



UNIWERSYTET MUZYCZNY FRYDERYKA CHOPINA
Wydział Reżyserii Dźwięku

Nazwa przedmiotu: Sound design				
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: Wydział Reżyserii Dźwięku				Rok akademicki: 2024/25
Kierunek: Reżyserii dźwięku		Specjalność: reżyseria muzyczna z rozszerzeniem multimedialnym, reżyseria dźwięku w filmie i telewizji z rozszerzeniem multimedialnym, reżyseria muzyczna, reżyseria dźwięku w filmie i telewizji, reżyseria dźwięku w multimedialnych		
Forma studiów: stacjonarna, II st.		Profil kształcenia: ogólnoakademicki (A)	Status przedmiotu: Obowiązkowy (RM+MM, FT+MM)/ obieralny (RM, FT, MM)	
Forma zajęć: ćwiczenia		Język przedmiotu: polski (angielski)	Rok/semestr: I / I-II	Wymiar godzin: 30
Koordynator przedmiotu	Kierownik Katedry Reżyserii Dźwięku			
Prowadzący zajęcia	ad. dr hab. Wojciech Błażejczyk			
Cele przedmiotu	Poznanie i opanowanie umiejętności stosowania technik cyfrowej syntezy i przetwarzania dźwięku do tworzenia <i>sound design</i> 'u w różnych formach audiowizualnych			
Wymagania wstępne	Licencjat z reżyserii dźwięku. Znajomość języka angielskiego na poziomie podstawowym maturalnym			
Kategorie EU	Nr EU	PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ		Symbol EU kierunkowy
Wiedza i umiejętności	1	Ma pogłębioną wiedzę z zakresu środków warsztatowych w stopniu niezbędnym do realizacji własnych projektów artystycznych, osiągniętą przez indywidualną pracę i poszukiwania		P7S_WG (S3_W05)
	2	Ma szeroką wiedzę dotyczącą technologii i narzędzi stosowanych do tworzenia form multimedialnych, w tym programów komputerowych do tworzenia, nagrywania, edycji i przekształcania dźwięku oraz ma świadomość rozwoju technologicznego w zakresie reżyserii dźwięku w multimedialnych		P7S_WG P7S_WK (S3_W06)
	3	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 (S3_W08)
	4	Zna i rozumie związki między zjawiskami teoretycznymi i praktycznymi aspektami reżyserii dźwięku w multimedialnych oraz wykorzystuje tę wiedzę do realizacji zadań artystycznych		P7S_WG (S3_W10)
	5	Posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne z zakresu reżyserii dźwięku w multimedialnych oraz dysponuje umiejętnościami potrzebnymi do ich wyrażenia		P7S_UW (S3_U01)
	6	Potrafi samodzielnie formułować zadanie artystyczne i podejmować decyzje odnośnie projektowania, realizacji i prezentacji dźwięku i obrazu w formach multimedialnych		P7S_UW (S3_U02)
	7	Umie świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego, w tym programami komputerowymi w realizacji i prezentacji projektu multimedialnego i doskonali te umiejętności w miarę rozwoju technologicznego		P7S_UW (S3_U06)
Kompetencje społeczne	8	Posiada umiejętność krytycznej oceny w zakresie reżyserii dźwięku w multimedialnych.		P7S_KK (S3_K02)

TREŚCI PROGRAMOWE				Liczba godzin
Semestr I				
1. Pojęcie <i>sound design</i> w różnych dziedzinach sztuk audiowizualnych, prezentacja przykładów filmowych i muzycznych				2
2. Podstawy teoretyczne oraz praktyczne zastosowanie metod cyfrowej syntezy dźwięku. Budowa syntezy modułowego				4
3. Podstawy teoretyczne i praktyczne zastosowanie cyfrowych technik przetwarzania dźwięku. Przetwarzanie efektów dźwiękowych z bibliotek oraz nagrywanie i przetwarzanie dźwięków instrument i otoczenia				4
4. Nagrywanie próbek dźwiękowych i tworzenie sound designu przy ich użyciu				3
5. Wykorzystanie poznanych narzędzi do tworzenia dźwięków typu <i>whoosh, impact, ambient, jumpscare</i>				2
Semestr II				
6. Przekształcenia spektralne – podstawy teoretyczne i praktyczne zastosowanie				4
7. Syntezator analogowy				1
8. Tworzenie <i>sound design</i> 'u do logo filmowego				4
9. Tworzenie <i>sound design</i> 'u do fragmentu filmu				5
10. Konsultacja prac własnych studentów				1
Metody kształcenia	1. wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień 2. analiza przypadków 3. rozwiązywanie zadań artystycznych 4. prezentacja nagrań DVD 5. praca w grupach 6. aktywizacja			
Metody weryfikacji				Nr EU
EU	1. Prezentacja dwóch samodzielnie wykonanych prac (po jednej w każdym semestrze)			1-12
KORELACJA EU Z TREŚCIAMI PROGRAMOWYMI, METODAMI KSZTAŁCENIA I WERYFIKACJI EU				
Nr EU	Treści kształcenia		Metody kształcenia	Metody weryfikacji
1	1-10		1-6	1
2	1-10		1-6	1
3	1, 4, 5, 8, 9, 10		1-6	1
4	1-10		1-6	1
5	1, 8, 9, 10		1-6	1
6	8, 9, 10		3, 5, 6	1
7	2-10		3, 5, 6	1
8	1, 4, 5, 8, 9, 10		1-6	1
Warunki zaliczenia	Samodzielna realizacja 2 prac z zakresu sound designu filmowego (po jednej w każdym semestrze), obecność na zajęciach			
Rok	I		II	
Semestr	I	II	III	IV
ECTS	1	1		
Liczba godzin w tyg.	1	1		
Rodzaj zaliczenia	zal.	kol.		
Literatura podstawowa				
Jorg Lensing, <i>Sound design</i> , w: Multimedia . Estetyka – dźwięk (tom1) Chopin University Press, Warszawa 2017 Joanna Napieralska, <i>Analiza dźwięku w filmie</i> , w: Multimedia . Estetyka – dźwięk (tom1) Chopin University Press, Warszawa 2017 Wojciech Błażejczyk, <i>Sound design</i> , w: Multimedia . Estetyka – dźwięk (tom1) Chopin University Press, Warszawa 2017				
Literatura uzupełniająca				
Włodzimierz Kotoński, <i>Muzyka elektroniczna</i> , Kraków 1989; Sonnenschein D.: <i>Sound Design – The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema</i> , Michael Wiese Productions 2001; Miranda Eduardo Reck, <i>Computer Sound Design. Synthesis techniques and programming</i> , Focal Press, Oxford 2002; Roads Curtis, <i>Microsound</i> , The MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2004; Russ Martin, <i>Sound Synthesis and Sampling</i> , Focal Press, Oxford 2009. Małgorzata Przedpełska-Bieniek, <i>Dźwięk w filmie</i> , Warszawa 2009.				

KALKULACJA NAKŁADU PRACY STUDENTA			
Zajęcia dydaktyczne	30 godz.	Przygotowanie się do prezentacji / koncertu	godz.
Przygotowanie się do zajęć	10	Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	20
Praca własna z literaturą		Inne	
Konsultacje			
Łączny nakład pracy w godzinach	60	Łączna liczba punktów ECTS	2
Możliwości kariery zawodowej			
1. Możliwość podjęcia pracy w charakterze <i>sound design</i> 'era w filmowym, telewizyjnym i reklamowym studio postprodukcyjnym 2. Tworzenie <i>sound design</i> 'u do gier komputerowych, stron internetowych 3. Możliwość współpracy przy tworzeniu instalacji i wystaw multimedialnych oraz interaktywnych			
Ostatnia modyfikacja			
Data	Imię i nazwisko	Czego dotyczy modyfikacja	
7.03.2025	Wojciech Błazejczyk	Aktualizacja treści	