerend, wywiadów, ankiet, eksperymentów naukowych, itp. i pisanie kolejnych części pracy;3. we współpracy z pedagogiem (promotorem pracy) dokonywanie poprawek i uzupełnień oraz redakcyjne przygotowanie pracy do wydruku. <p>Przedmiotem pracy ma być podjęcie i twórcze rozwiązanie wybranego zagadnienia (problemu) naukowego (naukowo-badawczego), wiążącego się ze specjalizacją danego studenta oraz z jego planami zawodowymi i dalszym rozwojem twórczym – naukowym i ewentualnie artystycznym</p>
Konsultacje magisterskie	<ol style="list-style-type: none">1. podjęcie i opracowanie przez studenta odpowiedniego tematu (problemu)



	<p>naukowego (naukowo-badawczego)</p> <ol style="list-style-type: none">zastosowanie (praktyczne wykorzystanie) do realizacji tego zadania, wiedzy i umiejętności zdobytych w trakcie studiów.prowadzenie badań, kwerend, wywiadów, ankiet, eksperymentów naukowych, itp. i pisanie kolejnych części pracy;we współpracy z pedagogiem (promotorem pracy) dokonywanie poprawek i uzupełnień oraz redakcyjne przygotowanie pracy do wydruku.przygotowanie i obrona pracy magisterskiej
Kreacja dźwięku w formach audiowizualnych	<p>Samodzielna praca studenta - realizacja różnorodnych form audiowizualnych, przy wykorzystaniu wiedzy i umiejętności nabywanych w cyklu przedmiotów specjalistycznych</p> <ul style="list-style-type: none">- opracowanie koncepcji projektu, zadania artystycznego, określenie jego charakteru i formy,- przygotowywanie realizacji - sprzętowe, wykonawcze,- realizacja i dokumentacja <p>Rok I – semestry I, II.</p> <p>A. Prace indywidualne - dwie do wyboru z trzech</p> <ol style="list-style-type: none">udźwiękowanie reklamy z użyciem własnej kompozycji dźwiękowo - muzycznej.udźwiękowanie filmu z warstwą dialogów zawierające własne kompozycje dźwiękowo-muzyczne.udźwiękowanie własnej impresji video na temat życia studenta UMFC. <p>B. Prace indywidualne lub zespołowe - dwie do wyboru z trzech:</p> <ol style="list-style-type: none">Interpretacja dźwiękowa obrazu, rzeźby lub grafiki. Warstwa wizualna może być statyczna lub ruchoma - w formie naturalnej (rzeźba, obraz, grafika) lub sfilmowana (ruch naturalny lub animacja 2D). Dźwięki i muzyka konkretna lub instrumentalna - przetwarzane i syntetyczne, oryginalne. Forma: videoart.Mój pejzaż dźwiękowy - kompozycja dźwięków naturalnych (oryginalne nagrania) o charakterze osobistego portretu autora. Forma: Instalacja lub videoart. Warstwa wizualna: przedmiot, fotomontaż, obraz video własny lub materiał montażowy. Format dźwięku wielokanałowy.z gotowych lub własnych materiałów). Forma; Videoart muzyczny. <p>Rok II - semestry III, IV Prace dyplomowe</p> <p>A. Praca indywidualna lub zespołowa - jedna do wyboru z trzech</p> <ol style="list-style-type: none">Realizacja projektu „Jeden dzień”. Sfilmowanie jednego dnia: montaż obrazu i udźwiękowanie. Forma: videoart.Realizacja projektu kreatywnego: Rytm dźwięku a rytm obrazu. Forma: slideshow lub videoart. Materiał video - fotografie, grafiki, obraz ruchomy, animowany.Realizacja dźwięku filmu lub fragmentu filmu dowolnego gatunku – z warstwą dźwiękową o istotnym znaczeniu dla formy lub ekspresji dzieła <p>B. Praca zespołowa - jedna do wyboru z dwóch:</p> <ol style="list-style-type: none">Projekt interaktywny wykorzystujący przestrzenne parametry projekcji dźwięku (dźwięk monofoniczny, stereofoniczny, wielokanałowy) jako środek wyrazu. Praca może dotyczyć dowolnie wybranego typu ze spotykanych rodzajów projektów interaktywnych: o dominującym znaczeniu interfejsu ("instrument"), interakcji ("gra"), danych ("archiwum") lub organizacji danych ("labirynt"), odbiorcy i wydarzenia ("spektakl"), interaktywności wewnętrznej ("system").Prosta gra komputerowa, w której dźwięk odgrywa szczególną rolę.
Laboratorium techniki dźwiękowej	<p>Stereofonia.</p> <ol style="list-style-type: none">Badania wpływu barwy i struktury czasowej dźwięku na percepcję kierunku i odległości.Badania właściwości pozornych źródeł dźwięku w systemach stereofonicznych.
Nagrania dokumentalne	<ol style="list-style-type: none">Program obejmuje realizację nagrania i transmisji nagrania 2-3 koncertów. Zajęcia obejmują przygotowanie do rejestracji/transmisji,



	organizację próby do koncertu i opracowanie - wstępne zgranie materiału muzycznego.
Narracja w fotografii cyfrowej	CELEM ĆWICZEN jest zbudowanie zarówno teoretycznej jak i praktycznej wiedzy na temat tworzenia, komponowania, wywoływania, retuszowania i eksponowania obrazu fotograficznego, w oparciu o klasyczne teorie podziału kadru jak i niestandardowe, indywidualne spojrzenie na sztukę. 1. kompozycja kadru 2. teoria i historia fotografii 3. twórczość wybranych mistrzów fotografii 4. analiza semantyczna dzieła literackiego, transkrypcja w język wizualny narracji fotografii 5. podstawowa obsługa cyfrowego aparatu fotograficznego 6. praca w ciemni cyfrowej 7. korekty, przygotowanie i ekspozycja multimedialna prac fotograficznych 8. praca w plenerze 9. obsługa cyfrowego aparatu lustrzankowego 10. realizacja zadania artystycznego – projektu z zakresu foto-dziennikarstwa 11. praca z oświetleniem studyjnym 12. modelowanie portretu 13. praca grupowa w warunkach studyjnych 14. korekty
Podstawy kompozycji muzycznej dla wykonawców	1. Obsługa edytora nut 2. Tworzenie partytury 3. Podstawy instrumentacji klasycznej 4. Notacja jazzowa 5. Podstawy aranżacji rozrywkowej 6. Instrumenty perkusyjne 7. Wprowadzenie do współczesnych technik kompozytorskich 8. Współczesna notacja muzyczna 9. Analiza wybranych utworów 10. Tworzenie wyciągu fortepianowego 11. Podstawy sterowania wirtualnymi instrumentami za pomocą protokołu MIDI 12. Realizacja aranżacji przy użyciu wirtualnych instrumentów 13. Realizacja własnej kompozycji
Podstawy sztuki operatorskiej	1. Kadr-ujęcie- plan 2. Plany filmowe i ich następstwo, oś akcji 3. Oś akcji 4. Formaty kadru filmowego i TV 5. Zasady kompozycji kadru 6. Kompozycja kadru 7. Podstawowe wiadomości o kamerze 8. Obsługa kamery cyfrowej 9. Przestrzeń w kadrze: perspektywa, faktura, tło 10. Ruch kamery 11. Podstawowe ruchy kamery 12. Podstawy optyki 13. Rodzaje obiektywów: obiektyw o zmiennej ogniskowej 14. Stosowanie obiektywu o zmiennej ogniskowej 15. Automatyczne i ręczne prowadzenie ostrości 16. Światło i podstawy oświetlenia 17. Oświetlenie postaci i planu zdjęciowego 18. Teoria ekspozycji 19. Prawidłowa ekspozycja 20. Teoria i kontrola barw 21. Temperatura barwowa, balans bieli 22. Balans bieli manualny i automatyczny



	23. Samodzielna realizacja ćwiczeń operatorskich
Podstawy montażu i przetwarzania obrazu	<ol style="list-style-type: none">1. Omówienie podstawowych funkcji programu Final Cut Pro.2. Współpraca programów montażowych z oprogramowaniem kompozycyjnym3. Współpraca Final Cuta Pro z programami do montażu dźwięku4. Ćwiczenia z montażu wideo, samodzielna praca nad wybraną rejestracją wideo5. Kompozycja wideo w programie Motion i Aftereffects
Postprodukcja nagrań i mastering	<ol style="list-style-type: none">1. Standardy oraz techniki zgrań i masteringu w muzyce klasycznej i jazzowej (w perspektywie historycznej i technicznej). Organizacja postprodukcji.2. Oprogramowanie pomiarowe w funkcji narzędzia pracy studyjnej. Relacja obiektywnych i subiektywnych właściwości brzmienia.3. Urządzenia i oprogramowanie do kształtowania dynamiki zgrania - wszechpasmowe.4. Sposoby unikania lub stosowania zniekształceń nieliniowych w kontekście historycznym, stylistycznym i technologicznym.5. Zgrania materiałów wielośladowych muzyki kameralnej i jazzowej.6. Mastering nagrań muzyki klasycznej.7. Standardy zgrań oraz techniki masteringu w muzyce rozrywkowej, elektronicznej i formach radiowych (w perspektywie historycznej i technicznej).8. Korektory graficzne, jawne i ukryte różnice funkcjonalne między urządzeniami i oprogramowaniem.9. Kształtowanie relacji fazowych między śladami i ich wpływ na brzmienie.10. Narzędzia kształtowania przestrzennej charakterystyki nagrania i lokalizacji źródeł pozornych w obrazie.11. Oprogramowanie do kształtowania dynamiki zgrania – pasmowe.12. Zgrania materiałów wielośladowych muzyki symfonicznej i rozrywkowej.13. Mastering nagrań muzyki rozrywkowej.
Praktyka zawodowa	Program praktyk obejmuje prace studenta w pełnym profesjonalnym cyklu produkcyjnym realizacji muzycznej albo gatunku filmowego, od etapu przygotowawczego do sporządzenia materiału finalnego, zgodnie ze specjalizacją kierunkową i warsztatową danego studenta w studiach profesjonalnych radia, telewizji, studiach nagraniowych, itp.
Programowanie obiektowe	<ol style="list-style-type: none">1. obsługa środowiska Max2. programowanie w środowisku Max (obiekty, komunikaty, przepływ informacji)3. typy i struktury danych4. konstruowanie interfejsu użytkownika5. programowanie dźwięku (MSP)6. podstawy programowania obrazu (Jitter)
Promocja multimedialna	<ol style="list-style-type: none">1. Wstęp teoretyczny: zapoznanie z formatami DVD i Blu-ray, historia amatorskich i profesjonalnych nośników sygnałów video i audio, problemy cyfrowego zapisu audio i video, metody kompresji sygnałów video oraz audio, najczęstsze problemy w produkcjach amatorskich i profesjonalnych.2. Zapoznanie z pomocniczymi aplikacjami z pakietu Final Cut Studio: Final Cut Pro jako narzędzie do montażu i konwersji, efekty specjalne w programie Motion.3. Zapoznanie z pomocniczymi aplikacjami z pakietu Adobe Creative Suite: tworzenie menu w programie Photoshop, tworzenie grafiki w programie Illustrator, montaż i konwersja plików w programie Premiere, efekty specjalne w programie After Effects, proste animacje we Flashu.4. Przygotowanie plików audio i video na potrzeby authoringu Blu-ray i DVD: zmiana rozdzielczości i klatkarzu w programach Final Cut Pro, Motion, Premiere i After Effects, kodowanie sygnałów audio i video w programie Compressor z pakietu Final Cut Studio oraz w programie



	<p>Adobe Media Encoder z pakiety Adobe CS.</p> <ol style="list-style-type: none">5. Składanie poszczególnych elementów w programach DVD Studio Pro oraz Adobe Encore: budowanie składników menu, nawigacja pomiędzy planszami menu, organizacja płyty, budowanie obrazu, testowanie płyty, wypalanie płyty w nagrywarce.6. Komunikacja z firmami profesjonalnie zajmującymi się authoringiem DVD i Blu-ray oraz z tłoczniami płyt funkcjonującymi na polskim rynku: charakterystyka polskiego rynku,
Realizacja nagłośnienia koncertów	<ol style="list-style-type: none">1. Założenia warsztatowe oraz estetyczne realizacji nagłośnienia w salach koncertowych.2. Zapoznanie się z funkcjonalnością dostępnego na terenie Uczelni systemu nagłośnieniowego oraz infrastrukturą transmisji sygnału dźwiękowego.3. Edycja konfiguracji konsoli dźwiękowej w trybie <i>offline</i>, oraz aplikacja sterująca.4. Etapy planowania realizacji koncertu: elementy systemu frontowego i monitorowego, stage plan, lista wejść/wyjść, zapotrzebowanie artystów na scenie (backline), dobór odpowiedniej mikrofonizacji, przygotowanie stanowiska głównego realizatora koncertu.5. Znajomość obowiązków poszczególnych osób odpowiedzialnych za zrealizowanie koncertu na żywo: realizator dźwięku, realizator miksów monitorowych, menager sceny, technik sceny.6. Realizacja nagłośnienia podczas wydarzenia o formie konferencyjnej.7. Realizacja nagłośnienia koncertu muzyki rozrywkowej.8. Realizacja nagłośnienia koncertu muzyki klasycznej (forma dogłośnienia bądź realizacji utworu z towarzyszeniem warstwy elektroniki).
REALIZACJA MUZYKI ELEKTROAKUSTYCZNEJ	<ol style="list-style-type: none">1. Przekształcenie linearne - Filtry, korektory.2. Transpozycja elektromechaniczna i elektroniczna.3. Przekształcenie nieliniarne.4. Wytwarzanie dźwięków długotrwałych.5. Wytwarzanie dźwięków krótkotrwałych.7. Organizacja materiału dźwiękowego w czasie.8. Notacja w muzyce elektroakustycznej9. Samodzielna realizacja etudy
Realizacja projektu multimedialnego	<ol style="list-style-type: none">1. Zasady realizacji projektów interaktywnych: analiza wybranych dzieł interaktywnych i sposobu ich realizacji.2. Opracowanie wstępnych założeń projektu.3. Realizacja modułów własnego projektu interaktywnego, realizowanego indywidualnie lub w grupie.4. Aktualizacja założeń i opisu projektu.4. Realizacja projektu interaktywnego i przygotowanie jego prezentacji.
Rejestracje audiowizualne	<ol style="list-style-type: none">1. Kadr-ujęcie- plan2. Plany filmowe i ich następstwo, oś akcji3. Oś akcji4. Zasady kompozycji kadru5. Kompozycja kadru6. Obsługa kamery cyfrowej7. Przestrzeń w kadrze: perspektywa, faktura, tło8. Ruch kamery9. Stosowanie obiektywu o zmiennej ogniskowej10. Automatyczne i ręczne prowadzenie ostrości11. Oświetlenie postaci i planu zdjęciowego12. Prawidłowa ekspozycja13. kontrola barw14. Temperatura barwowa, balans bieli15. Balans bieli manualny i automatyczny16. Samodzielna realizacja ćwiczeń operatorskich
Reżyseria muzyczna	<ol style="list-style-type: none">1. Systemy i techniki mikrofonowe stosowane w nagraniach muzyki klasycznej2. Techniki mikrofonowe i zasady nagrywania orkiestry symfonicznej



	<ol style="list-style-type: none">3. Zasady realizacji nagrań muzyki klasycznej w systemie 5.14. Techniki mikrofonowe i zasady nagrywania muzyki wokально-instrumentalnej5. Techniki mikrofonowe i zasady nagrywania współczesnej muzyki fortepianowej6. Techniki mikrofonowe i zasady nagrywania zespołów kameralnych7. Zasady i praktyka prowadzenia studyjnej sesji nagraniowej8. Techniki mikrofonowe i zasady nagrywania różnorodnych zespołów kameralnych w systemie 5.19. Praktyka prowadzenia studyjnej sesji nagraniowej cd
Reżyseria dźwięku w filmie i telewizji	<ol style="list-style-type: none">1. Samodzielna praca studenta – praktyczne udźwiękowanie filmu krótkometrażowego, etiuda filmowa lub film animowany2. Samodzielna praca studenta – zgranie fragmentu filmu fabularnego z materiałów produkcji profesjonalnych3. Samodzielna praca studenta – praktyczne udźwiękowanie fragmentu filmu fabularnego4. Samodzielna praca studenta – praktyczne udźwiękowanie formy filmowej: fragmentu filmu fabularnego, etiudy filmowej fabularnej lub dokumentalnej, filmu animowanego
Seminarium angielskojęzycznej literatury specjalistycznej	<ol style="list-style-type: none">1. Określenie tematyki prac przygotowywanych przez poszczególnych studentów2. Konwersatoria i prezentacje prac seminaryjnych w języku angielskim
Seminarium filmów dyplomowych	<ol style="list-style-type: none">1. Prezentowanie przez studentów postępu w przygotowaniu warstwy dźwiękowej wybranych filmów do recitalu nagrań i filmów w ramach egzaminu dyplomowego.2. Metodyczne, artystyczne i organizacyjne przygotowanie autorskiej prezentacji przez poszczególnych studentów. <p>Program seminarium jest skorelowany z programem zajęć w trzecim i czwartym semestrze studiów magisterskich przedmiotu „Reżyseria dźwięku w filmie” i „Konsultacje pracy magisterskiej” oraz „Seminarium pracy magisterskiej” z roku I studiów II st.</p>
Seminarium nagrań dyplomowych	<ol style="list-style-type: none">1. Treści programowe są związane z treścią i formą omawianych nagrań studenckich i dotyczą postaci fonograficznej omawianych prezentacji. Repertuar prezentacji dyplomowej nie jest ściśle określony, jest autorskim wyborem dyplomanta i jako taki również podlega ocenie.2. Treści programowe są związane z treścią i formą omawianych nagrań studenckich i dotyczą postaci fonograficznej omawianych prezentacji. Repertuar prezentacji dyplomowej nie jest ściśle określony, jest autorskim wyborem dyplomanta i jako taki również podlega ocenie.
Seminarium ocen słuchowych	<ol style="list-style-type: none">1. Wprowadzenie do metodyki słuchowej oceny jakości dźwięku.2. Opracowanie założeń własnej pracy seminaryjnej związanej z zastosowaniem metodyki słuchowej oceny dźwięku.3. Przeprowadzenie sesji odsłuchowych związanych z przygotowaniem pracy seminaryjnej, w tym uczestnictwo w sesjach odsłuchowych przygotowanych przez innych studentów w grupie.4. Opracowanie wyników przeprowadzonych ocen słuchowych, sformułowanie wniosków oraz przygotowanie prezentacji pracy seminaryjnej.
Seminarium pracy magisterskiej	<ol style="list-style-type: none">1. Zapoznanie z obszarami tematycznymi prac magisterskich pisanych na Wydziale Reżyserii Dźwięku.2. Omówienie wymagań, jakie musi spełniać praca magisterska.3. Wybór tematu i promotora pracy.4. Opracowanie planu i konspektu pracy.5. Dyskusje dotyczące problematyki realizacji prac magisterskich poszczególnych studentów.6. Przygotowanie i przedstawienie własnej pracy w formie referatu (seminarium).7. Przedstawienie napisanego i zatwierdzonego przez promotora, co najmniej jednego rozdziału pracy.



Seminarium pracy multimedialnej	<ol style="list-style-type: none">1. Zasady realizacji projektów interaktywnych: analiza wybranych dzieł interaktywnych i sposobu ich realizacji.2. Opracowanie wstępnych założeń projektu.3. Prezentacja modułów własnego projektu interaktywnego, realizowanego indywidualnie lub w grupie.4. Aktualizacja założeń i opisu projektu.5. Proces realizacji projektu multimedialnego i przygotowanie jego prezentacji.
Sound design	<ol style="list-style-type: none">1. Pojęcie <i>sound design</i> w różnych dziedzinach sztuk audiowizualnych, prezentacja przykładów filmowych i muzycznych2. Podstawy teoretyczne oraz praktyczne zastosowanie metod cyfrowej syntezy dźwięku. Budowa syntezy modułowego3. Podstawy teoretyczne i praktyczne zastosowanie cyfrowych technik przetwarzania dźwięku. Przetwarzanie efektów dźwiękowych z bibliotek oraz nagrywanie i przetwarzanie na żywo dźwięków instrumentów, przedmiotów i otoczenia4. Wykorzystanie poznanych narzędzi do tworzenia dźwięków typu <i>whoosh, impact, ambient</i>5. Tworzenie <i>sound design</i>'u do logo producenta filmowego6. Tworzenie <i>sound design</i>'u do reklamy TV7. Tworzenie <i>sound design</i>'u do fragmentu filmu
Systemy interaktywne	<ol style="list-style-type: none">1. Modele interakcji2. Rodzaje interfejsów3. Sensory, komponenty4. Programowanie systemu interakcji:<ul style="list-style-type: none">• Programowanie jako podstawowe narzędzie pracy nad systemem.• Sterowanie – logika i sygnalizacja kontrolna (komunikacja sieciowa)• Programowanie systemu z wykorzystaniem interfejsów dotykowych• Programowanie systemu z wykorzystaniem kamery i komponentów rozpoznawania obrazu• Programowanie systemu z wykorzystaniem Arduino i wszelkich czujników.5. Realizacja projektu (przygotowanie systemu i dokumentacji)6. Ewaluacja dostępności instrumentu, systemu, projektu7. Promocja
Technika filmowa i telewizyjna	<ol style="list-style-type: none">1. Obraz filmowy – podstawowe parametry techniczne2. Powstawanie obrazu na materiale światłoczułym3. Budowa kamery filmowej4. Formaty obrazu kadru filmowego5. Spotykane rozdzielczości w produkcji i dystrybucji6. Transfer negatywu filmowego na nośnik cyfrowy7. Powstawanie obrazu w kamerze elektronicznej8. Rodzaje kamer elektronicznych9. Podstawowe wiadomości z zakresu techniki zdjęciowej10. Rodzaje obiektywów i ich podstawowe parametry11. Barwa, temperatura barwowa, biel odniesienia12. Formaty rejestracji i kompresji13. Systemy dystrybucji sygnałów telewizyjnych14. Kierunki rozwoju technologii cyfrowych w filmie i TV
Warsztat muzyki współczesnej z improwizacją	<ol style="list-style-type: none">1. zapoznanie się z systemami interaktywnymi, opanowanie metod pracy na instrumentach interaktywnych (m.in. ekranach dotykowych, instrumentach z sensorami zbudowanymi w oparciu o promieniowanie podczerwone, lasery, systemy midi, sensory ruchu, pitch to midi converter, etc.)2. analiza utworów różnych autorów tworzonych w oparciu o systemy interaktywne, m.in. Lwa Theremina (<i>Thereminvox</i>), Maxa Mathewsa (<i>Radio Baton, Conductor</i>), Godfried-Willem Raes (<i>Holosound</i>), Erica Singera (<i>Cyclops</i>), Davida Rokeby (<i>Very Nervous System</i>), Alvina Lucier (<i>I am sitting in a room, Music on a long thin wire</i>), Petera Ablingera



	<p>(<i>Landscape Opera Ulrichsberg</i>), Maxa Neuhausa (<i>Radio Net</i>), Billa Fontany (<i>Harmonic bridge, Sound island</i>), Zbigniewa Karkowskiego (<i>Sensorband</i>), Miguela Azguime (<i>Itinerario do sal – Salt itinerary</i>), Marka Chołoniewskiego (<i>Vysyg, Passage, Global Mix, GPS Art</i>), Krzysztofa Knittla (instalacje <i>Nogi, Rzeźba radiowa</i> – wspólnie z Janem Pieniżkiem, <i>QUB</i> – z Piotrem Sychem i Markiem Chołoniewskim) i in.</p> <ol style="list-style-type: none">3. zapoznanie się z przykładami współpracy artystów z różnych dziedzin sztuki w tworzeniu dzieła interaktywnego, rola improwizacji w tej twórczości4. analiza gry najwybitniejszych twórców improwizacji swobodnej (free improv) i dyrygowanej – Cecilia Taylora, Tony Oxleya, Anthony Braxtona, Dereka Bailey, Lawrence Butch Morrisa i in.5. poznanie różnych technik improwizacji swobodnej i kontrolowanej, pierwsze ćwiczenia z improwizacji swobodnej i dyrygowanej, improwizacja według zadanych tematów6. kontynuacja ćwiczeń z improwizacji swobodnej i dyrygowanej – jako metoda kreacji audiowizualnej7. improwizacja i nagrywanie muzyki improwizowanej na żywo do filmów znanych artystów video – ćwiczenia w improwizacji swobodnej c.d.8. wspólne nagrywanie z zaproszonymi studentami – instrumentalistami do obrazów filmowych, m.in. muzyki do filmów niemych9. współpraca ze studentami ASP w realizacji wspólnych utworów multimedia10. warsztaty mappingu, poznanie realizacji mappingu na świecie, poznanie techniki tej pracy twórczej, wspólna realizacja obrazu i dźwięku mappingu w przestrzeni zamkniętej i otwartej
Wielokanałowe zgranie dźwięku	<p>Program projektów filmowych według programu przedmiotu „Reżyseria dźwięku w filmie” Rok I studiów II st.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Systemy nagrania i projekcji dźwięku dookólnego w filmie.2. Film z dźwiękiem wielokanałowym: zasady realizacji nagrań i montażu:<ul style="list-style-type: none">- dialogów,- efektów dźwiękowych,- atmosfer ,- muzyki3. Zgranie filmów w systemie wielokanałowym.4. Projekcja wielokanałowego dźwięku w filmie – zasady i wzorce