

ARANŻACJA

Nazwa przedmiotu

Wydział Kompozycji, Teorii Muzyki i Reżyserii Dźwięku

Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot



program studiów

Kompozycja i Teoria Muzyki

Kierunek

Sound Design

Specjalność

-

Specjalizacja

stacjonarne

Forma studiów

pierwszego stopnia

Poziom studiów

obowiązkowy

Status przedmiotu

wykład

Forma przeprowadzenia zajęć

indywidualne

zajęcia w pomieszczeniu dydaktycznym AMFN

Tryb realizacji

ROK I		ROK II		ROK III	
sem. I	sem. II	sem. I	sem. II	sem. I	sem. II
☐	☐	☐	☐	☐	☐
Wybór z listy.	Wybór z listy.	Wybór z listy.	Wybór z listy.	Z	ZO
ECTS					
				2	2

*

Liczba godzin kontaktowych z pedagogiem

30

Liczba godzin indywidualnej pracy studenta

90

punkty ECTS

4

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

Koordinator przedmiotu

Kierownik Katedry Kompozycji

Prowadzący przedmiot

wykł. dr Patryk Kusiak

p.kusiak@amfn.pl

Metody kształcenia

Metody weryfikacji efektów uczenia się

1.	wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień	1.	ustalenie oceny zaliczeniowej na podstawie ocen cząstkowych otrzymywanych w trakcie trwania semestru za określone działania / wytwory pracy studenta
2.	analiza przypadków	2.	realizacja zleconego zadania
3.	Wybór z listy.	3.	Wybór z listy.
4.	Wybór z listy.	4.	Wybór z listy.
5.	Wybór z listy.	5.	Wybór z listy.

Podstawowe kryteria oceny**semestr I**

- Praca studenta jest oceniana na bieżąco poprzez sprawdzanie prac przynoszonych regularnie na zajęcia – dyskusja, analiza, korekta.
- Ukończenie projektu/projektów uzgodnionych na początku semestru (instrumentacje/aranżacje wskazanego lub wybranego utworu/utworów)

semestr II

- Praca studenta jest oceniana na bieżąco poprzez sprawdzanie prac przynoszonych regularnie na zajęcia – dyskusja, analiza, korekta.
- Ukończenie zadań uzgodnionych na początku semestru:
 - a) ćwiczenie polegające na opracowaniu kilku różnych stylistycznie wariantów jednego tematu/jednego pomysłu muzycznego
 - b) aranżacja wstępu do wybranego utworu muzycznego/słowno-muzycznego z filmu/animacji/gry komputerowej
 - c) projekt końcowy – twórcze opracowanie od podstaw kompleksowej aranżacji wybranego utworu

Cele przedmiotu

- zapoznanie z podstawowymi zagadnieniami dotyczącymi instrumentacji: klasyfikacja instrumentów, skale, rejestry, barwa, możliwości techniczne
- pobudzenie wyobraźni w zakresie twórczego podejścia do podanego materiału źródłowego
- umiejętność doboru odpowiednich środków i zrealizowania swojej wizji twórczej poprzez zaaranżowanie wybranego utworu muzycznego – dostosowanie się do podanych/wybranych warunków/wytycznych

Wymagania wstępne

Posiadanie podstawowych wiadomości z zakresu zasad muzyki i harmonii funkcyjnej.

Treści programowe**semestr I**

- Omówienie podstawowych zagadnień dotyczących instrumentacji: klasyfikacja instrumentów, skale, rejestry, barwa, możliwości techniczne
- Instrumentacja/aranżacja podanego utworu o fakturze fortepianowej na wybrany skład (zespół kameralny/ mała orkiestra)
- Aranżacja dowolnej kolędy na wybrany skład – propozycja wprowadzenia jakiejś zmiany do materiału źródłowego np. zmiana charakteru, metrum, trybu, nietypowego zestawienia instrumentów itp.

semestr II

- Analizy przykładów instrumentacji i aranżacji utworów z muzyki poważnej i rozrywkowej oraz utworów komponowanych do gier komputerowych
- Przygotowanie kilku krótkich wariantów (małych aranżacji) własnego pomysłu muzycznego: opracowanie jednego tematu na kilka skrajnie różnych sposobów, z zachowaniem poczucia oparcia na wyjściowej konstrukcji muzycznej np. tajemniczo, majestatycznie, „na ludowo”, jako „horror” itp.
- Zaaranżowanie wstępu do wybranej ścieżki dźwiękowej/piosenki z gry komputerowej/serialu/animacji/filmu
- Kompleksowa aranżacja wybranego utworu z gry/animacji/filmu – wybór charakteru (propozycja zmiany względem oryginału), wybór aparatu wykonawczego i środków mających służyć osiągnięciu wybranego charakteru, opracowanie formy i układu dramaturgicznego, sporządzenie partytury

Kategorie efektów	EFEKT UCZENIA SIĘ		Kod efektu
Wiedza	1	zna literaturę muzyczną na poziomie podstawowym	P6_SD_W01
	2	zna tradycyjne modele form muzycznych i rozumie relacje między elementami oraz ich funkcje w dziele muzycznym	P6_SD_W02
	3	zna techniki stosowane w twórczości dźwiękowej, szczególnie w kontekście pracy sound designera	P6_SD_W04
	4	rozumie zależności między teorią a praktyką w komponowaniu i tworzeniu projektów dźwiękowych	P6_SD_W06
	5	zna techniki służące rozwijaniu wyobraźni muzycznej	P6_SD_W07
Umiejętności	1	potrafi tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne oraz dysponować środkami do ich wyrażania	P6_SD_U01
	2	kreuje brzmienia w różnych stylach, posiada umiejętność realizacji nagrań i podstawową wiedzę o reżyserii dźwięku	P6_SD_U02
	3	posiada podstawowe umiejętności analizy i interpretacji dzieła muzycznego	P6_SD_U03
	4	posiada umiejętność zastosowania wiedzy z zakresu historii filozofii, estetyki i kultury w interpretowaniu zjawisk z obszaru kultury muzycznej	P6_SD_U04
	5	opanowuje podstawowe techniki dźwiękowe i potrafi przygotować materiały do prezentacji publicznej	P6_SD_U06
	6	posiada umiejętność stosowania notacji technicznej odpowiedniej dla projektowania dźwięku	P6_SD_U07
	7	potrafi przekazać treści muzyczne i dźwiękowe poprzez konkretyzację brzmienia i warstw kontekstowych	P6_SD_U08
	8	posiada umiejętność słuchowego rozpoznawania materiału muzycznego, zapamiętywania go i operowania nim	P6_SD_U09
	9	potrafi wykorzystywać elementy improwizacji w procesie tworzenia dźwięku	P6_SD_U13
	10	posiada umiejętność zastosowania technik z zakresu kultury fizycznej służących utrzymaniu dobrej kondycji zdrowotnej	P6_SD_U14
	11	jest przygotowany do udziału w projektach edukacyjnych lub warsztatach dotyczących projektowania dźwięku	P6_SD_U15
Kompetencje społeczne	1	rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie	P6_SD_S01
	2	samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując umiejętności zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wykazywać się wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy	P6_SD_S02
	3	potrafi dostosować się do zmieniających się warunków pracy, zarządzać stresem i występować publicznie	P6_SD_S03
	4	potrafi pracować w zespole, formułować konstruktywną krytykę i oceniać działania innych	P6_SD_S04
	5	posiada umiejętność efektywnego komunikowania się i życia w społeczeństwie, w szczególności: - pracy zespołowej w ramach wspólnych projektów i działań, - negocjowania i organizowania, - integracji z innymi osobami w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych, - prezentowania zadań w przystępnej formie z zastosowaniem technologii informacyjnych	P6_SD_S05

	6	zna i posiada podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	P6_SD_S06
--	---	--	-----------

Literatura podstawowa

K. Sikorski, *Instrumentacja*, PWM, Kraków 1950
M. Drobner, *Instrumentoznawstwo i akustyka*, PWM, Kraków 2021
W. Olszewski, *Sztuka aranżacji w muzyce jazzowej i rozrywkowej*, PWM, Kraków 2010

Literatura uzupełniająca

S. Adler, *The Study of Orchestration*, New York 1989
M. Rimski-Korsakow, *Zasady instrumentacji*, tłum. Z. Wendyński, PWM Kraków 1953

Biblioteki wirtualne i zasoby on-line (opcjonalnie)

Wybrane nuty i partytury kompozycji muzyki filmowej oraz muzyki komponowanej do gier komputerowych dostępne w przestrzeni internetowej.

Data modyfikacji	09.12.2024	Autor modyfikacji	Patryk Kusiak
Czego dotyczy modyfikacja	Przeniesienie informacji na nową kartę przedmiotu oraz zaktualizowanie treści.		