

STUDIA DRUGIEGO STOPNIA - HARMONOGRAM REALIZACJI PROGRAMU STUDIÓW

kierunek studiów: REŻYSERIA DŹWIĘKU
specjalność: REŻYSERIA MUZYCZNA

studia drugiego stopnia, stacjonarne - 2 lata (4 semestry)
obowiązuje od roku akademickiego 2026/2027

lp.	status zajęć	Nazwa zajęć	kod efektu uczenia się wg opisu programu P7_RD_RM	Formy zaliczeń po semestrze			Liczba godzin zajęć					Rozkład zajęć (semestr=15 tygodni) i punktów ECTS								rodzaj zajęć	
				zaliczenie	kolokwium	egzamin	liczba godzin	punkty ECTS	Forma zajęć				rok I				rok II				
									wykład	warsztaty	seminarium	ćwiczenia	lektorat	I semestr		II semestr		III semestr			IV semestr
												godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS		
	24	GRUPA ZAJĘĆ GŁÓWNYCH																			
1.		Reżyseria muzyczna	2-5, 7-9, 13, 15, 16	1 3		2 4	120	24	120			30	5	30	5	30	7	30	7	Ind	
	81	GRUPA ZAJĘĆ KIERUNKOWYCH / SPECJALNOŚCIOWYCH																			
2.		Analiza nagrań muzyki rozrywkowej	1-3, 5, 7, 10	3 4			30	2	30							15	1	15	1	Gr.	
3.		Analiza obrazu fonograficznego	1-3, 5, 7, 10, 11	1	2		30	2	30			15	1	15	1					G6	
4.		Aranżacja	1, 2, 8, 9, 10, 16, 17	3	4		15	2			15					7,5	1	7,5	1	Ind	
5.		Instrumentacja symfoniczna	1, 2, 7, 10	1	2		15	3			15	7,5	1,5	7,5	1,5					Ind	
6.		Instrumenty wirtualne w realizacjach muzycznych	2, 4, 5, 7, 8	3	4		30	2			30					15	1	15	1	G2	
7.	ob.	Konsultacje magisterskie	5, 6, 11	3 4			15	16	15							7,5	8	7,5	8	Ind	
8.		Laboratorium techniki dźwiękowej	3-6, 7, 8, 10-14, 18		1		7,5	1			7,5	7,5	1							G3	
9.	ob.	Nagrania dokumentalne	3, 8, 17	1 2 3 4			45	7			45	15	2	15	2	7,5	1,5	7,5	1,5	Ind	
10.		Postprodukcja nagrań i mastering	2, 4, 10, 14	1 2			22,5	2			22,5	15	1	7,5	1					G2	
11.	ob.	Zajęcia fakultatywne F2 ***	Patrz F2	1	2*		[60]	[4]	[60]	wartość min.		[30]	[2]	[30]	[2]					Gr.	
12.		Realizacja nagłośnienia koncertów	4, 6, 7, 9, 10	1 2			30	2			30	15	1	15	1					Gr.	
13.	ob.	Reżyseria dodatkowa F1 *	patrz F1	1 3	2*	2* 4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	Ind	
14.		Seminarium muzyki jazzowej	1, 2, 7, 8, 15, 16	3 4			30	2	30							15	1	15	1	Gr.	
15.	ob.	Seminarium ocen słuchowych	5, 10, 14, 16	1	2		30	3		30		15	1,5	15	1,5					G4	
16.		Seminarium pracy magisterskiej	7,11,16	1 2 3 4			45	4		45		15	1	15	1	7,5	1	7,5	1	Gr.	
17.		Solfeż barwy	5, 7, 8, 10, 12, 14, 15	1 2			30	2			30	15	1	15	1					G3	
18.		Systemy sieciowe	4, 8, 14		1 2		30	3	15	15		15	1	15	2					G3	
19.		Technika studyjna	3, 4, 7, 8, 10, 14, 16, 17	1	2		30	2	15	15		15	1	15	1					Gr/G6	
20.		Dźwięk przestrzenny	4, 5, 7, 8, 10, 15, 16, 17	1	2		60	4			60	30	2	30	2					G4	
21.	ob.	Zajęcia fakultatywne F3 ****	Patrz F3	1	2		[90]	[6]	wartość min.	[90]	[15]	[1]	[15]	[1]	[30]	[2]	[30]	[2]		[G]	
	4	GRUPA ZAJĘĆ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO																			
22.	ob.	Seminarium/Konwersat. anglojęzycznej literatury specjalistycznej / Konwersatorium języka angielskiego / niemieckiego / francuskiego **	4, 11, 12, 14	1 2		2 / B2+	60	4			60	30	2	30	2					Gr.	
	6	GRUPA ZAJĘĆ Z DZIEDZINY NAUK HUMANISTYCZNYCH LUB NAUK SPOŁECZNYCH																			
23.	ob.	Zajęcia z dziedziny nauk humanistyczny lub nauk społecznych**		zgodnie z KZF *			60	4	60			30	2	30	2					Gr.	
24.		Podstawy prawa autorskiego**	1	3			15	2	15							15	2			Gr.	
	6	GRUPA ZAJĘĆ METODYCZNYCH I PRAKTYK ZAWODOWYCH																			
25.	ob.	Praktyka (6 tyg. w trakcie 1 lub 2 roku studiów)	4, 7, 8, 14, 17	4				6			6 tyg.					[2 tyg.]	[2]	[4 tyg.]	[4]	Ind	
* forma zaliczenia fakultetu zgodna z formą zaliczenia wybranych zajęć						Razem	960	121	450	105	405	330	30	315	30	165	30,5	150	30,5		

- * forma zaliczenia fakultetu zgodna z formą zaliczenia wybranych zajęć
** zajęcia prowadzone z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość
*** F2 obowiązuje zaliczenie co najmniej jednych zajęć za 4 punktów ECTS
**** F3 obowiązuje zaliczenie co najmniej trzech zajęć za 6 punktów ECTS
ob. zajęcia do wyboru lub wybór sposobu realizacji w ramach zajęć obowiązkowych

ECTS ----> GRUPA ZAJĘĆ GŁÓWNYCH
GRUPA ZAJĘĆ KIERUNKOWYCH / SPECJALNOŚCIOWYCH
GRUPA ZAJĘĆ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO
GRUPA ZAJĘĆ Z DZIEDZINY NAUK HUMANISTYCZNYCH LUB NAUK SPOŁECZNYCH
PRAKTYKI
ECTS

24	ob.	0
81	ob.	48
4	ob.	4
6	ob.	4
6	ob.	6
121	ob.	62

z	k	e
---	---	---

W	S/K	Cw.	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS
---	-----	-----	-------	------	-------	------	-------	------	-------	------

	60	F1 REŻYSERIA DODATKOWA																		
1.	ob.	Reżyseria dźwięku w filmie	1, 9, 11, 17	1 3		2 4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	ind
2.	ob.	Reżyseria muzyki rozrywkowej	2-5, 7-9, 13, 15, 16	1 3	2	4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	ind
3.	ob.	Reżyseria dźwięku w formach radiowych	2, 5, 7, 8, 9	1 3	2	4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	ind
4.	ob.	Reżyseria muzyki elektroakustycznej	1-5, 7, 8, 10	1 3	2	4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	ind
5.	ob.	Ilustracja dźwiękowa	2, 7, 8, 14, 17, 18	1 3	2	4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	ind

	12	F2 obowiązuje zaliczenie 4 pkt. ECTS (min. 1 zajęcia)																		
1.	ob.	Analiza dźwięku w filmie	1, 7, 14, 15, 17	1 2			30	2	30			15	1	15	1					Gr.
2.	ob.	Analiza stylu wykonawczego	2, 5, 7, 10, 11, 14, 15	1 2			60	4	60			30	2	30	2					Gr.
3.	ob.	Estetyka dzieła filmowego	1, 7, 16	1	2		30	2	30			15	1	15	1					Gr.
4.	ob.	Technika filmowa i telewizyjna	4,12	1	2		30	2	30			15	1	15	1					Gr.
5.	ob.	Technologia postprodukcji w formach audiowizualnych	4, 5, 7, 8, 14, 16	1 2			30	2	30			15	1	15	1					G4
6.	ob.	Estetyka dźwięku w grach komputerowych	1, 5, 7, 15	1	2		60	4	60			30	2	30	2					Gr
7.	ob.	Technologia produkcji gier komputerowych	7, 14, 16, 17	1	2		30	2	30			15	1	15	1					Gr

	11	F3 obowiązuje zaliczenie 6 pkt. ECTS (min. 3 zajęcia) w ciągu 4 semestrów																	
1.	ob.	Dźwięk interaktywny	4, 9, 10, 12, 14, 16, 17	1 2			30	2		30	15	1	15	1					G4
2.	ob.	Podstawy kompozycji muzycznej	2, 4, 7, 8, 10, 14, 15, 16	1 2			30	2		30	15	1	15	1					G4
3.	ob.	Podstawy montażu i przetwarzania obrazu	4, 10, 12, 14, 15, 17	2	3	4	45	3	30	15			15	1	15	1	15	1	G3
4.	ob.	Podstawy sztuki operatorskiej	10, 12, 14, 15, 17		1		30	2		30	30	2							G4
5.	ob.	Promocja multimedialna	4, 7, 12, 17	1 2			30	2		30	15	1	15	1					G4
6.	ob.	Programowanie dźwięku	4, 10, 12, 14, 15	1	2		30	2	30			15	1	15	1				G6
7.	ob.	Sound design	3, 4, 5, 7, 8, 10, 15	1	2		30	2		30	15	1	15	1					G4
8.	ob.	Wprowadzenie do silnika gier komputerowych	14, 17	1	2		45	3		45	30	2	15	1					G3
9.	ob.	Rejestracje audiowizualne	10, 12, 17	2	3		30	2		30			15	1	15	1	15	1	G3