

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: Dźwięk w filmie i nowych mediach

Kod modułu: W8-ZN-S2-RD

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
RD_1	Student posiada wiedzę z podstawowych zagadnień związanych z akustyką i elektroakustyką.	K_W12	5
RD_2	Student posiada wiedzę o realizacji dźwięku w programach typu DAW, wiedzę o miksowaniu ścieżek dźwiękowych, wiedzę o strukturze dźwięku w filmie i grach video.	K_W10	4
RD_3	Student posiada umiejętności posługiwania się elementarnymi funkcjami programu do edycji dźwięku.	K_U12	4
RD_4	Student posiada podstawowe umiejętności z zakresu miksowania i zgrywania materiału dźwiękowego.	K_U10	5
RD_5	Student jest świadomy zaawansowanych technik edycji oraz nagrania materiału audio i docenia wartość dobrze zgranego dźwięku w ścieżce filmowej.	K_K11	4
RD_6	Student rozpoznaje sprzęt rejestrujący zjawiska dźwiękowe i rozróżnia poszczególne elementy ścieżki dźwiękowej.	K_K12	3

3. Opis modułu

Opis	Cele przedmiotu to poznanie wybranych elementów z Akustyki i Elektroakustyki, poznanie terminologii związanej z techniką audio, wprowadzenie do systemów DAW na przykładzie Pro Tools, zapoznanie z elementarnymi funkcjami programu do edycji dźwięku, nabycie wiedzy niezbędnej do tworzenia sesji oraz rejestracji dźwięku, poznanie sprzętu rejestrującego zjawiska dźwiękowe, poznanie struktury dźwięku w filmach i grach video, poznanie narzędzi niezbędnych do importowania oraz zarządzania plikami, zapoznanie z funkcjami związanymi z nagrywaniem oraz edycją MIDI, opanowanie technik umożliwiających dokonywanie montażu dźwięku, nabycie wiedzy z zakresu miksowania oraz zgrywania materiału dźwiękowego, zapoznanie z zaawansowanymi technikami edycji oraz nagrania materiału audio, zapoznanie się z elementami synchronizacji obrazu i dźwięku w filmie zapoznanie się z elementami post-produkcji dźwięku.
Wymagania wstępne	Znajomość obsługi komputera systemów Windows i OS X, ogólna wiedza z fizyki na poziomie licealnym, ogólna wiedza z zagadnień dźwięku w obrazie filmowym.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
RD_w_1	Sprawdzian	Test kontrolny obejmujący zagadnienia omawiane na zajęciach oraz wskazane studentom do opracowania w ramach pracy własnej.	RD_1, RD_2
RD_w_2	Ocena ciągła	Praca semestralna oceniania jest pod kątem technicznym i merytorycznym. Kryteria oceniania praktycznej pracy semestralnej: wprowadzanie do realizacji kreatywnych metod pracy, większa pomysłowość i wynalazczość przy realizacji zadań, duża samodzielność przy wykonywaniu zadań, realizowanie kilku wariantów danego zagadnienia, własne poszukiwania i inwencja twórcza. Ze względu na szczególną niewymierność oceniania w dziedzinie sztuk pięknych, kryteria te w uzasadnionych przypadkach mogą ulec zmianom. Ocena końcowa jest średnią ważoną z pisemnego testu kontrolnego (waga 3) oraz z praktycznej pracy semestralnej (waga 2).	RD_3, RD_4, RD_5, RD_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	
RD_fs_1	wykład	Wykład prezentujący teoretyczne i praktyczne zagadnienia z przedmiotu przy pomocy prezentacji multimedialnych. Prezentowane są także fragmenty audio ścieżek dźwiękowych oraz audio-video dzieł filmowych wraz z wglądem w partytury muzyczne i inne przykłady muzyczne.	15	Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu.	45	RD_w_1
RD_fs_2	ćwiczenia	Ćwiczenia prowadzone są w pracowni komputerowej z zastosowaniem programu typu DAW (Pro Tools), mikrofonów.	15	Samodzielne przygotowanie się do każdego zajęcia, usystematyzowanie materiału przedstawionego na zajęciach, przygotowanie projektów - także grupowych.	45	RD_w_2