

NAGRANIA EKSPERYMENTALNE**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	zbiorowe	zajęcia w pomieszczeniu dydaktycznym AMFN
Forma studiów	Poziom studiów	Status przedmiotu	Forma przeprowadzenia zajęć	Tryb realizacji	

ROK I		ROK II	
sem . I	sem . II	sem . I	sem . II
☐	☐	☒	☐
		Z	
ECTS			
		0,5	

*

Liczba godzin kontaktowych z pedagogiem**7,5**

Liczba godzin indywidualnej pracy studenta

7,5

punkty ECTS

0,5* Forma zaliczenia: **Z** – zaliczenie bez oceny | **ZO** – zaliczenie z oceną | **E** – egzamin

Koordynator przedmiotu

Kierownik Zakładu Reżyserii Dźwięku

Prowadzący przedmiot

mgr Łukasz Zięba

l.zieba@amfn.pl

Metody kształcenia**Metody weryfikacji efektów uczenia się**

1. praca w grupach

1. realizacja zleconego zadania

Podstawowe kryteria oceny

semestr I

Zaliczenie odbywa się na podstawie obecności na wszystkich ćwiczeniach oraz realizacji zadań wynikających z treści programowych przedmiotu.

Cele przedmiotu

1. Ukazanie innowacyjnych i nietypowych metod nagrań dźwiękowych.
2. Zachęcenie do przełamywania utartych schematów myślowych w pracy reżysera dźwięku.

Wymagania wstępne

1. Umiejętności realizacji nagrań muzyki na poziomie studiów I st. reżyserii dźwięku.
2. Znajomość zagadnień z zakresu akustyki pomieszczeń.
3. Biegła znajomość co najmniej jednej cyfrowej stacji roboczej (tzw. DAW).

Treści programowe

semestr I

1. Mikrofonizacja niekonwencjonalna (głośniki dynamiczne, mikrofony kontaktowe)
2. Reamplifikacja źródeł
3. Realizacja pogłosu w oparciu o odpowiedź impulsową sali wykorzystanej do nagrania
4. Realizacja płyty pogłosowej w oparciu o powierzchnie z różnych materiałów (metal, drewno, szkło)
5. Zaawansowane techniki przetwarzania dźwięku

Kategorie efektów	EFEKT UCZENIA SIĘ		Kod efektu
Wiedza	1	Posiada szeroką wiedzę z zakresu technologii i narzędzi wykorzystywanych w procesie tworzenia form multimedialnych, w tym programów komputerowych do tworzenia, nagrywania, edycji i przekształcania dźwięku, jak i obrazu. Zna języki programowania interaktywnego oraz ma świadomość rozwoju technologicznego w zakresie reżyserii dźwięku w nowych mediach.	P7_RDwNM_W05
Umiejętności	1	Posiada swobodę w posługiwaniu się wiedzą teoretyczną, techniczną, umiejętnościami warsztatowymi i orientacją artystyczną w kontekście tworzenia własnych projektów multimedialnych.	P7_RDwNM_U03
	2	Świadomie posługuje się narzędziami warsztatu artystycznego, w tym specjalistycznym oprogramowaniem komputerowym, zasobami sieci i technikami komunikacji sieciowej w realizacji i prezentacji projektu	P7_RDwNM_U05

Kompetencje społeczne		multimedialnego. Doskonali te umiejętności w miarę rozwoju technologicznego.	
	3	Posiada umiejętność kreowania i realizowania projektów artystycznych (często w powiązaniu z innymi dyscyplinami).	P7_RDwNM_U07
	1	Rozumie potrzebę ustawicznego kształcenia się z racji szybkiej ewolucji technologii realizacji form audytywnych i audiowizualnych.	P7_RDwNM_K01
	2	Jest zdolny do realizowania projektów artystycznych w warunkach ograniczonego dostępu do środków warsztatowych i sprzętowych, jak również kreatywnego wykorzystania narzędzi niekonwencjonalnych.	P7_RDwNM_K06

Literatura podstawowa

Massy Sylvia, Johnson Chris, *Recording Unhinged: Creative and Unconventional Music Recording Techniques*, Hal Leonard, 2016.

Literatura uzupełniająca

Deruty Emmanuel, *Creative Convolution: New Sounds from Impulse Responses*, "Sound on Sound", wrzesień 2010 [dostępne także online: <https://www.soundonsound.com/techniques/creative-convolution-new-sounds-impulse-responses>].

Biblioteki wirtualne i zasoby on-line (opcjonalnie)

Adventure Recording with Sylvia Massy – lista klipów wideo na platformie YouTube: https://www.youtube.com/playlist?list=PL3c_shcA0Y2ZY7P0c7nRJJfoD47qo8d9n

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