

Nazwa przedmiotu: Realizacja muzyki elektronicznej			
Jednostka prowadząca przedmiot: Wydział Kompozycji i Teorii Muzyki			obowiązuje od roku akademickiego: 2024/2025
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			
Koordinator przedmiotu	Kierownik Katedry Kompozycji / Kierownik Studia Muzyki Elektronicznej i Komputerowej		
Prowadzący zajęcia	ad. dr hab. Wojciech Błażejczyk, as. dr Mateusz Śmigasiewicz		
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 równoległe 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: kolokwium – prezentacja prac.				
Rok	I		II		
Semestr	I	II	III	IV	
ECTS	3				
Liczba godzin w tyg.	2				
Rodzaj zaliczenia	kolokwium				
Literatura podstawowa					
Holmes Thom. <i>Electronic and Experimental Music</i> . Wyd. 3. New York (USA) : Routledge, 2008. Kotoński Włodzimierz. <i>Muzyka elektroniczna</i> . Kraków: PWM, 2002. Roads Curtis. <i>The Computer Music Tutorial</i> . Cambridge, MA: MIT, 1996. The Oxford Handbook of Interactive Audio, red. K. Collins, B. Karpalos, H. Tessler, Oxford University Press 2014					
Literatura uzupełniająca					
Rowe Robert. <i>Machine Musicianship</i> . Cambridge, MA: MIT, 2001. <i>bang Pure Data</i> . Graz: Volke, 2006. Russ Martin. <i>Sound Synthesis and Sampling</i> . Wyd. 3. Woburn, MA: Focal Press, 2008. Pasicznik Monika, <i>Cyfrowi tubylnicy muzyki</i> , https://www.dwutygodnik.com/arttykul/5622-cyfrowi-tubylnicy-muzyki.html Cascone Kim, <i>Estetyka błędu: „postcyfrowe” tendencje we współczesnej muzyce komputerowej</i> , w: <i>Kultura dźwięku, teksty o muzyce nowoczesnej</i> , Cox Cristoph, Warner Daniel (red.), Słowo / obraz terytoria, Gdańsk 2010					
KALKULACJA NAKŁADU PRACY STUDENTA					
Zajęcia dydaktyczne	60	Przygotowanie się do prezentacji / koncertu		100	
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	200	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 Kopec	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			
30.09.2024	Żaneta Rydzewska	Aktualizacja karty przedmiotu (zmiana nazwy przedmiotu)			