



UNIwersYTET MUZYCZNY FRYDERYKA CHOPINA
Wydział Reżyserii Dźwięku

Nazwa przedmiotu: Realizacja projektu multimedialnego				
Jednostka prowadząca przedmiot: Wydział Reżyserii Dźwięku				Rok akademicki: 2024/2025
Kierunek: Reżyseria dźwięku		Specjalność: Reżyseria dźwięku w multimedialnych, Reżyseria dźwięku w filmie i TV + multimedia, Reżyseria muzyczna + multimedia		
Forma studiów: stacjonarna, II st.		Profil kształcenia: ogólnoakademicki (A)		Status przedmiotu: obowiązkowy
Forma zajęć: Indywidualne zajęcia warsztatowe		Język przedmiotu: polski (angielski)	Rok/semestr: II / III-IV	Wymiar godzin: 45
Koordinators przedmiotu	Kierownik Katedry Akustyki Muzycznej i Multimediiów			
Prowadzący zajęcia	ad. dr Dorota Błaszczak, ad. dr Przemysław Danowski, ad. dr Marta Gospodarek, ad. dr Michał Szostakowski, ad. dr Igor Szymański			
Cele przedmiotu	Przygotowanie do tworzenia interaktywnych projektów muzycznych, dźwiękowych i multimedialnych, nabycie umiejętności wykorzystania w praktyce posiadanej wiedzy i stworzenie na tej podstawie dzieła multimedialnego			
Wymagania wstępne		Zaliczony kurs „Programowanie obiektowe”		
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 wykorzystania metod przekształcania i syntezy dźwięku w projektach interaktywnych.		S3_W06
	4	Swobodne posługiwanie się dźwiękowym oprogramowaniem obiektowym.		S3_W07
	5	Umiejętność budowania projektu z gotowych modułów oprogramowania oraz tworzenia własnych modułów oprogramowania.		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. Realizacja modułów własnego projektu interaktywnego, realizowanego indywidualnie lub w grupie.				30
Semestr IV 4. Aktualizacja założeń i opisu projektu. 5. Realizacja projektu interaktywnego i przygotowanie jego prezentacji.				2 13
Metody kształcenia		1. Prezentacja multimedialna wybranych zagadnień. 2. Ćwiczenia wykonywane indywidualnie pod kontrolą osoby prowadzącej zajęcia. 3. Praca indywidualna lub grupowa nad projektem końcowym.		

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			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		3,4,5	2,3	2,3
5		2,3,4,5	2,3	2,3
6		2,4	2,3	2,3
7		2,3,4,5	2,3	2,3
8		4,5	3	3
9		1,2,4	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	IV
ECTS			4	3
Liczba godzin w tyg.			2	1
Rodzaj zaliczenia			zal.	egz.
Literatura podstawowa				
MAX - dokumentacja: https://docs.cycling74.com/ lub dokumentacja innego, wybranego środowiska programowania 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				
Cox, Christoph; Warner, Daniel (red.), <i>Kultura dźwięku. Teksty o muzyce nowoczesnej, słowo/obraz terytoria</i> 2010				
Instytucje sztuki mediów: https://ars.electronica.art , https://zkm.de , https://www.digitalartarchive.at				
Czasopisma: Glissando, Organised Sounds, Leonardo				
KALKULACJA NAKŁADU PRACY STUDENTA				
Zajęcia dydaktyczne	45 godz.	Przygotowanie się do prezentacji / koncertu		5.
Przygotowanie się do zajęć	80	Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia		10
Praca własna z literaturą	20	Inne – praca nad projektem końcowym		30
Konsultacje	10			
Łączny nakład pracy w godzinach	200	Łączna liczba punktów ECTS		7
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 karty przedmiotu	
20.02.2025	Dorota Błaszczak		Uaktualnienie karty przedmiotu	