



UNIWERSYTET MUZYCZNY FRYDERYKA CHOPINA
Wydział Reżyserii Dźwięku

Nazwa przedmiotu: Seminarium pracy multimedialnej				
Jednostka prowadząca przedmiot: Wydział Reżyserii Dźwięku			Rok akademicki: 2024/2025	
Kierunek: Reżyseria dźwięku		Specjalność: Reżyseria dźwięku w multimediami, Reżyseria dźwięku w filmie i TV z rozszerzeniem multimedialnym, Reżyseria muzyczna z rozszerzeniem multimedialnym		
Forma studiów: stacjonarna, II st.		Profil kształcenia: ogólnoakademicki (A)		Status przedmiotu: obowiązkowy
Forma zajęć: zajęcia seminaryjne		Język przedmiotu: polski (angielski)	Rok/semestr: II / III	Wymiar godzin: 7,5
Koordinator przedmiotu	Kierownik Katedry Reżyserii Dźwięku			
Prowadzący zajęcia	prof. dr. hab. Barbara Okoń-Makowska			
Cele przedmiotu	Przygotowanie do tworzenia interaktywnych projektów muzycznych, dźwiękowych i multimedialnych			
Wymagania wstępne	Zaliczony kurs „Programowanie obiektowe” 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
	2	Poznanie narzędzi i standardów stosowanych w projektach interaktywnych.		S3_W06
	3	Pogłębiona wiedza na temat metod przekształcania i syntezy dźwięku.		S3_W06
	4	Swobodne posługiwanie się dźwiękowym oprogramowaniem obiektowym.		S3_W07
	5	Umiejętność budowania projektu z gotowych modułów oraz tworzenia własnych modułów.		S3_U03
	6	Umiejętność analizy istniejącego projektu.		S3_U05
	7	Przygotowanie do wspólnego realizowania projektów.		S3_U04 S3_K05
	8	Umiejętność sformułowania założeń projektu oraz jego opisu dla celów prezentacji i archiwizacji.		S3_U02
	9	Opanowanie fachowej terminologii dotyczącej projektów interaktywnych.		S3_U07
TREŚCI PROGRAMOWE				Liczba godzin
Semestr III 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.				7,5
Metody kształcenia	1. Prezentacja multimedialna wybranych zagadnień. 2. Dyskusja moderowana przez osobę prowadzącą zajęcia. 3. Praca indywidualna lub grupowa nad projektem multimedialnym.			
Metody weryfikacji EU	Ponumerowane metody weryfikacji			Nr EU
	1. Pytania sprawdzające znajomość prezentowanych na zajęciach dzieł interaktywnych i sposobów ich realizacji (ustne lub pisemne)			1 ,6,9
	2. Kontrola przygotowywanych projektów i prezentacji			1,2,3,4,5,7,8,9
	3. Ocena projektu końcowego			1,2,3,4,5,7,8,9
KORELACJA EU Z TREŚCIAMI PROGRAMOWYMI, METODAMI KSZTAŁCENIA I WERYFIKACJI EU				
Nr EU		Treści kształcenia	Metody kształcenia	Metody weryfikacji
1		1	1	1,2

2	1	1,2	1,2
3	1,3	1,2,3	2,3
4	3	2,3	2,3
5	2,3	2,3	2,3
6	1	2,3	2,3
7	1,2,3	2,3	2,3
8	3	3	3
9	1,2,3	2,3	1,3
Warunki zaliczenia	Warunkiem zaliczenia jest aktywne uczestniczenie w zajęciach, wykonanie ćwiczeń oraz przygotowanie i publiczne zaprezentowanie projektu końcowego		
Rok	I		II
Semestr	I	II	III
ECTS			0,5
Liczba godzin w tyg.			0,5
Rodzaj zaliczenia			zal.
Literatura podstawowa			
cycling74.com/products/online-documentation puredata.info/docs Multimedia. Estetyka – dźwięk (tom1) Chopin University Press, Warszawa 2017 Multimedia. Obraz – interakcje (tom2) Chopin University Press, Warszawa 2017			
Literatura uzupełniająca			
Kluszczyński, Ryszard W., <i>Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu</i> , WAiP Warszawa 2010 Manovich, Lev, <i>Język nowych mediów</i> , WAiP Warszawa 2006 Winkler, Todd, <i>Composing Interactive Music. Techniques and Ideas Using Max</i> . Cambridge, MA: The MIT Press, 1998			
KALKULACJA NAKŁADU PRACY STUDENTA			
Zajęcia dydaktyczne	7,5 godz.	Przygotowanie się do prezentacji / koncertu	
Przygotowanie się do zajęć	2,5	Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	
Praca własna z literaturą	2,5	Inne	
Konsultacje	2,5		
Łączny nakład pracy w godzinach	15	Łączna liczba punktów ECTS	0,5
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	
01.10.2024	Barbara Okoń-Makowska	Aktualizacje dotyczące organizacji zajęć	