

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	zbiorowe	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
☒	☒	☐	☐
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

Koordynator przedmiotu	Kierownik Zakładu Reżyserii Dźwięku		
Prowadzący przedmiot	prof. Barbara Okoń-Makowska mgr Krzysztof Cybulski	b.makowska@amfn.pl 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. Umiejętne dostosowanie założeń projektowych do swoich preferencji/umiejętności/możliwości wykonawczych.
2. Umiejętność podziału zadań przy pracy grupowej.
3. Umiejętność pozyskiwania i wykorzystywania nowej wiedzy i umiejętności w toku prac nad projektem.
4. Umiejętne rozplanowanie prac w kontekście założeń oraz dostępnego czasu (zarządzanie projektem).

semestr II

1. Umiejętność pozyskiwania i wykorzystywania nowej wiedzy i umiejętności w toku prac nad projektem.
2. Umiejętność podziału zadań przy pracy grupowej.
3. Umiejętne rozplanowanie prac w kontekście założeń oraz dostępnego czasu (zarządzanie projektem).
4. Jakość artystyczna i warsztatowa efektu końcowego prac (dobór właściwych środków i technik, staranność wykonania).

Cele przedmiotu

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

Na pierwszym roku studiów są one przygotowywane wspólnie (grupowo), według ogólnych założeń zaproponowanych przez prowadzących zajęcia. Nieodłącznym aspektem realizowanych na pierwszym roku projektów jest ich fizyczna forma, umożliwiająca poszerzenie zakresu umiejętności studentów o środki z obszaru praktycznej realizacji cyfrowych i analogowych układów elektronicznych, projektowania i ergonomii interfejsów użytkownika, estetyki wizualnej oraz planowania pracy projektowej. Ze względu na szeroki zakres działań mieszczących się w ramowych pojęciu „projekt multimedialny”, założenia konkretnych realizowanych przez studentów projektów uwzględniają ich indywidualne predyspozycje i zainteresowania, ze szczególną otwartością na ich wkład merytoryczny i proponowane przez studentów nieoczywiste rozwiązania zadanych problemów technicznych i estetycznych.

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 multimediiów/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

Główne założenia projektów:

1. „Ze świata materialnego w cyfrowy” – kontroler midi.
2. „Ze świata cyfrowego w materialny” – mechanizmy cyfrowo sterowane lub wizualizacje na bazie adresowalnych ledów (Neopixel);
3. Projekt hybrydowy, łączący cyfrową kontrolę z materialnym źródłem dźwięku (np. generatorem akustycznym lub analogowym, fizycznym medium zapisu – taśma, płyta gramofonowa itp.);
4. Projekt „użytkownikocentryczny” – skupiony na kwestiach UX (user experience); zwrócenie uwagi na kwestię interakcji, intuicyjności obsługi itp.

Konkretne realizowane projekty mogą łączyć w sobie wymienione powyżej założenia – np. kontroler midi z informacją zwrotną w postaci mechanicznych lub ledowych indykatorów, cyfrowo sterowany akustyczny instrument uwzględniający perspektywę użytkownika–wykonawcy itp.

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 dzieł 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 nowych mediów”).

Literatura uzupełniająca

- Norman Don, *Design na co dzień*, Karakter, Kraków 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.		