

# PROJEKT MULTIMEDIALNY

## Nazwa przedmiotu

Wydział Kompozycji, Teorii Muzyki i Reżyserii Dźwięku



Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot

program studiów

Reżyseria Dźwięku

Kierunek

Reżyseria dźwięku  
w nowych mediach

Specjalność

-

Specjalizacja

stacjonarne	drugiego stopnia	obowiązkowy	ćwiczenia	indywidualne	mieszany (zajęcia w pomieszczeniu dydaktycznym AMFN/on-line)
Forma studiów	Poziom studiów	Status przedmiotu	Forma przeprowadzenia zajęć		Tryb realizacji

ROK I		ROK II	
sem. I	sem. II	sem. I	sem. II
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
		Z	ZO
ECTS			
		3	3

Liczba godzin kontaktowych z pedagogiem **60**

Liczba godzin indywidualnej pracy studenta **120**

punkty ECTS **6**

\* Forma zaliczenia: **Z** – zaliczenie bez oceny | **ZO** – zaliczenie z oceną | **E** – egzamin

Koordinator przedmiotu	Kierownik Zakładu Reżyserii Dźwięku		
Prowadzący przedmiot	prof. Barbara Okoń-Makowska	b.makowska@amfn.com	
	mgr Krzysztof Cybulski	k.cybulski@amfn.pl	

Metody kształcenia		Metody weryfikacji efektów uczenia się	
1.	uczenie się w oparciu o problem (PBL)	1.	kontrola przygotowanych projektów
2.	analiza przypadków	2.	realizacja zleconego zadania
3.	praca indywidualna	3.	projekt, prezentacja

## Podstawowe kryteria oceny

### semestr I

1. Oryginalność założeń zaproponowanego przez studenta autorskiego projektu multimedialnego.
2. Umiejętność zaproponowania realistycznych założeń projektowych, uwzględniających wykonalność projektu w kontekście dostępnego czasu na realizację, posiadanych umiejętności i środków technicznych.
3. Stopień samodzielności w prowadzeniu prac projektowych i rozwiązywaniu pojawiających się na bieżąco problemów warsztatowych i artystycznych.

### semestr II

1. Stopień samodzielności w prowadzeniu prac projektowych i rozwiązywaniu pojawiających się na bieżąco problemów warsztatowych i artystycznych.
2. Jakość artystyczna i warsztatowa efektu końcowego prac (dobór właściwych środków i technik, staranność wykonania) oraz jego prezentacji/dokumentacji.

## Cele przedmiotu

W ramach przedmiotu głównego studenci realizują (w praktyce) projekty multimedialne.

Na roku drugim prowadzący towarzyszą studentom indywidualnie w pracy nad ich autorskimi pomysłami. Studenci przeprowadzają swoje projekty przez pełen cykl realizacyjny: od pomysłu do publicznej prezentacji dzieła.

Prócz nauki konkretnych umiejętności i technik, głównymi celami przedmiotu są:

- wykształcenie umiejętności pozyskiwania na bieżąco wiedzy niezbędnej do rozwiązywania pojawiających się w trakcie pracy problemów technicznych i estetycznych, co stanowi nieodłączny element pracy nad złożonymi interdyscyplinarnymi projektami;
- wykształcenie umiejętności planowania i szacowania zakresu prac i potrzebnego na ich realizację czasu, przewidywania potencjalnych trudności, jednym słowem – zarządzania projektami, co umożliwi dalszą indywidualną aktywność w dziedzinie multimedialnych/nowych mediów.

## Wymagania wstępne

Przedmiot bazuje na wiedzy i umiejętnościach zdobytych przez studentów we wcześniejszym toku studiów. Wykorzystywane są również wiedza i umiejętności zdobywane sukcesywnie podczas prowadzonych równolegle zajęć z przedmiotów „podstawy programowania”, „narracje audiowizualne” oraz „seminarium nowych mediów”.

## Treści programowe

### semestr I – II

Na bazie wiedzy i umiejętności zdobytych na pierwszym roku studiów studenci wymyślają, projektują, realizują i prezentują publicznie własne projekty o charakterze multimedialnym. Prowadzący zajęcia udzielają wsparcia zarówno na etapie koncepcyjnym, jak i realizacyjnym.

Kategorie efektów	EFEKT UCZENIA SIĘ		Kod efektu
Wiedza	1	Posiada szczegółową wiedzę z zakresu kierunków rozwojowych projektów multimedialnych w Polsce i na świecie, jak również potrafi odnieść je do innych dziedzin sztuki.	P7_RDwNM_W01
	2	Posiada szeroką wiedzę z zakresu stylów i form muzycznych epok minionych, jak i czasów obecnych oraz związaną z nimi tradycją nagrań. Potrafi tę wiedzę umiejętnie zastosować w realizacji multimedialnych projektów artystycznych.	P7_RDwNM_W02
	3	Zna polskie i światowe osiągnięcia w obszarze kreacji warstwy dźwiękowej w formach audiowizualnych, projektach multimedialnych i interaktywnych oraz historię rozwoju wykorzystania środków komputerowych na gruncie sztuki.	P7_RDwNM_W03
	4	Posiada wiedzę dotyczącą elementów i wzorców formalnych dzieła muzycznego, filmowego, multimedialnego i interaktywnego, umożliwiającą tworzenie multimedialnych prac artystycznych o wysokim stopniu oryginalności.	P7_RDwNM_W04
	5	Posiada głębokie zrozumienie wzajemnych relacji pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami studiów oraz zdolność do integrowania nabytej wiedzy. Wykorzystuje tę wiedzę do realizacji własnych działań twórczych.	P7_RDwNM_W08
Umiejętności	1	Posiada wysoko rozwiniętą osobowość artystyczną umożliwiającą tworzenie, realizowanie i wyrażanie własnych koncepcji twórczych z zakresu reżyserii dźwięku w nowych mediach.	P7_RDwNM_U01
	2	Samodzielnie wykonuje prace artystyczne, z zakresu reżyserii dźwięku w nowych mediach, w oparciu o własne twórcze motywacje i inspiracje na wysokim poziomie profesjonalizmu.	P7_RDwNM_U02
	3	Potrafi wyróżnić i zinterpretować wartości artystyczne dzieła multimedialnego oraz ocenić je według kryteriów poprawności warsztatowej.	P7_RDwNM_U04
	4	Poprzez indywidualną pracę, utrzymuje i poszerza zdolności do tworzenia, realizowania i wyrażania własnych koncepcji artystycznych.	P7_RDwNM_U06
Kompetencje społeczne	1	Inicjuje działania artystyczne z zakresu szeroko pojętej kultury. Podejmuje projekty o charakterze interdyscyplinarnym lub też wymagające współpracy z przedstawicielami innych dziedzin sztuki i nauki.	P7_RDwNM_K03
	2	Podczas realizacji projektów twórczych, potrafi łączyć nabytą wiedzę z różnych dyscyplin artystycznych i naukowych.	P7_RDwNM_K05

### Literatura podstawowa

Brak (literaturę podstawową dla niniejszego przedmiotu stanowią lektury zaproponowane dla przedmiotu „seminarium projektu multimedialnego”).

### Literatura uzupełniająca

- Norman Don, *Design na co dzień*, Karakter, Krakow 2018 (wybrane rozdziały)
- Zależnie od wyzwań pojawiających się w trakcie realizacji projektów, studenci na bieżąco odsyłani są do relewantnych pozycji – podręczników, artykułów naukowych lub stron internetowych, omawiających budzące wątpliwości zagadnienia.

### Biblioteki wirtualne i zasoby on-line (opcjonalnie)

j.w.

Data modyfikacji	05.04.2024	Autor modyfikacji	dr Katarzyna Figat
Czego dotyczy modyfikacja	Przeniesienie treści do nowego formularza kart przedmiotów.		