

Wydział Dyrygentury, Kompozycji i Teorii Muzyki

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

NAZWA PRZEDMIOTU	Zastosowanie instrumentarium wirtualnego
KIERUNEK <i>właściwie podkreślić</i>	- dyrygentura <u>kompozycja i teoria muzyki</u> - muzyka i media
SPECJALNOŚĆ <i>właściwie podkreślić</i>	- dyrygentura symfoniczno-operowa - kompozycja <u>kompozycja muzyki do filmu, gier i mediów</u> - teoria muzyki - muzyka w komunikacji medialnej
POZIOM STUDIÓW <i>właściwie podkreślić</i>	- licencjackie <u>magisterskie</u>
OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT:	
dr Piotr Jędrzejczyk	
ZAŁOŻENIA, CELE ORAZ CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU:	
Przedmiot obejmuje praktyczne i teoretyczne zagadnienia związane z wykorzystaniem instrumentów wirtualnych i bibliotek brzmieniowych w procesie tworzenia, aranżowania i realizacji muzyki. Koncentruje się na rozwijaniu umiejętności świadomego wyboru instrumentarium wirtualnego, programowania partii instrumentalnych oraz kształtowania realistycznego i artystycznie uzasadnionego brzmienia. Uwzględnia specyfikę pracy z instrumentami wirtualnymi wykorzystywanymi w produkcji muzyki filmowej, do gier i innych form medialnych. Celem przedmiotu jest przygotowanie studenta do samodzielnego i świadomego wykorzystywania instrumentarium wirtualnego w pracy kompozytorskiej i produkcyjnej. Student rozwija umiejętność tworzenia wiarygodnych partii instrumentalnych z wykorzystaniem technologii MIDI, właściwego doboru artykulacji, dynamiki, frazowania i parametrów wykonawczych oraz kształtowania warstwy brzmieniowej utworu. Doskonali również umiejętność wykorzystania instrumentów wirtualnych jako narzędzia wspierającego proces kompozytorski, aranżacyjny i produkcyjny.	
WYMAGANIA WSTĘPNE I DODATKOWE:	
Znajomość podstaw kompozycji, harmonii, instrumentacji i aranżacji oraz podstawowa znajomość technologii MIDI i cyfrowych narzędzi do tworzenia muzyki.	
ZAŁECANE FAKULTATYWNE KOMPONENTY PRZEDMIOTU:	

BIBLIOGRAFIA PODSTAWOWA:	

BIBLIOGRAFIA UZUPEŁNIAJĄCA:	

1. *Estetyka-Sztuka-Media: przestrzenie i konteksty pedagogiczne*, red. Maria Jabłońska, Wrocław 2008.
2. *Gajda Janusz, Media w edukacji*, Kraków 2008.
3. *Media w procesie informacyjno-komunikacyjnym*, red. Tadeusz Lewowicki, Bronisław Siemieniecki, Toruń 2004.
4. *Osiński Zbigniew, Technologia informacyjna w edukacji humanistycznej*, Poznań 2005.
5. *Pomiędzy krzątactwem a rytualizacją - codzienne formy „bycia” z mediami*, w: *Estetyka-Sztuka-Media: przestrzenie i konteksty pedagogiczne*, red. Marta Jabłońska, Wrocław 2008.
6. *Siemieniecki Bronisław, Komputer w edukacji. Podstawowe problemy technologii informacyjnej*, Toruń 1999.
7. *Współczesna technologia informacyjna i edukacja medialna*, red. Tadeusz Lewowicki, Bronisław Siemieniecki, Toruń 2004.
8. *Pomiędzy krzątactwem a rytualizacją - codzienne formy „bycia” z mediami*, w: *Estetyka-Sztuka-Media: przestrzenie i konteksty pedagogiczne*, red. Marta Jabłońska, Wrocław 2008.

EFEKTY UCZENIA SIĘ – WIEDZA:

1. *Student zna zasady funkcjonowania i zastosowania instrumentów wirtualnych oraz bibliotek brzmieniowych.*
2. *Zna podstawowe i zaawansowane możliwości programowania partii instrumentalnych z wykorzystaniem technologii MIDI.*
3. *Rozumie zasady doboru instrumentarium, artykulacji, dynamiki i parametrów wykonawczych w celu uzyskania wiarygodnego i spójnego brzmienia.*
4. *Zna specyfikę wykorzystania instrumentów wirtualnych w produkcji muzyki filmowej, do gier i innych form medialnych.*

EFEKTY UCZENIA SIĘ – UMIEJĘTNOŚCI:

1. *Student potrafi samodzielnie dobierać instrumenty wirtualne i biblioteki brzmieniowe odpowiednio do charakteru i funkcji utworu.*
2. *Potrafi programować partie instrumentalne z wykorzystaniem MIDI, uwzględniając specyfikę wykonawczą poszczególnych instrumentów.*
3. *Potrafi świadomie wykorzystywać artykulację, dynamikę, frazowanie, ekspresję i inne parametry wykonawcze w celu uzyskania realistycznego brzmienia.*
4. *Potrafi tworzyć i opracowywać wirtualne aranżacje zespołowe, uwzględniając zasady instrumentacji, proporcji brzmieniowych i przestrzeni akustycznej.*
5. *Potrafi wykorzystać instrumentarium wirtualne w procesie komponowania, aranżowania, przygotowania demo oraz realizacji kompletnego projektu muzycznego.*

EFEKTY UCZENIA SIĘ – KOMPETENCJE SPOŁECZNE:

1. *Student jest świadomy odpowiedzialności twórczej za jakość artystyczną i brzmieniową realizowanych projektów.*
2. *Jest gotowy do świadomego i krytycznego korzystania z technologii muzycznych jako narzędzia wspierającego proces twórczy.*
3. *Potrafi przyjmować i analizować uwagi dotyczące realizowanych projektów oraz wykorzystywać je do doskonalenia własnego warsztatu.*
4. *Jest gotowy do samodzielnego rozwijania wiedzy i umiejętności związanych z rozwojem technologii instrumentów wirtualnych i produkcji muzycznej.*

semestr przedmiotu:	I	semestr realizacji przedmiotu w toku studiów:	1
---------------------	---	---	---

wymiar godzin:	30	ilość pkt. ECTS:	3
rodzaj zajęć <i>właściwe podkreślić</i>	- wykład <u>ćwiczenia</u> - seminarium	sposób zaliczenia <i>właściwe podkreślić</i>	- E - egzamin <u>ZO</u> - zaliczenie z oceną - Z - zaliczenie bez oceny
TREŚCI PROGRAMOWE WRAZ Z OPISEM EFEKTÓW KSZTAŁCENIA:			
Podstawy zastosowania instrumentów wirtualnych i bibliotek brzmieniowych w pracy kompozytora. Charakterystyka podstawowych grup instrumentów oraz sposoby ich odwzorowania w środowisku cyfrowym. Zasady programowania partii MIDI, wykorzystania artykulacji, dynamiki, ekspresji i podstawowych parametrów wykonawczych. Ćwiczenia w tworzeniu realistycznych partii pojedynczych instrumentów oraz prostych zespołów instrumentalnych. Student rozumie podstawowe zasady funkcjonowania instrumentów wirtualnych. Potrafi właściwie dobrać instrumenty i biblioteki brzmieniowe do charakteru utworu. Potrafi zaprogramować podstawowe partie instrumentalne z wykorzystaniem MIDI oraz świadomie kształtować ich dynamikę, artykulację i ekspresję. Rozwija świadomość różnic pomiędzy zapisem partii instrumentalnej a jej realizacją w środowisku wirtualnym.			
METODY DYDAKTYCZNE:			
- Indywidualna praca ze studentem nad projektami realizowanymi z wykorzystaniem instrumentów wirtualnych. - Analiza możliwości wybranych instrumentów wirtualnych i bibliotek brzmieniowych. - Ćwiczenia z zakresu programowania partii MIDI. - Ćwiczenia w zakresie artykulacji, dynamiki, ekspresji i frazowania partii instrumentalnych. - Dyskusja, konsultacja i korekta prac studenta.			
WARUNEK ZALICZENIA KURSU WRAZ Z METODAMI I KRYTERIAMI OCENIANIA:			
Przygotowanie i prezentacja projektu muzycznego wykorzystującego instrumentarium wirtualne oraz jego omówienie. Ocenie podlega właściwy dobór instrumentarium, poprawność i wiarygodność programowania partii instrumentalnych, jakość brzmieniowa realizacji, poziom warsztatowy oraz świadome wykorzystanie możliwości technologicznych.			

semestr przedmiotu:	II	semestr realizacji przedmiotu w toku studiów:	2
wymiar godzin:	30	ilość pkt. ECTS:	3
rodzaj zajęć <i>właściwe podkreślić</i>	- wykład <u>ćwiczenia</u> - seminarium	sposób zaliczenia <i>właściwe podkreślić</i>	- E - egzamin <u>ZO</u> - zaliczenie z oceną - Z - zaliczenie bez oceny
TREŚCI PROGRAMOWE WRAZ Z OPISEM EFEKTÓW KSZTAŁCENIA:			
Rozwijanie warsztatu kompozytora muzyki do gier i mediów. Kształtowanie narracji muzycznej, dramaturgii i formy z uwzględnieniem specyfiki medium interaktywnego. Praca z tematami muzycznymi, motywami przewodnimi oraz ich wariantami i przekształceniami. Ćwiczenia w projektowaniu muzyki adaptacyjnej, budowaniu warstw muzycznych oraz świadomym kształtowaniu napięcia, kontrastu i ciągłości muzycznej w zależności od przebiegu wydarzeń i działań użytkownika. Student potrafi samodzielnie zaplanować przebieg muzyczny sceny, sekwencji lub fragmentu projektu interaktywnego. Potrafi wykorzystać tematykę i materiał motywiczny do budowania spójności narracyjnej. Potrafi kształtować napięcie i dramaturgię muzyczną z uwzględnieniem zmiennego przebiegu wydarzeń.			

Rozwija umiejętność świadomego wyboru środków kompozytorskich oraz projektowania muzyki dostosowanej do specyfiki wybranego medium.

METODY DYDAKTYCZNE:

- 1. Indywidualna praca ze studentem nad projektami realizowanymi z wykorzystaniem instrumentów wirtualnych.*
- 2. Analiza możliwości wybranych instrumentów wirtualnych i bibliotek brzmieniowych.*
- 3. Ćwiczenia z zakresu programowania partii MIDI.*
- 4. Ćwiczenia w zakresie artykulacji, dynamiki, ekspresji i frazowania partii instrumentalnych.*
- 5. Dyskusja, konsultacja i korekta prac studenta.*

WARUNEK ZALICZENIA KURSU WRAZ Z METODAMI I KRYTERIAMI OCENIANIA:

Przygotowanie i prezentacja projektu muzycznego wykorzystującego instrumentarium wirtualne oraz jego omówienie. Ocenie podlega właściwy dobór instrumentarium, poprawność i wiarygodność programowania partii instrumentalnych, jakość brzmieniowa realizacji, poziom warsztatowy oraz świadome wykorzystanie możliwości technologicznych.