

WPROWADZENIE DO SYSTEMÓW SIECIOWYCH

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	wykład	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	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

Koordinator przedmiotu	Kierownik Zakładu Reżyserii Dźwięku	
Prowadzący przedmiot	mgr Łukasz Zięba	l.zieba@amfn.pl

Metody kształcenia		Metody weryfikacji efektów uczenia się	
1.	wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień	1.	kolokwium ustne
2.	analiza przypadków	2.	realizacja zleconego zadania
3.	praca indywidualna	3.	

Podstawowe kryteria oceny

semestr I

Zaliczenie semestru pierwszego – na podstawie obecności (dozwolone max. 2 nieobecności na zajęciach w trakcie semestru).

semestr II

Zaliczenie semestru drugiego:

- Obecność na zajęciach (dozwolone max. 2 nieobecności w trakcie semestru);
- kolokwium ustne, zawierające również zadania praktyczne z zakresu konfiguracji sieci audio.

Cele przedmiotu

1. Omówienie nowoczesnych standardów transmisji wykorzystywanych w pracy reżysera dźwięku.
2. Analiza sieci komputerowych będących integralną częścią asynchronicznych standardów transmisji dźwięku.
3. Wyjaśnienie sposobu działania urządzeń sieciowych w sieciach o różnej rozległości (LAN / Internet).
4. Przybliżenie sposobów poprawnej konfiguracji urządzeń sieciowych.

Wymagania wstępne

1. Wiedza z zakresu elektroakustyki na poziomie studiów I st. z zakresu reżyserii dźwięku.
2. Znajomość podstawowych zagadnień elektronicznych i informatycznych.

Treści programowe

semestry I – II

1. Synchroniczne i asynchroniczne standardy transmisji cyfrowych.
2. Sieci komputerowe:
 - Historia,
 - klasyfikacja ze względu na rozległość,
 - topologia sieci.
3. Huby, przełączniki sieciowe i routery – omówienie.
4. Model OSI.
5. Protokoły sieciowe: TCP/IP, UDP, DHCP, DNS, ARP, QoS.
6. Ćwiczenia praktyczne z zakresu konfiguracji sieci komputerowych.
7. Omówienie popularnych asynchronicznych transmisji dźwięku cyfrowego: AES67, AVB, Dante, Ravenna i inne.
8. Sieci audio: korzystanie, konfiguracja, synchronizacja, rozwiązywanie problemów – ćwiczenia praktyczne.

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
	2	Zna narzędzia i technologie tworzenia projektów multimedialnych z wykorzystaniem platform oraz narzędzi Internetowych.	P7_RDwNM_W06
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 multimedialnego. Doskonali te umiejętności w miarę rozwoju technologicznego.	P7_RDwNM_U05
Kompetencje społeczne	1	Rozumie potrzebę ustawicznego kształcenia się z racji szybkiej ewolucji technologii realizacji form audytywnych i audiowizualnych.	P7_RDwNM_K01

Literatura podstawowa

Tanenbaum Andrew S., Wetherall David J., *Sieci komputerowe*, edycja piąta, Pearson, 2011.

Literatura uzupełniająca

Sanders Chris, *Praktyczna analiza pakietów. Wykorzystanie narzędzia Wireshark do rozwiązywania problemów związanych z siecią*, wydanie trzecie, Helion, 2017.

Biblioteki wirtualne i zasoby on-line (opcjonalnie)

Zalecane ukończenie certyfikatu Dante – edycja druga, poziom I-III:

<https://www.getdante.com/resources/training/dante-certification-program/>

Data modyfikacji 08.04.2024 Autor modyfikacji dr Katarzyna Figat

Czego dotyczy modyfikacja

Przeniesienie treści do nowego formularza kart przedmiotów.



--