



UNIWERSYTET MUZYCZNY FRYDERYKA CHOPINA
Wydział Reżyserii Dźwięku

Nazwa przedmiotu: Dźwięk interaktywny				
Jednostka prowadząca przedmiot: Wydział Reżyserii Dźwięku				Rok akademicki: 2024/2025
Kierunek: Reżyseria dźwięku		Specjalność: reżyseria dźwięku w multimediach, reżyseria muzyczna + multimedia, reżyseria dźwięku w filmie i tv + multimedia		
Forma studiów: stacjonarna, II st.		Profil kształcenia: ogólnoakademicki (A)		Status przedmiotu: Obowiązkowy (MM)/ obieralny (RM+MM, FT+MM)
Forma zajęć: Wykład/warsztaty		Język przedmiotu: polski (angielski)		Rok/semestr: I / I-II
				Wymiar godzin: 45
Koordynator przedmiotu		Kierownik Katedry Akustyki Muzycznej i Multimediiów		
Prowadzący zajęcia		ad. dr Dorota Błaszczak		
Cele przedmiotu		Przygotowanie do realizowania interaktywnych projektów muzycznych, dźwiękowych i multimedialnych.		
Wymagania wstępne		Ukończony kurs programowania obiektowego prowadzony w ramach MSM.		
Kategorie EU	Nr EU	PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ		Symbol EU kierunkowy
Wiedza i umiejętności	1	Zrozumienie ogólnych zasad tworzenia interaktywnych projektów muzycznych, dźwiękowych i multimedialnych.		S3_W01 S3_W04
	2	Poznanie narzędzi i standardów stosowanych w projektach interaktywnych.		S3_W05
	3	Pogłębiona wiedza na temat wykorzystania metod przekształcania i syntezy dźwięku w projektach interaktywnych.		S3_W05
	4	Swobodne posługiwanie się dźwiękowym oprogramowaniem obiektowym.		S3_W05
	5	Umiejętność budowania projektu z istniejących modułów oprogramowania oraz tworzenia własnych modułów oprogramowania.		S3_U02 S3_U03
	6	Umiejętność analizy istniejącego projektu.		S3_U05
	7	Przygotowanie do wspólnego realizowania projektów.		S3_U04
	8	Umiejętność sformułowania założeń projektu.		S3_U02
	9	Opanowanie fachowej terminologii dotyczącej projektów interaktywnych.		S3_U06
TREŚCI PROGRAMOWE				Liczba godzin
Semestr I 1. Zasady realizacji projektów interaktywnych: wprowadzenie i przykłady. 2. Narzędzia, standardy i protokoły stosowane w interaktywnych projektach dźwiękowych. 3. Podstawowe metody interakcji. 4. Realizacja wybranych metod przekształcania dźwięku i obrazu.				5 2 5 3
Semestr II 5. Realizacja wybranych metod syntezy dźwięku i obrazu. 6. Zasady tworzenia modułów projektu (od założeń przez definiowanie interfejsu do implementacji). 7. Praktyczna realizacja projektu. 8. Prezentacja projektu.				8 8 10 4
Metody kształcenia		1.Wprowadzenie do zajęć w formie wykładu z prezentacjami multimedialnymi 2. Prezentacja narzędzi (oprogramowanie, sprzęt – zajęcia laboratoryjne). 3. Ćwiczenia wykonywane indywidualnie pod kontrolą osoby prowadzącej zajęcia. 4. Praca w grupie nad projektem końcowym.		
Metody weryfikacji EU				Nr EU
		1.Kontrola wykonywanych ćwiczeń.		1,2,3,4,5,6,7,8,9
		2. Ocena projektu końcowego.		1,2,3,4,5,6,7,8,9

KORELACJA EU Z TREŚCIAMI PROGRAMOWYMI, METODAMI KSZTAŁCENIA I WERYFIKACJI EU					
Nr EU	Treści kształcenia		Metody kształcenia		Metody weryfikacji
1	1,3		1		1,2
2	2		1,2,3,4		1,2
3	4,5		2,3,4		1,2
4	4,5,6,7,8		2,3,4		1,2
5	4,5,6,7,8		2,3,4		1,2
6	1,2		1,3,4		1,2
7	1,2,6,7,8		1,4		1,2
8	1,2,6		3,4		1,2
9	1,2,3,4,5,6,7,8		1,2,3,4		1,2
Warunki zaliczenia					
Rok	I		II		
Semestr	I	II	III	IV	
ECTS	1	2			
Liczba godzin w tyg.	1	2			
Rodzaj zaliczenia	zal.	zal.			
Literatura podstawowa					
MAX - dokumentacja: https://docs.cycling74.com/					
Kluszczyński, Ryszard W., <i>Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu</i> , WAiP 2010					
Literatura uzupełniająca					
Manovich, Lev, <i>Język nowych mediów</i> , WAiP Warszawa 2006					
<i>Multimedia. Estetyka – Dźwięk</i> (tom1) Chopin University Press, Warszawa 2017					
<i>Multimedia. Obraz – Interakcje</i> (tom2) Chopin University Press, Warszawa 2017					
KALKULACJA NAKŁADU PRACY STUDENTA					
Zajęcia dydaktyczne		45 godz.	Przygotowanie się do prezentacji / koncertu		10 godz.
Przygotowanie się do zajęć		25	Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia		0
Praca własna z literaturą		10	Inne		0
Konsultacje		0			
łączny nakład pracy w godzinach		90	łączna liczba punktów ECTS		3
Możliwości kariery zawodowej					
Zatrudnienie lub staż w instytucjach zajmujących się muzyką komputerową, sztuką nowych mediów itp.					
- Przygotowywanie koncertów, instalacji dźwiękowych i innych projektów artystycznych lub rozrywkowych.					
- Zatrudnienie w dziedzinie produkcji lub promocji oprogramowania dźwiękowego, gier komputerowych itp.					
Ostatnia modyfikacja					
Data	Imię i nazwisko		Czego dotyczy modyfikacja		
30.09.2020	Dorota Błaszczak		Uaktualnienie formularza		
20.02.2025	Dorota Błaszczak		Uaktualnienie formularza		