

Nazwa przedmiotu: Realizacja muzyki komputerowej			
Jednostka prowadząca przedmiot: Wydział Kompozycji i Teorii Muzyki			Rok akademicki: 2022/2023
Kierunek: Kompozycja i Teoria Muzyki		Specjalność: Kompozycja	
Forma studiów: stacjonarne, II stopnia		Profil kształcenia: ogólnoakademicki (A)	Status przedmiotu: obowiązkowy
Forma zajęć: ćwiczenia		Język przedmiotu: polski	Rok/semestr: I / I
		Wymiar godzin: 30	
Koordynator przedmiotu		Kierownik Katedry Kompozycji / Kierownik Studia Muzyki Elektronicznej i Komputerowej	
Prowadzący zajęcia		ad. dr Wojciech Błażejczyk, as. mgr Żaneta Rydzewska, mgr Sławomir Wojciechowski, mgr Mateusz Śmigasiewicz, mgr Krzysztof Kiciór, mgr Oktawia Pączkowska	
Cele przedmiotu		przygotowanie przyszłego kompozytora do posługiwania się środkami elektroakustycznymi w twórczości muzycznej, a także przygotowanie do samodzielnej pracy w studio elektronicznym i na estradzie	
Wymagania wstępne		znajomość podstawowych zagadnień z zakresu akustyki muzycznej, umiejętność posługiwania się komputerem, znajomość języka angielskiego na poziomie podstawowym. Przedmiot <i>Ćwiczenia z Muzyki Elektronicznej</i> powinien być realizowany równolegle z przedmiotem <i>Muzyka Elektroniczna</i> .	
Kategorie efektów	Numer efektu	EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU	Numer efektu kier./spec.
Wiedza	1	zna najnowsze technologie stosowane w twórczości muzycznej, w tym programy komputerowe do tworzenia muzyki	P6_KOM_W_05 (KOM_V)
Umiejętności	2	tworzy kompozycje muzyczne przeznaczone na różne składy instrumentalne wykorzystujące środki elektroniczne w oparciu o własne predyspozycje twórcze i warsztat kompozytorski	P6_KOM_U_01 (KOM_X)
	3	opanował w stopniu podstawowym technikę tworzenia muzyki przy pomocy komputera oraz umiejętność tworzenia kompozycji dźwiękowych w utrwalonym medium	P6_KOM_U_06 (KOM_XV)
Kompetencje społeczne	4	jest zdolny do efektywnego wykorzystania: wyobraźni, intuicji, emocjonalności, zdolności twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów, zdolności elastycznego myślenia, adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności oraz umiejętności kontrolowania własnych zachowań	P6_KOM_K_03 (KOM_XXIII)
	5	zna fachową terminologię związaną z twórczością kompozytorską i potrafi się nią swobodnie posługiwać	P6_KOM_K_04 (KOM_XXIV)
TREŚCI PROGRAMOWE PRZEDMIOTU			Liczba godzin
			Liczba godzin
1. Prezentacja najnowszych tendencji estetycznych w muzyce komputerowej 2. Prezentacja najnowszych technologii w muzyce komputerowej 3. Metody tworzenia i realizacji interaktywnych kompozycji komputerowych. Techniki przetwarzania dźwięku na żywo, metody kontroli parametrów dźwięku na żywo, wprowadzenie do muzyki algorytmicznej 4. Wykorzystanie kompozytorskich programów komputerowych do komponowania interaktywnej muzyki komputerowej i tworzenia projektów interaktywnych 5. Tworzenie architektury projektu interaktywnego, przygotowanie do wykonania utworu na żywo.			30
Metody kształcenia	1. praca indywidualna 2. analiza przypadków 3. rozwiązywanie zadań artystycznych		
Metody weryfikacji efektów uczenia się	Metoda		Numer efektu uczenia
	1.	Kolokwium ustne	1-5
	2.	Egzamin ustny	1-5
	3.	Koncert	1-5
KORELACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ Z TREŚCIAMI PROGRAMOWYMI, METODAMI KSZTAŁCENIA I WERYFIKACJI			

Numer efektu uczenia się	Treści kształcenia		Metody kształcenia		Metody weryfikacji	
1-5	1-3		1-3		1-3	
Warunki zaliczenia	po pierwszym semestrze (IV): kolokwium – prezentacja prac, po drugim semestrze (V): wykonanie utworu na koncercie, egzamin – omówienie utworu, prezentacja dokumentacji utworu (opis techniczny, partytura) i koncertu (rejestracja wykonania)					
Rok	I		II			
Semestr	I	II	III	IV		
ECTS	3					
Liczba godzin w tyg.	2					
Rodzaj zaliczenia	kolokwium					
Literatura podstawowa						
Christoph Cox, Daniel Warner (red.). <i>Kultura dźwięku. Teksty o muzyce nowoczesnej</i> . Warszawa: Wydawnictwo "Słowo, obraz, terytoria", 2010. Holmes Thom. <i>Electronic and Experimental Music</i> . Wyd. 2. New York, NY: Routledge, 2002. Kotoński Włodzimierz. <i>Muzyka elektroniczna</i> . Kraków: PWM, 2002. Sztekmler Krzysztof. <i>Podstawy nagłośnienia i realizacji nagrań</i> . Wyd. 2. Warszawa: NCK, 2003.						
Literatura uzupełniająca						
Chion Michel. <i>Guide To Sound Objects. Pierre Schaeffer and Musical Research</i> . Przekład z francuskiego J. Dack i Ch. North. 2009. Dodge Ch., Jerse Th. <i>Computer Music Synthesis, Composition, and Performance</i> . New York: Schirmer Books, 1997. Everest F. Alton. <i>Podręcznik akustyki</i> . Tłum. W. Kurylak. Katowice: Sonia Draga, 2010. Hugill Andrew. <i>The Digital Musician</i> . New York, NY: Routledge, 2008. Landy Leigh. <i>Understanding the Art of Sound Organization</i> . Cambridge, MA: MIT, 2007. Roads Curtis. <i>The Computer Music Tutorial</i> . Cambridge, MA: MIT, 1996. Simoni Mary (red.). <i>Analytical Methods of Electroacoustic Music</i> . New York, NY: Routledge, 2006. Smalley Dennis. Spectromorphology: explaining sound-shapes. „Organized Sound”, 2(2) 1997, s. 107–126. Szlifirski Krzysztof. <i>Pro-Audio. Angielsko-polski słownik terminologii nagrań dźwiękowych</i> . Warszawa: WNT, 1996. Truax Barry. <i>Acoustic Communiation</i> . Norwood, New Jersey, 1984. Wishart Trevor. <i>Audible Design: A Plain and Easy Introduction to Practical Sound Design</i> . York (UK): Orpheus the Pantomime, 1994.						
KALKULACJA NAKŁADU PRACY STUDENTA						
Zajęcia dydaktyczne	30	Przygotowanie się do prezentacji / koncertu			20	
Przygotowanie się do zajęć	10	Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia			30	
Praca własna z literaturą	0	Inne			0	
Konsultacje	0					
Łączny nakład pracy w godzinach	90	Łączna liczba ECTS			3	
Możliwości kariery zawodowej						
- producent muzyki elektronicznej przygotowanie do dalszego pogłębiania wiedzy na studiach magisterskich (moduł <i>Muzyka komputerowa</i>)						
Ostatnia modyfikacja opisu przedmiotu						
Data	Imię i nazwisko		Czego dotyczy modyfikacja			
10.09.2019	Andrzej Kopeć		dostosowanie do nowej struktury Uczelni			
29.05.2021	dr hab. Ignacy Zalewski		dostosowanie karty do nowego wzoru uczelnianego			
9.11.2022	Mikołaj Majkusiak		Aktualizacja karty przedmiotu			