

PODSTAWY PRODUKCJI MUZYCZNEJ

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

Liczba godzin kontaktowych z pedagogiem

15

Liczba godzin indywidualnej pracy studenta

15

punkty ECTS

1

* 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.	praca indywidualna	1.	realizacja zleconego zadania
2.	prezentacja nagrań	2.	projekt, prezentacja
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 II

Zaliczenie odbywa się na podstawie realizacji utworu muzyki rozrywkowej, w którym świadomie użyto środków kreacji wymienionych w treściach programowych przedmiotu. Warunkiem zaliczenia jest nieprzekroczenie 2 nieobecności na ćwiczeniach.

Cele przedmiotu

1. Przygotowanie do samodzielnej realizacji nagrań muzycznych z zakresu muzyki rozrywkowej
2. Wprowadzenie do środowiska produkcji muzycznej
3. Zapoznanie z możliwościami kreacji dźwiękowej w oparciu o narzędzia cyfrowe
4. Wprowadzenie do systemu MIDI
5. Omówienie wirtualnych instrumentów muzycznych

Wymagania wstępne

1. Umiejętności realizacji nagrań muzyki na poziomie odpowiadającym wcześniejszym etapom studiów
2. Znajomość co najmniej jednej cyfrowej stacji roboczej (DAW)
3. Wrażliwość na dźwięk i zmiany jego głośności, wysokości, barwy i czasu trwania

Treści programowe**semestr II**

1. Organizacja sesji cyfrowej stacji roboczej na potrzeby produkcji muzycznej
2. Korekta rytmiczna i intonacyjna materiału muzycznego w oparciu o ręczną edycję oraz narzędzia automatyczne
3. Kreatywne zastosowanie konwencjonalnych metod przetwarzania dźwięku (korekcja, kompresja, saturacja, efekty przestrzenne, pętle sprzężenia zwrotnego, derezonatory)
4. Rekonstrukcja dźwięku (odszumianie, odprzesterowywanie, obróbka spektralna, algorytmy oparte o uczenie maszynowe)
5. Protokół MIDI: ćwiczenia praktyczne z zakresu konfiguracji i korzystania
6. Produkcja muzyczna oparta o instrumenty wirtualne

Kategorie efektów	EFEKT UCZENIA SIĘ		Kod efektu
Wiedza	1	Posiada znajomość historii stylów muzycznych i odpowiednich tradycji wykonawczych.	P6_RD_W03
	2	Zna podstawowe formy muzyczne, wzorce budowy formalnej utworów oraz ich wzajemne relacje.	P6_RD_W04
	3	Posiada podstawy wiedzy z zakresu instrumentacji i aranżacji.	P6_RD_W05
	4	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	Umie samodzielnie wytworzyć i zrealizować własną koncepcję artystyczną poprzez wykonanie studyjnego nagrania muzycznego muzyki klasycznej, jazzowej i rozrywkowej przy zastosowaniu najbardziej adekwatnych narzędzi warsztatowych oraz technologicznych. Umie ocenić zarejestrowany materiał pod względem artystycznym oraz dokonać zgrania materiału i montażu muzycznego.	P6_RD_U01
	2	Posiada biegłość w identyfikacji cech dźwięku właściwych obszarowi klasycznego solfeżu muzycznego, jest biegły w zakresie słuchowej percepcji i oceny materiału dźwiękowego, zapamiętywania go i operowania nim.	P6_RD_U06
	3	Potrafi posługiwać się fachową terminologią z zakresu realizacji nagrań muzycznych i form audiowizualnych.	P6_RD_U09
	4	Posiada umiejętność obsługi specjalistycznych programów do edycji dźwięku.	P6_RD_U10
	5	Potrafi przeanalizować i ocenić aranżację lub instrumentację na podstawie nagrania lub artystycznego wykonania.	P6_RD_U19
	6	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 umiejętnościami szybkiego podejmowania decyzji.	P6_RD_K02
	3	Wykazuje się zdolnościami psychologicznymi: odpornością na stres i cierpliwością.	P6_RD_K04
	4	Wykazuje się zdolnościami psychologicznymi: konstruktywnym samokrytycyzmem.	P6_RD_K05
	5	Rozumie potrzebę ustawicznego kształcenia się, m.in. z racji szybkiej ewolucji technologii realizacji form audytywnych i audiowizualnych.	P6_RD_K06

	6	Rozumie konieczność precyzyjnej organizacji pracy, posiada zdolność adaptacji do zmieniających się okoliczności.	P6_RD_K07
--	---	--	-----------

Literatura podstawowa

- Huber David M., Runstein Robert E., *Modern Recording Techniques*, edycja siódma, Focal Press, 2010
- Owsinski Bobby, *The Mixing Engineers Handbook*, edycja piąta, Bobby Owsinsky Media Group, 2022
- Owsinski Bobby, *The Music Producer's Handbook*, edycja druga, Hal Leonard, 2010

Literatura uzupełniająca

- Russ Martin, *Sound Synthesis and Sampling*, edycja trzecia, Routledge, 2008

Biblioteki wirtualne i zasoby on-line (opcjonalnie)

Data modyfikacji	29.08.2025	Autor modyfikacji	Dr Katarzyna Figat
Czego dotyczy modyfikacja	Korekta spisu efektów uczenia się w związku ze zmianą listy efektów.		