1.	**Nazwa kierunku**	**Creative management in new media**
2.	Wydział	Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Muzyka w sztuce audiowizualnej (do wyboru jeden przedmiot: Muzyka w filmie fabularnym lub Muzyka w filmie dokumentalnym)

Kod modułu: W8-ZN-S2-MWF

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
MWF_1	Student ma uporządkowaną wiedzę o muzyce filmowej, jej historii i związków z technologią filmową.	K_W11	4
MWF_2	Student zna głównych twórców muzyki filmowej i ich twórczość.	K_W12	5
MWF_3	Student identyfikuje elementy ścieżki dźwiękowej oraz identyfikuje elementy dzieła muzycznego funkcjonującego z obrazem ruchomym.	K_U10	5
MWF_4	Student rozumie podstawowe elementy i etapy produkcji dźwięku w filmie.	K_U12	4
MWF_5	Student wskazuje zależności pomiędzy twórcami muzyki filmowej z twórcami obrazu ruchomego.	K_K12	3
MWF_6	Student docenia rolę muzyki w różnych gatunkach i podgatunkach filmowych.	K_K11	4

3. Opis modułu

Opis	Przedmiot do wyboru: • Muzyka w filmie fabularnym • Muzyka w grze wideo Opis przedmiotu: Muzyka w filmie fabularnym Celem przedmiotu jest prezentacja podstawowych informacji z zakresu muzyki filmowej, rozwoju technologii wpływającej na kompozytorów oraz sylwetek twórców i ich dzieł muzycznych w korelacji z reżyserami i konkretnymi filmami. Główną osią kształcenia jest poznanie funkcji muzyki opartych na różnych teoriach muzyki filmowej, nabywanie umiejętności analizy muzyki filmowej pod kątem prezentowanych teorii. Celem jest także kształcenie umiejętności identyfikacji elementów ścieżki dźwiękowej, stylów muzycznych i technik kompozytorskich.

	Opis przedmiotu: Muzyka w grze wideo Celem przedmiotu jest kształcenie kompetencji w dostrzeganiu roli muzyki w grze wideo, w szczególności kształcenie umiejętności rozpoznawania cech muzyki (wyróżnik czasu akcji, wyróżnik tematyczny). Głównymi tematami prezentowanymi podczas prowadzone modułu będą: różnice pomiędzy technikami Layering i Splicing, ścieżki typu transition, problem lokacji a stylu, kształtowanie emocjonalności ze względu na prowadzoną narrację, logikę i mechanikę gry wideo, nielinearność rozgrywki i jej tło muzyczne, specyfika ścieżki dźwiękowej i jej epizodyczna nieewolucyjność.
Wymagania wstępne	Ogólna znajomość dzieł filmowych i gier wideo.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
MWF_w_1	Sprawdzian	Student rozwiązuje test obejmujący zagadnienia omawiane na wykładach oraz wskazane zagadnienia do przygotowania jako praca własna.	MWF_1, MWF_2
MWF_w_2	Ocena ciągła	Student przygotowuje pracę semestralną na wskazany temat. Praca semestralna oceniania jest pod kątem merytorycznym, zawartej i zastosowanej w niej bibliografii (również cytowanych fragmentów tekstów źródłowych).	MWF_3, MWF_4, MWF_5, MWF_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
MFW_fs_2	ćwiczenia	Metoda ćwiczeniowa wsparta nagraniami audio oraz video.	15	Samodzielne przygotowanie się do każdych zajęć, usystematyzowanie materiału przedstawionego na zajęciach, przygotowanie projektów - także grupowych.	45	MWF_w_1
MWF_fs_1	wykład	Metoda wykładowa wsparta nagraniami audio oraz video.	15	Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu.	45	MWF_w_2