

WPROWADZENIE DO REŻYSERII DŹWIĘKU W NOWYCH MEDIACH

Nazwa przedmiotu

Wydział Kompozycji, Teorii Muzyki i Reżyserii Dźwięku

Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot



program studiów

Reżyseria Dźwięku

Kierunek

-

Specjalność

-

Specjalizacja

stacjonarne	pierwszego stopnia	obowiązkowy	wykład	zbiorowe	zajęcia w pomieszczeniu dydaktycznym AMFN
Forma studiów	Poziom studiów	Status przedmiotu	Forma przeprowadzenia zajęć		Tryb realizacji

ROK I		ROK II		ROK III	
sem. I	sem. II	sem. I	sem. II	sem. I	sem. II
☐	☐	☐	☐	☐	☐
				Z	ZO
ECTS					
				1	1

Liczba godzin kontaktowych z pedagogiem	30
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	30
punkty ECTS	2

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

Koordynator przedmiotu	Kierownik Zakładu Reżyserii Dźwięku	
Prowadzący przedmiot	ad. dr Katarzyna Figat	k.figat@amfn.pl
	dr Dorota Błaszczak	d.blaszczak@amfn.pl
	as. dr Krzysztof Cybulski	k.cybulski@amfn.pl

Metody kształcenia		Metody weryfikacji efektów uczenia się	
1.	wykład problemowy	1.	ustalenie oceny zaliczeniowej na podstawie ocen częściowych otrzymywanych w trakcie trwania semestru za określone działania / wytwory pracy studenta
2.	wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień	2.	realizacja zleconego zadania

3.	rozwiązywanie zadań		
4.	analiza przypadków		
5.	praca indywidualna		

Podstawowe kryteria oceny**semestr I**

Zaliczenie na podstawie:

- bieżącej pracy studenta podczas zajęć i pomiędzy nimi (przygotowanie materiału do omówienia w trakcie zajęć)
- realizacji następujących zadań:
 - spacer dźwiękowy (bez rozmów, bez nagrywania) oraz opis obserwacji krajobrazu dźwiękowego według omówionych na zajęciach kategorii dźwięków oraz różnych sposobów słuchania;
 - realizacja prostego interaktywnego projektu audiowizualnego w postaci programu w środowisku Scratch. Projekt ma wykorzystywać wybraną strategię interaktywności oraz pokazać możliwości tworzenia złożonych form poprzez multiplikację prostych obiektów audiowizualnych o określonych zachowaniach.

semestr II

Zaliczenie na podstawie:

- bieżącej pracy studenta podczas zajęć i pomiędzy nimi (przygotowanie materiału do omówienia w trakcie zajęć)
- realizacji zadania:
 - budowa prostego kontrolera MIDI przy użyciu np. mikrokontrolera Teensy (według wytycznych prowadzącego).

Cele przedmiotu

Celem przedmiotu jest zapoznanie studenta z możliwościami reżyserii dźwięku w obszarze nowych mediów jako rozwinięcia dotychczasowych umiejętności w obszarze mediów klasycznych / liniowych.

Wymagania wstępne

Podstawowa wiedza z obszaru dźwięku / muzyki w formach audiowizualnych oraz multimedialnych, w tym ukończenie kursu „Muzyka w filmie i multimedialnych”.

Treści programowe

semestr I

1. Nowe media – wprowadzenie. Cechy nowych mediów. Interaktywność jako kluczowa cecha nowych mediów.
2. Dźwięk jako element środowiska w powiązaniu z ekologią akustyczną, ekoakustyką oraz różnymi sposobami słuchania krajobrazu dźwiękowego. Analiza pejzaży dźwiękowych jako metoda analizy zmieniającego się środowiska.
3. Dźwięk w dziełach sztuki nowych mediów. Dźwięk interaktywny vs. dźwięk w interaktywnych dziełach sztuki. Dźwięk 3D i jego zastosowania w projektach multimedialnych.
4. Przegląd dokumentacji wideo najbardziej interesujących (historycznych i współczesnych) projektów, instalacji i instrumentów z obszaru sztuki nowych mediów, z akcentem na projekty hybrydowe i postcyfrowe.

semestr II

1. Prezentacja instrumentów i urządzeń, stworzonych wraz ze studentami RDwNM w latach 2023-2025.
2. Omówienie technik i metod pracy nad projektami multimedialnymi.
3. Wprowadzenie do idei "physical computing" poprzez praktyczne wykorzystanie dostępnych współcześnie narzędzi.
4. Kontroler MIDI jako jeden z podstawowych elementów prac multimedialnych.
5. Przestrzenna projekcja dźwięku jako narzędzie kreacji doświadczenia estetycznego.

Kategorie efektów	EFEKT UCZENIA SIĘ		Kod efektu
Wiedza	1	Posiada ogólną wiedzę z zakresu estetyki, w tym wiedzę z zakresu estetyki dzieła filmowego oraz gier wideo jako elementu powiązań i zależności pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowanego kierunku.	P6_RD_W01
	2	Posiada wiedzę z zakresu estetyki i kultury.	P6_RD_W07
	3	Posiada podstawową wiedzę w zakresie problematyki związanej z technologiami stosowanymi w nagraniach muzycznych, dźwiękowych i formach audiowizualnych, w tym o typowych technologiach inżynierskich, programach komputerowych do nagrywania i edycji dźwięku oraz świadomość rozwoju technologicznego w obszarze reżyserii dźwięku.	P6_RD_W13
Umiejętności	1	Potrafi posługiwać się fachową terminologią z zakresu realizacji nagrań muzycznych i form audiowizualnych.	P6_RD_U09
	2	Posiada umiejętność przygotowania typowych prac pisemnych i wystąpień ustnych, dotyczących z zakresu reżyserii dźwięku w powiązaniu z dyscyplinami pokrewnymi. Zna formy zachowań związanych z publiczną prezentacją własnych prac z zakresu reżyserii dźwięku.	P6_RD_U13
	3	Potrafi zastosować wiedzę z matematyki, fizyki, elektroniki, akustyki i elektroakustyki w rozwiązywaniu problemów realizatorskich. Potrafi wykorzystać wiedzę o fizycznych właściwościach dźwięku i jego źródeł, cechach konstrukcyjnych urządzeń elektronicznych oraz techniki informatyczne do analizy i kształtowania brzmienia realizowanych nagrań dźwiękowych.	P6_RD_U20

Kompetencje społeczne	1	Wykazuje się zdolnościami psychologicznymi: wyobraźnią i kreatywnością.	P6_RD_K01
	2	Wykazuje się zdolnościami psychologicznymi: samodzielnością i umiejętnością szybkiego podejmowania decyzji.	P6_RD_K02
	3	Wykazuje się zdolnościami psychologicznymi: asertywnością przy jednoczesnej umiejętności współpracy i współdziałania.	P6_RD_K06
	4	Wykazuje się zdolnościami psychologicznymi: konstruktywnym samokrytycyzmem.	P6_RD_K07
	5	Rozumie konieczność precyzyjnej organizacji pracy, posiada zdolność adaptacji do zmieniających się okoliczności.	P6_RD_K08

Literatura podstawowa

Kluszczyński Ryszard W., *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, WAiP, Warszawa 2010.

Franckiewicz-Olczak Izabela, *Sztuka interaktywna. Społeczny kontekst odbioru*, Wydawnictwo Oficyna Naukowa, Warszawa 2016.

Literatura uzupełniająca

Biblioteki wirtualne i zasoby on-line (opcjonalnie)

Data modyfikacji	29.08.2025	Autor modyfikacji	Dr Katarzyna Figat
------------------	------------	-------------------	--------------------

Czego dotyczy modyfikacja

Uzupełnienie karty przedmiotu.