

1. Nazwa kierunku	muzyka w multimediami <i>[Music in Multimedia]</i>
2. Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3. Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4. Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5. Profil kształcenia	praktyczny
6. Forma prowadzenia studiów	stacjonarna
7. Kod ISCED	0210 (Programy i kwalifikacje związane ze sztuką nieokreślone dalej)
8. Liczba semestrów	4
9. Tytuł zawodowy	magister
10. Ogólna charakterystyka kierunku i założonej koncepcji kształcenia	Szeroko rozumiany rynek muzyczny współczesnego, globalnego świata medialnego wykazuje znaczne zapotrzebowanie na w pełni autorską i indywidualną ofertę twórców sztuk muzycznych. Spełnienie tak określonych oczekiwań rynku multimedialnego wymaga od jego uczestników pełnej świadomości działań twórczych w obszarze technologicznym oraz obszarze estetycznym. Muzyka jako jeden z najistotniejszych elementów warstwy dźwiękowej produktu audiowizualnego pełni w nim znaczące funkcje i role. Wraz z pozostałymi elementami, takimi jak słowo i efekt dźwiękowy, tworzy strumień informacji, znaczeń i emocji. Proponowany program kształcenia na kierunku Muzyka w multimediami zawiera dwie specjalności: Dźwięk w grach oraz Kompozycja muzyczna w sztukach audiowizualnych. Celem jest wykształcenie absolwenta profesjonalnie wykonującego rzemiosło i szeroko pojęte działania kompozycyjne w obrębie sztuk audiowizualnych, przygotowanego do samodzielnej, autorskiej działalności twórczej. Program kształcenia na kierunku Muzyka w multimediami zawiera szereg zajęć praktycznych dotyczących tworzenia muzyki dla multimedii. Absolwent nabywa podstawowe umiejętności w zakresie kompozycji, aranżacji, instrumentacji, technik realizacji nagrań oraz niezbędną wiedzę ogólnomuzyczną.
11. Informacje o związku studiów ze strategią uczelni oraz o potrzebach społeczno-gospodarczych warunkujących prowadzenie studiów i zgodności efektów uczenia się z tymi potrzebami	W Uniwersytecie Śląskim w Katowicach, jako Uczelni wszechstronnie kształcącej i dysponującej dużym potencjałem naukowym, prowadzone są badania naukowe i kształcenie w dziedzinach nauk humanistycznych, niektórych inżynieryjno-technicznych, społecznych, ścisłych i przyrodniczych, teologicznych, a także w dziedzinie sztuki. Misją Uniwersytetu Śląskiego jest m. in. stwarzanie studentom jak najlepszych warunków zdobywania wiedzy, umiejętności i wartości akademickich w kontakcie z pracownikami nauki. Sprzyja temu tworzenie nowych programów nauczania, możliwość zdobywania wiedzy stosownie do zapotrzebowania na rynku pracy, udoskonalanie programów nauczania w sposób odpowiadający wymogom nowoczesnej edukacji. Uniwersytet Śląski sprzyja powstawaniu studiów o charakterze indywidualnym i interdyscyplinarnym, co wymaga zwrócenia uwagi na rozwój nowych technik edukacyjnych i wprowadzania nowoczesnej, innowacyjnej oferty dydaktycznej. Muzyka w multimediami, jako kierunek odpowiadający na zapotrzebowanie rynku i uwzględniający wykorzystanie w edukacji artystycznej nowoczesnych mediów, wpisuje się w misję i strategię rozwoju Uniwersytetu Śląskiego. Proponowany nowy kierunek to kontynuacja edukacji realizowanej od trzech lat na kierunku Muzyka w multimediami, studia I stopnia o profilu praktycznym. Uniwersytet Śląski zalicza możliwość kontynuacji studiów do mocnych stron Uczelni i dąży do podtrzymywania tej strategii dydaktycznej. Mimo, iż jest to kierunek o profilu praktycznym, to równocześnie ma on istotne znaczenie dla rozwoju potencjału badawczego. Dotyczy to założonej na najbliższy czas wizji funkcjonowania Instytutu Sztuk Muzycznych w zakresach: 1. Realizowania unikatowych działań artystycznych wykorzystujących nowoczesne technologie. 2. Badań interdyscyplinarnych. 3. Komparatystyki na osi źródło-innowacja w kontekście kulturowym. 4. Prowadzenia nowatorskiej działalności muzycznej oraz wykorzystania nowych mediów w twórczości muzycznej i działaniach interdyscyplinarnych. 5. Współpracy z zagranicznymi instytucjami naukowymi i artystycznymi

		w ramach projektów zespołowych oraz indywidualnych. 6. Zaangażowania wysoko wykwalifikowanej kadry funkcjonującej w najistotniejszych dla dyscypliny obszarach szeroko pojętej twórczości. Kierunek Muzyka w multimediach wpisuje się w Priorytetowe Obszary Badawcze wskazane w strategii rozwoju UŚ, w tym: POB 2 – nowoczesne materiały i technologie oraz ich społeczno-kulturowe implikacje (w obszarach badawczych dyscyplin reprezentowanych przez pracowników – reżyseria dźwięku, dźwięk w sztukach multimedialnych), POB 5 – badanie fundamentalnych właściwości natury (działalność badawcza, w szczególności interdyscyplinarna, dotycząca analizy i tworzenia dźwięku oraz różnych aspektów funkcjonowania człowieka w sytuacji kontaktu z muzyką). Kierunek ma również związek ze wskazanymi w strategii rozwoju UŚ relacjami pomiędzy obszarami badawczymi dyscypliny a Celami Zrównoważonego Rozwoju ONZ – zwłaszcza Celem 9, w obrębie którego przewiduje się budowanie stabilnej infrastruktury, promowanie zrównoważonego uprzemysłowienia, wspieranie innowacyjności, co w ramach proponowanego kierunku przejawia się w wykorzystaniu nowych technologii w działalności muzycznej i projektach interdyscyplinarnych oraz we współpracy z instytucjami oraz firmami z otoczenia gospodarczego. Propozycja „urzeczywistnienia” kierunku Muzyka w multimediach głęboko osadzona jest w jakże bliskim uniwersyteckiemu dążeniu do optymalizowania oferty dydaktycznej – P8, co wynika zarówno z nieustającej analizy rynku pracy, jak i popytu na proponowane przyszłym studentom kierunki oraz zakładanych efektów kształcenia z oczywistym uwzględnieniem trendów krajowych i światowych. Ta zaś jest spójna z POB – O6. Nie bez znaczenia jest również fakt, iż w zakresie kształcenia kierunek wpisuje się w cel dotyczący zwiększenia powiązania programów studiów z badaniami naukowymi związanymi ze współpracą z pracodawcami, w tym umożliwienie praktyk u tych pracodawców oraz powiązanie oferty kształcenia z otoczeniem społeczno-gospodarczym, w tym włączanie ekspertów zewnętrznych w realizację kształcenia – Cel 1 (PDS). Ten zaś cel wpłynie ponadto na osiągnięcie Celu 2 strategii dotyczącego umiędzynarodowienia poprzez m.in. możliwość zintensyfikowania udziału pedagogów i studentów w programach wymiany akademickiej (Erasmus+ i inne). Natomiast realizacja Celu 4 możliwa będzie dzięki wprowadzeniu nowoczesnych metod kształcenia wykorzystujących nowe technologie bazujące na interaktywności. Warto ponadto zwrócić uwagę na akcentowaną w strategii rozwoju UŚ kwestię promocji Uczelni i jej rozpoznawalności, te zaś cele mogą być znakomicie realizowane tak przez obecną kadre, skupioną wokół kierunku, w gronie której znajdują się osoby rozpoznawalne na polskim i światowym rynku muzycznym. Dotychczasowa aktywność pracowników pozwoliła na nawiązanie szeroko zakrojonej współpracy z wieloma firmami zajmującymi się przemysłem muzycznym, co umożliwi realizację tego celu strategii, który dotyczy współpracy z otoczeniem społeczno-gospodarczym. Niewątpliwym atutem proponowanego kierunku jest zarówno stworzenie studentom możliwości rozwijania swojej wiedzy i umiejętności na kolejnym etapie ich kształcenia, ale także, a raczej przede wszystkim przygotowanie ich do profesjonalnego, w pełni merytorycznego, nowoczesnego, dynamicznego i kreatywnego poruszania się i funkcjonowania w przestrzeni sztuk audiowizualnych.
12.	Specjalności	dźwięk w grach [Sound in Video Games] kompozycja muzyczna w sztukach audiowizualnych [Music Composing in Audiovisual Arts]
13.	Ogólna charakterystyka specjalności	<u>dźwięk w grach</u> Specjalność Dźwięk w grach przygotowuje specjalistów w obszarze kompozycji i aranżacji, metod cyfrowej rejestracji dźwięku, przetwarzania cyfrowego, dźwięku przestrzennego, rejestracji i przetwarzania głosu, sprzętu i oprogramowania MIDI, a także postprodukcji dźwięku w rzeczywistości wirtualnej, m.in. w grach oraz programach edukacyjnych. Niezbędnym komponentem programu nauczania są zajęcia o charakterze teoretycznym pozwalające na przekazanie rzetelnej wiedzy z zakresu historii i teorii muzyki, muzyki klasycznej, harmonii, estetyki, czy zasad funkcjonowania rynku muzycznego. <u>kompozycja muzyczna w sztukach audiowizualnych</u> Celem nadrzędnym programu kształcenia w zakresie specjalności Kompozycja muzyczna w sztukach audiowizualnych jest specjalistyczne przygotowanie do pracy w charakterze autora ilustracji muzycznej (autora warstwy muzycznej) dla potrzeb produkcji audiowizualnych. Cel ten realizowany będzie poprzez kształtowanie wrażliwości audiowizualnej, gruntowne przygotowanie teoretyczne i

		przygotowanie w zakresie podstaw warsztatowych. Rozwój rynku audiowizualnego i medialnego wysuwa określone zapotrzebowania, wśród których jednym z najistotniejszych wydaje się konieczność kształtowania świadomości audiowizualnej młodego muzyka, przygotowującego się do wyzwań, jakie stawia współczesny rynek multimedialny. Budzenie świadomości i kształtowanie wrażliwości audiowizualnej przyszłego autora warstwy muzycznej stanowi podstawowe założenie kształcenia w ramach specjalności.
14.	Semestr od którego rozpoczyna się realizacja specjalności	1
15.	Procentowy udział liczby punktów ECTS dla każdej z dyscyplin naukowych lub artystycznych do których odnoszą się efekty uczenia się w łącznej liczbie punktów ECTS (ze wskazaniem dyscypliny wiodącej)	dźwięk w grach: [dyscyplina wiodąca] sztuki muzyczne (dziedzina sztuki): 100% kompozycja muzyczna w sztukach audiowizualnych: [dyscyplina wiodąca] sztuki muzyczne (dziedzina sztuki): 100%
16.	Liczba punktów ECTS konieczna dla uzyskania kwalifikacji odpowiadających poziomowi studiów	120
17.	Procentowy udział liczby punktów ECTS uzyskiwanych w ramach wybieranych przez studenta modułów kształcenia w łącznej liczbie punktów ECTS	dźwięk w grach: 54%, kompozycja muzyczna w sztukach audiowizualnych: 54%
18.	Łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich (lub innych osób prowadzących zajęcia) i studentów	dźwięk w grach: 70, kompozycja muzyczna w sztukach audiowizualnych: 73
19.	Liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dyscyplin w ramach dziedzin nauk humanistycznych lub nauk społecznych, nie mniejszą niż 5 punktów ECTS – w przypadku kierunków studiów przypisanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	dźwięk w grach: 6, kompozycja muzyczna w sztukach audiowizualnych: 6
20.	Łączna liczba punktów ECTS, większa niż 50% ich ogólnej liczby, którą student musi uzyskać:	dźwięk w grach: 106, kompozycja muzyczna w sztukach audiowizualnych: 106

	- na kierunku o profilu ogólnoakademickim w ramach modułów zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dyscyplinach naukowych lub artystycznych związanych z tym kierunkiem studiów; - na kierunku o profilu praktycznym w ramach modułów zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	
21.	Łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych na kierunku studiów o profilu praktycznym, a w przypadku kierunku studiów o profilu ogólnoakademickim – jeżeli program studiów na tych studiach przewiduje praktyki	dźwięk w grach: 14, kompozycja muzyczna w sztukach audiowizualnych: 14
22.	Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych dla kierunku studiów o profilu praktycznym, a w przypadku kierunku studiów o profilu ogólnoakademickim – jeżeli program studiów na tych studiach przewiduje praktyki	Praktyki zawodowe są integralną częścią programu studiów, realizowanego przez studentów na poszczególnych kierunkach, poziomach, profilach i formach studiów. Praktyki mają pomóc w skonfrontowaniu wiedzy zdobytej w trakcie studiów z wymaganiami rynku pracy, zdobyciu umiejętności przydatnych w zawodzie, poznaniu praktycznych zagadnień związanych z pracą na stanowiskach, do których student jest przygotowywany w trakcie trwania studiów. Praktyki mają oswoić studenta z profesjolektami właściwymi dla konkretnej branży oraz kulturą pracy. Zasady organizacji praktyk określa zarządzenie Rektora. Szczegółowe zasady odbywania praktyk z uwzględnieniem specyfiki poszczególnych kierunków określa kierunkowy regulamin praktyk zawodowych, w szczególności: efekty uczenia się założone do osiągnięcia przez studenta podczas realizacji praktyki zawodowej, ramowy program praktyk zawierający opis zagadnień, wymiar praktyki (liczba tygodni godzin); formę praktyki (ciągła, śródroczna), kryteria wyboru miejsca odbywania praktyki, obowiązki studenta przebywającego na praktyce, obowiązki opiekuna akademickiego praktyki, warunki zaliczenia praktyki zawodowej przez studenta oraz warunki zwolnienia w całości lub części z obowiązku odbycia praktyk. Liczbę ECTS i liczbę godzin określa plan studiów.
23.	Wymogi związane z ukończeniem studiów	Warunkiem dopuszczenia do egzaminu dyplomowego jest osiągnięcie efektów uczenia się przewidzianych w programie studiów, uzyskanie poświadczenia odpowiedniego poziomu biegłości językowej w zakresie języka obcego oraz uzyskanie pozytywnych ocen pracy dyplomowej. Warunkiem ukończenia studiów jest złożenie egzaminu dyplomowego z wynikiem co najmniej dostatecznym. Absolwent otrzymuje dyplom ukończenia studiów wyższych potwierdzający uzyskanie kwalifikacji odpowiedniego stopnia. Szczegółowe zasady procesu dyplomowania oraz wymogi dla pracy dyplomowej określa Regulamin Studiów oraz regulamin dyplomowania.