

Wydział Dyrygentury, Kompozycji i Teorii Muzyki

SYLABUS PRZEDMIOTU DO PLANU STUDIÓW
OBOWIĄZUJĄCEGO OD ROKU AKADEMICKIEGO 2026/2027

NAZWA PRZEDMIOTU	Techniki multimedialne
KIERUNEK <i>właściwie podkreślić</i>	• <u>dyrygentura</u> • <u>kompozycja i teoria muzyki</u> • muzyka i media
SPECJALNOŚĆ <i>właściwie podkreślić</i>	• <u>dyrygentura symfoniczno-operowa</u> (do wyboru) • <u>kompozycja</u> (do wyboru) • kompozycja muzyki do filmu, gier i mediów • <u>teoria muzyki</u> (do wyboru) • muzyka w komunikacji medialnej
POZIOM STUDIÓW <i>właściwie podkreślić</i>	• <u>licencjackie</u> • magisterskie
OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT:	
dr Piotr Jędrzejczyk	
ZAŁOŻENIA, CELE ORAZ CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU:	
Założenia: 1. Wprowadzenie do technik i narzędzi umożliwiających samodzielną pracę twórczą w oparciu o powszechnie dostępne oprogramowanie komputerowe. 2. Poznanie zasad, terminologii, klasyfikacji i rozróżnień wpływających ze specyfiki cyfrowego montażu fali dźwiękowej wraz z obrazem. Cele: 1. Wykształcenie umiejętności swobodnego poruszania się w obrębie oprogramowania komputerowego, właściwego dla przedmiotu. 2. Rozwijanie wrażliwości twórczej przy montażach plików audiowizualnych. Charakterystyka przedmiotu: Koncepcja przedmiotu wyrasta z przekonania, że student najlepiej rozwija się twórczo w przedmiocie pokonywania problemów technicznych i narzędziowych, pracując indywidualnie nad projektami zadanymi, gotowymi, a także nad przedsięwzięciami autorskimi. Oznacza to położenie silnego nacisku na uaktywnienie inwencji podczas ćwiczeń w celu późniejszego ich wykorzystania we własnej pracy twórczej. Nie wyklucza to wprowadzania elementów pracy zespołowej; funkcjonują one jednak na zasadzie uzupełniającej, a nie prymarnej.	
WYMAGANIA WSTĘPNE I DODATKOWE:	
1. podstawowa wiedza i średnio zaawansowane umiejętności związane z obsługą komputera osobistego (środowisko systemu Windows) 2. rozróżnianie właściwości plików dźwiękowych i audiowizualnych	
ZAŁECANE FAKULTATYWNE KOMPONENTY PRZEDMIOTU:	

BIBLIOGRAFIA PODSTAWOWA:

BIBLIOGRAFIA UZUPEŁNIAJĄCA:
1. <i>Estetyka-Sztuka-Media: przestrzenie i konteksty pedagogiczne</i>, red. Maria Jabłońska, Wrocław 2008. 2. <i>Gajda Janusz, Media w edukacji</i>, Kraków 2008. 3. <i>Media w procesie informacyjno-komunikacyjnym</i>, red. Tadeusz Lewowicki, Bronisław Siemieniecki, Toruń 2004. 4. <i>Osiński Zbigniew, Technologia informacyjna w edukacji humanistycznej</i>, Poznań 2005. 5. <i>Pomiędzy krzątactwem a rytualizacją - codzienne formy „bycia” z mediami</i>, w: <i>Estetyka-Sztuka-Media: przestrzenie i konteksty pedagogiczne</i>, red. Marta Jabłońska, Wrocław 2008. 6. <i>Siemieniecki Bronisław, Komputer w edukacji. Podstawowe problemy technologii informacyjnej</i>, Toruń 1999. 7. <i>Współczesna technologia informacyjna i edukacja medialna</i>, red. Tadeusz Lewowicki, Bronisław Siemieniecki, Toruń 2004. 8. <i>Pomiędzy krzątactwem a rytualizacją - codzienne formy „bycia” z mediami</i>, w: <i>Estetyka-Sztuka-Media: przestrzenie i konteksty pedagogiczne</i>, red. Marta Jabłońska, Wrocław 2008.
EFEKTY UCZENIA SIĘ – WIEDZA:
1. posiada orientację w zakresie problematyki związanej z technologiami stosowanymi w muzyce oraz z technikami multimedialnymi (K_W10) 2. rozróżnia pojęcia i techniki używane w specjalistycznym oprogramowaniu komputerowym (K_W10) 3. poprawnie definiuje czynności i procesy odnoszące się do technik multimedialnych (K_W10) 4. dysponuje podstawową wiedzą z zakresu dyscyplin pokrewnych pozwalającą na realizację zadań o charakterze interdyscyplinarnym (K_W10)
EFEKTY UCZENIA SIĘ – UMIEJĘTNOŚCI:
1. rozwiązuje problemy techniczne związane ze specyfiką przedmiotu (K_U07, K_U11) 2. samodzielnie konstruuje próbki audialne i audiowizualne (K_U07, K_U11) 3. potrafi wybierać spośród rozwiązań typowych i proponować ich alternatywy (K_U07, K_U16)
EFEKTY UCZENIA SIĘ – KOMPETENCJE SPOŁECZNE:
1. zachowuje otwartość na nowe zjawiska w dziedzinie multimedialnych (K_K01) 2. realizuje własne koncepcje i działania artystyczne oparte na zróżnicowanej stylistyce, wynikające z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji (K_K03) 3. posiada umiejętność organizacji pracy własnej i zespołowej w ramach realizacji wspólnych zadań i projektów (K_K04) 4. potrafi pracować zarówno samodzielnie, jak i w zespole (K_K04) 5. przewiduje skutki swoich działań i dokonuje ich krytycznej analizy (K_K06, K_K08)

semestr przedmiotu:	I	semestr realizacji przedmiotu w toku studiów:	3
wymiar godzin:	30	ilość pkt. ECTS:	3
rodzaj zajęć właściwe podkreślić	• wykład • <u>ćwiczenia</u> • seminarium	sposób zaliczenia właściwe podkreślić	• E - egzamin • <u>ZO - zaliczenie z oceną</u> • Z - zaliczenie bez oceny

TREŚCI PROGRAMOWE WRAZ Z OPISEM EFEKTÓW KSZTAŁCENIA:
1. Podstawowe pojęcia z dziedziny akustyki. 2. Cyfrowa postać fali dźwiękowej (kompresja/dekompresja, bitrate i in.). 3. Tworzenie, montaż, miksowanie, edytowanie plików dźwiękowych. Student posiada wiedzę w zakresie terminologii używanej w akustyce na poziomie podstawowym; potrafi rozróżniać, nazywać i klasyfikować powyższe. W zakresie umiejętności student potrafi samodzielnie konstruować i modyfikować pliki dźwiękowe, poznawszy uprzednio techniki i narzędzia związane z oprogramowaniem komputerowym (edytor Audacity i in.).
METODY DYDAKTYCZNE:
Ćwiczenia.
WARUNEK ZALICZENIA KURSU WRAZ Z METODAMI I KRYTERIAMI OCENIANIA:
Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest wysoka frekwencja, aktywność w podejmowaniu działań, twórcze zaangażowanie oraz pozytywny stan zaliczeń szeregu testów/kolokwium cząstkowych przygotowanych przez prowadzącego.

semestr przedmiotu:	II	semestr realizacji przedmiotu w toku studiów:	4
wymiar godzin:	30	ilość pkt. ECTS:	3
rodzaj zajęć właściwe podkreślić	- wykład <u>ćwiczenia</u> - seminarium	sposób zaliczenia właściwe podkreślić	- E - egzamin <u>ZO</u> - zaliczenie z oceną - Z - zaliczenie bez oceny
TREŚCI PROGRAMOWE WRAZ Z OPISEM EFEKTÓW KSZTAŁCENIA:			
1. Podstawowe informacje o plikach graficznych (*.jpg, *.gif, *.tiff, *.pdf i in.). 2. Podstawowe wiadomości o plikach audiowizualnych (*.mpg, *.avi, *.wmv i in.). 3. Łączenie obrazu z tekstem i dźwiękiem (prezentacje multimedialne, klipy audiowizualne). Student posiada wiedzę w odniesieniu do plików graficznych i audiowizualnych; potrafi je rozróżniać, klasyfikować, przyporządkowywać określonym edytorom. Student potrafi dokonywać konwersji formatów plików, montować je z sobą w różnych konfiguracjach, nadawać stosowne atrybuty; potrafi również łączyć pliki dźwiękowe z wizualnymi (np. edytor VirtualDubMode).			
METODY DYDAKTYCZNE:			
Ćwiczenia.			
WARUNEK ZALICZENIA KURSU WRAZ Z METODAMI I KRYTERIAMI OCENIANIA:			
Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest wysoka frekwencja, aktywność w podejmowaniu działań, twórcze zaangażowanie oraz pozytywny stan zaliczeń szeregu testów/kolokwium cząstkowych przygotowanych przez prowadzącego.			