

STUDIA DRUGIEGO STOPNIA - HARMONOGRAM REALIZACJI PROGRAMU STUDIÓW

kierunek studiów: REŻYSERIA DŹWIĘKU
specjalność: REŻYSERIA DŹWIĘKU w MULTIMEDIACH

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

specjalność:		REZYSERIA DŹWIĘKU W MULTIMEDIACH			Formy zaliczeń po semestrze			Liczba godzin zajęć				Rozkład godzin zajęć (semestr = 15 tygodni) i punktacja ECTS								rodzaj zajęć		
lp.	status zajęć	Nazwa zajęć	kod efektu uczenia się wg opisu programu P7_RD_MM	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 dźwięku w grach komputerowych	2, 3, 4, 14, 15, 18, 19, 28	1 3		2 4	105	18	105			15	3	30	3	30	6	30	6	Ind		
2.		Kreacja dźwięku w formach audiowizualnych	1, 3, 4, 7, 14, 15, 23, 28, 29	1		2	45	6				30	3	15	3					Ind		
83 GRUPA ZAJĘĆ KIERUNKOWYCH / SPECJALNOŚCIOWYCH																						
3.		Dźwięk interaktywny	1, 9, 15, 16, 17, 20, 25, 29	1	2		30	2			30	15	1	15	1					G4		
4.		Realizacja nagrań efektów dźwiękowych	1, 10, 15, 17, 24, 28, 29	3	4		60	6								30	3	30	3	G2		
5.	ob.	Konsultacje magisterskie	13, 17, 18, 28	3 4			15	14	15							7,5	7	7,5	7	Ind		
6.		Dźwięk przestrzenny	4, 7, 15, 16, 23, 24, 29	1	2		60	4			60	30	2	30	2					G4		
7.		Estetyka dźwięku w grach komputerowych	1, 2, 3, 14, 15, 16, 27, 28	1	2		60	4	60			30	2	30	2					Gr		
8.		Technologia produkcji gier komputerowych	4, 5, 6, 16, 20, 28, 29	1	2		30	2	30			15	1	15	1					Gr		
9.		Programowanie dźwięku	2, 9, 16, 17, 20, 25, 28	1	2		30	2	30			15	1	15	1					G6		
10.	ob.	Zajęcia fakultatywne F2 ***	patrz F2	1 2 3 4*	2 4*		[60]	[4]	[60]	wartość min.		[15]	[1]	[15]	[1]	[15]	[1]	[15]	[1]	Gr.		
11.	ob.	Zajęcia fakultatywne F3 ****	patrz F3	1 3*	2 4*		[90]	[6]	wartość min.		[90]	[30]	[2]	[30]	[2]	[15]	[1]	[15]	[1]	Gr.		
12.		Dźwięk w grach komputerowych	4, 6, 7, 18, 21, 22, 28, 29	1	2 3		75	6			75	15	1	30	2	30	3			G3		
13.		Implementacja dźwięku w grach komputerowych	4, 6, 20, 21, 28, 29	3	4		60	4			60					30	2	30	2	G3		
14.		Wprowadzenie do silnika gier komputerowych	4, 6, 20, 22, 29	1	2		45	3			45	30	2	15	1					G3		
15.	ob.	Reżyseria dodatkowa F1 *	Patrz F1	1 3	2*	2* 4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	Ind		
16.		Seminarium ocen słuchowych	7, 11, 16, 27	1	2		30	3		30		15	1,5	15	1,5					G4		
17.		Seminarium pracy magisterskiej	13, 16, 18, 28, 29	1 2 3 4			45	4		45		15	1	15	1	7,5	1	7,5	1	Gr.		
18.		Instrumenty wirtualne	4, 9, 15, 16, 17	1	2		30	2			30	15	1	15	1					G2		
19.		Solfeż barwy	7, 8, 9, 11, 16, 17, 19, 27, 28, 29	1 2			30	2			30	15	1	15	1					G3		
20.		Systemy sieciowe	9, 15, 26, 28		1 2		30	3	15	15						15	1	15	2	G3		
4 GRUPA ZAJĘĆ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO																						
22.	ob.	Seminarium/Konwersat. anglojęzycznej literatury specjalistycznej / Konwersatorium języka angielskiego / niemieckiego / francuskiego / włoskiego**	8, 18, 27, 28	1 2		2 / B2+	60	4			60	30	2	30	2					Gr.		
6 GRUPA ZAJĘĆ Z DZIEDZINY NAUKI HUMANISTYCZNYCH LUB NAUK SPOŁECZNYCH																						
24.	ob.	Zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych**		zgodnie z KZF *			60	4	60			30	2	30	2					Gr.		
25.		Podstawy prawa autorskiego**	5, 13	3			15	2	15							15	2			Gr.		
4 GRUPA ZAJĘĆ METODYCZNYCH I PRAKTYK ZAWODOWYCH																						
26.	ob.	Praktyka (4 tyg. w trakcie 1 lub 2 roku studiów)	12, 15, 17, 28, 29	4			4 tyg.	4			4							4 tyg.	4	Ind		
* forma zaliczenia fakultetu zgodna z formą zaliczenia wybranych zajęć						Razem	1125	121	450	90	484	375	30,5	375	30,5	210	30	165	30			

** zajęcia prowadzone z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

*** F2 obowiązuje zaliczenie dwóch zajęć za 4 pkt. ECTS

**** F3 obowiązuje zaliczenie dwóch zajęć za 6 punktów ECTS

ob. zajęcia do wyboru lub wybór sposobu realizacji w ramach zajęć obowiązkowych

ECTS ---->	GRUPA ZAJĘĆ GŁÓWNYCH	24	ob.	0
	GRUPA ZAJĘĆ KIERUNKOWYCH / SPECJALNOŚCIOWYCH	83	ob.	36
	GRUPA ZAJĘĆ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO	4	ob.	4
	GRUPA ZAJĘĆ HUMANISTYCZNYCH LUB Z ZAKRESU NAUK SPOŁECZNYCH	6	ob.	4
	PRAKTYKI	4	ob.	4
	ECTS	121	ob.	48

			z	k	e	W														S/K	Ćw.	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS	godz.	ECTS
	72	F1 REŻYSERIA DODATKOWA																											
1.	ob.	Reżyseria dźwięku w filmie	1, 2, 3, 14, 15, 19, 29	13		24	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	ind									
2.	ob.	Reżyseria muzyczna	2, 7, 8, 16, 19, 23, 24, 27, 28, 29	13	2	4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	ind									
3.	ob.	Reżyseria muzyki rozrywkowej	2, 8, 14, 15, 16, 17, 19, 24, 29	13	2	4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	ind									
4.	ob.	Reżyseria dźwięku w formach radiowych	2, 3, 14, 17, 24, 29	13	2	4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	ind									
5.	ob.	Reżyseria muzyki elektroakustycznej	2, 4, 9, 14, 16, 25	13	2	4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	ind									
6.	ob.	Ilustracja dźwiękowa	2, 5, 14, 15, 29	13	2	4	60	12	60			15	3	15	3	15	3	15	3	ind									

	18	F2 obowiązuje zaliczenie 4 pkt. ECTS (min. 2 zajęcia)																			
1.	ob.	Analiza dźwięku w filmie	2, 16, 18, 27, 29	12			30	2	30			15	1	15	1					Gr.	
2.	ob.	Estetyka dzieła filmowego	2, 3, 12, 16, 28	1	2		30	2	30			15	1	15	1					Gr.	
3.	ob.	Technika filmowa i telewizyjna	3, 16, 20	1	2		30	2	30			15	1	15	1					Gr.	
4.	ob.	Technologia postprodukcji w formach audiowizualnych	1, 4, 15, 16, 17, 28, 29	12			30	2	30			15	1	15	1					G4	
5.	ob.	Analiza stylu wykonawczego	2, 3, 11, 14, 16, 17, 18, 19, 27	12			60	4	60			30	2	30	2					Gr.	
6.	ob.	Seminarium muzyki jazzowej	2, 16, 29	12			30	2	30			15	1	15	1					Gr.	
7.	ob.	Analiza nagrań muzyki rozrywkowej	2, 16	12			30	2	30			15	1	15	1					Gr.	
8.	ob.	Analiza obrazu fonograficznego	1, 11, 15, 16	1	2		30	2	30			15	1	15	1					G6	

	21	F3 obowiązuje zaliczenie 6 pkt. ECTS (min. 2 zajęcia)																			
1.	ob.	Narracja w sztukach audiowizualnych	2, 12, 13, 15, 16, 29	1	2		60	4			60	30	2	30	2					G4	
2.	ob.	Podstawy kompozycji muzycznej	3, 4, 5, 9, 14, 15, 16, 17, 27, 28, 29	12			30	2			30	15	1	15	1					G4	
3.	ob.	Promocja multimedialna	3, 14, 15, 20, 29	12			30	2			30	15	1	15	1					G4	
4.	ob.	Sound design	3, 4, 5, 9, 11, 14, 15, 16, 17, 25, 27	1	2		30	2			30	15	1	15	1					G4	
5.	ob.	Technika studyjna	2, 8, 15, 16, 27, 28, 29	1	2		30	2	15	15		15	1	15	1					Gr/G6	
6.	ob.	Systemy interaktywne	1, 9, 15, 25, 29		1		30	2			30	30	2							G6	
7.	ob.	Podstawy montażu i przetwarzania obrazu	3, 15, 17, 20, 29	23	4		45	3	30		15			15	1	15	1	15	1	G3	
8.	ob.	Rejestracje audiowizualne	3, 14, 15, 20, 29	2	3		30	2			30			15	1	15	1			G3	
9.	ob.	Podstawy sztuki operatorskiej	3, 14, 15, 20, 29		1		30	2			30	30	2							G4	