

		variantów postępowania/wytworu/dzieła			
10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-MM-S2-PRD1_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-MM-S2-PRD1_1, W6-MM-S2-PRD1_2, W6-MM-S2-PRD1_3	e03, f03
11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:					
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)			Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)			Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się			Nie
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się			Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
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.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Pracownia dyplomowa 2
Kod modułu		W6-MM-S2-PRD2
Liczba punktów ECTS		6
Język wykładowy		
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu jest przygotowanie studenta do samodzielnego zaprojektowania pracy dyplomowej, która stanowić będzie prezentację autorskiego projektu multimedialnego.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		[W6-MM-S2-PRD1] Pracownia dyplomowa 1

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-MM-S2-PRD2_1	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu złożone zależności między teoretycznymi i praktycznymi aspektami muzyki w multimediami, stanowiące zaawansowaną wiedzę szczegółową właściwą dla kierunku studiów.	W6-MM-S2-W02	3	
		W6-MM-S2-W06	4	
W6-MM-S2-PRD2_2	Potrafi opracowywać i realizować innowacyjne koncepcje artystyczne z wykorzystaniem nowej wiedzy, także z innych dziedzin, rozwiązując złożone problemy w nieprzewidywalnych warunkach.	W6-MM-S2-U01	4	
		W6-MM-S2-U03	4	
		W6-MM-S2-U04	4	
W6-MM-S2-PRD2_3	Jest gotów do krytycznej oceny własnych i cudzych działań artystycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu.	W6-MM-S2-K02	4	
		W6-MM-S2-K04	4	

9.	Metody prowadzenia zajęć		
	Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
	e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>
	f03	Metody samodzielnego uczenia się	Praca koncepcyjna <i>samodzielnie (lub w wybranej grupie) realizowana aktywność (gł. intelektualna) skutkująca powstaniem pomysłu, idei, projektu; tworzenie planu w oparciu o wizję; opracowanie ogólnego zarysu projektu; wytworzenie uproszczonego szkicu</i>

		variantów postępowania/wytworu/dzieła			
10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-MM-S2-PRD2_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-MM-S2-PRD2_1, W6-MM-S2-PRD2_2, W6-MM-S2-PRD2_3	e03, f03
11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:					
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)			Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)			Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się			Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się			Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
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.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Praktyki zawodowe 1
Kod modułu		W6-MM-S2-PRZ1
Liczba punktów ECTS		6
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu jest trening podstawowych praktycznych umiejętności zawodowych realizowanych w wybranym przez studenta miejscu praktyk (firmy produkujące gry, studia nagrań, agencje reklamowe, radio, telewizja, instytucje kultury, itp.).
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-MM-S2-PRZ1_1	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę w pogłębionym stopniu w wybranym miejscu realizacji praktyki zawodowej.	W6-MM-S2-W01	4	
W6-MM-S2-PRZ1_2	Potrafi samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie oraz doskonalić kompetencje zawodowe na różnych stanowiskach pracy.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U02	3 3	
W6-MM-S2-PRZ1_3	Jest gotów do aktywnego uczestnictwa w działalności organizacji, kierowania pracą zespołu oraz przestrzegania zasad etyki zawodowej i norm prawnych.	W6-MM-S2-K01 W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K06	4 3 3	

9.	Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	
e05	Zbiór metod praktycznych	Praktyka <i>w tym zawodowa, indywidualna; praktyczne ćwiczenie umiejętności w warunkach rzeczywistych, odpowiadających przedmiotowej specyfice kształcenia, np. w środowisku, instytucji, miejscu, do pracy w których student się przygotowuje w ramach studiów; ćwiczenie w realnych warunkach pracy</i>	
e06	Zbiór metod praktycznych	Obserwacja <i>w tym, w terenie; metoda systematycznego/planowego spostrzegania zjawisk, obiektów, osób w celu zdobycia wiedzy na ich temat; spostrzeżeniowe wyodrębnianie elementów działania modelowego jako element uczenia się poprzez naśladowanie;</i>	

		<i>złożony kompleks poznania zmysłowego na bazie doświadczeń sensorycznych</i>
e07	Zbiór metod praktycznych	Symulacja <i>met. pośrednia; naśladowanie rzeczywistości w celu zdobycia doświadczenia zbliżonego do prawdziwego; odtworzenie sytuacji z rzeczywistości w taki sposób, aby doświadczenia pozyskane przy jej pomocy były zbliżone do prawdziwych; praca na materiale „zastępczym”</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-MM-S2-PRZ1_fs_1	praktyka	160	zaliczenie	W6-MM-S2-PRZ1_1, W6-MM-S2-PRZ1_2, W6-MM-S2-PRZ1_3	e05, e06, e07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:				
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)		Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich</i>		Nie
d03	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Przegląd dokumentacji z praktyk <i>analiza zbioru dokumentacji zgromadzonej podczas zajęć praktycznych, w tym: stażowych, studyjnych, itp., oraz dokumentacji opracowanej w celu zaliczenia praktyki, w tym zawodowej; weryfikacja opisu, niezbędnych załączników, opinii oraz ocen przed przedstawieniem jej do zaliczenia</i>		Nie
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>		Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
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.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Praktyki zawodowe 2
Kod modułu		W6-MM-S2-PRZ2
Liczba punktów ECTS		4
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu jest trening podstawowych praktycznych umiejętności zawodowych realizowanych w wybranym przez studenta miejscu praktyk (firmy produkujące gry, studia nagrań, agencje reklamowe, radio, telewizja, instytucje kultury, itp.).
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-MM-S2-PRZ2_1	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę w pogłębionym stopniu w wybranym miejscu realizacji praktyki zawodowej.	W6-MM-S2-W01	4	
W6-MM-S2-PRZ2_2	Potrafi samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie oraz doskonalić kompetencje zawodowe na różnych stanowiskach pracy.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U02	4 3	
W6-MM-S2-PRZ2_3	Jest gotów do aktywnego uczestnictwa w działalności organizacji, kierowania pracą zespołu oraz przestrzegania zasad etyki zawodowej i norm prawnych.	W6-MM-S2-K01 W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K06	4 3 4	

9.	Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	
e05	Zbiór metod praktycznych	Praktyka <i>w tym zawodowa, indywidualna; praktyczne ćwiczenie umiejętności w warunkach rzeczywistych, odpowiadających przedmiotowej specyfice kształcenia, np. w środowisku, instytucji, miejscu, do pracy w których student się przygotowuje w ramach studiów; ćwiczenie w realnych warunkach pracy</i>	
e06	Zbiór metod praktycznych	Obserwacja <i>w tym, w terenie; metoda systematycznego/planowego spostrzegania zjawisk, obiektów, osób w celu zdobycia wiedzy na ich temat; spostrzeżeniowe wyodrębnianie elementów działania modelowego jako element uczenia się poprzez naśladowanie;</i>	

		złożony kompleks poznania zmysłowego na bazie doświadczeń sensorycznych
e07	Zbiór metod praktycznych	Symulacja <i>met. pośrednia; naśladowanie rzeczywistości w celu zdobycia doświadczenia zbliżonego do prawdziwego; odtworzenie sytuacji z rzeczywistości w taki sposób, aby doświadczenia pozyskane przy jej pomocy były zbliżone do prawdziwych; praca na materiale „zastępczym”</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-MM-S2-PRZ2_fs_1	praktyka	100	zaliczenie	W6-MM-S2-PRZ2_1, W6-MM-S2-PRZ2_2, W6-MM-S2-PRZ2_3	e05, e06, e07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich</i>	Nie
d03	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Przegląd dokumentacji z praktyk <i>analiza zbioru dokumentacji zgromadzonej podczas zajęć praktycznych, w tym: stażowych, studyjnych, itp., oraz dokumentacji opracowanej w celu zaliczenia praktyki, w tym zawodowej; weryfikacja opisu, niezbędnych załączników, opinii oraz ocen przed przedstawieniem jej do zaliczenia</i>	Nie
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podjęmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
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.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Praktyki zawodowe 3
Kod modułu		W6-MM-S2-PRZ3
Liczba punktów ECTS		4
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu jest trening podstawowych praktycznych umiejętności zawodowych realizowanych w wybranym przez studenta miejscu praktyk (firmy produkujące gry, studia nagrań, agencje reklamowe, radio, telewizja, instytucje kultury, itp.).
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-MM-S2-PRZ3_1	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę w pogłębionym stopniu w wybranym miejscu realizacji praktyki zawodowej.	W6-MM-S2-W01	4	
W6-MM-S2-PRZ3_2	Potrafi samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie oraz doskonalić kompetencje zawodowe na różnych stanowiskach pracy.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U02	4 4	
W6-MM-S2-PRZ3_3	Jest gotów do aktywnego uczestnictwa w działalności organizacji, kierowania pracą zespołu oraz przestrzegania zasad etyki zawodowej i norm prawnych.	W6-MM-S2-K01 W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K06	4 4 4	

9.	Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	
e05	Zbiór metod praktycznych	Praktyka <i>w tym zawodowa, indywidualna; praktyczne ćwiczenie umiejętności w warunkach rzeczywistych, odpowiadających przedmiotowej specyfice kształcenia, np. w środowisku, instytucji, miejscu, do pracy w których student się przygotowuje w ramach studiów; ćwiczenie w realnych warunkach pracy</i>	
e06	Zbiór metod praktycznych	Obserwacja <i>w tym, w terenie; metoda systematycznego/planowego spostrzegania zjawisk, obiektów, osób w celu zdobycia wiedzy na ich temat; spostrzeżeniowe wyodrębnianie elementów działania modelowego jako element uczenia się poprzez naśladowanie;</i>	

		<i>złożony kompleks poznania zmysłowego na bazie doświadczeń sensorycznych</i>
e07	Zbiór metod praktycznych	Symulacja <i>met. pośrednia; naśladowanie rzeczywistości w celu zdobycia doświadczenia zbliżonego do prawdziwego; odtworzenie sytuacji z rzeczywistości w taki sposób, aby doświadczenia pozyskane przy jej pomocy były zbliżone do prawdziwych; praca na materiale „zastępczym”</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-MM-S2-PRZ3_fs_1	praktyka	100	zaliczenie	W6-MM-S2-PRZ3_1, W6-MM-S2-PRZ3_2, W6-MM-S2-PRZ3_3	e05, e06, e07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:				
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)		Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich</i>		Nie
d03	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Przegląd dokumentacji z praktyk <i>analiza zbioru dokumentacji zgromadzonej podczas zajęć praktycznych, w tym: stażowych, studyjnych, itp., oraz dokumentacji opracowanej w celu zaliczenia praktyki, w tym zawodowej; weryfikacja opisu, niezbędnych załączników, opinii oraz ocen przed przedstawieniem jej do zaliczenia</i>		Nie
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>		Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
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.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Programowanie dźwięku
Kod modułu		W6-MM-S2-PGD
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		
Cel i opis treści kształcenia		Przedmiot ma za zadanie zapoznanie studentów z komputerowymi metodami przetwarzania dźwięku oraz tworzeniem algorytmów syntezy i przetwarzania dźwięku wybranych językach programowania, a także wyrobienie praktycznej umiejętności tworzenia instrumentów i efektów dźwiękowych w formacie VST.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu		
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-PGD_1	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu elementy składowe zaawansowanych procesorów dźwięku i synteзаторów oraz metody ich zastosowania w działalności artystycznej.	W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	2 2
W6-MM-S2-PGD_2	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do projektowania i tworzenia synteзаторów oraz procesorów efektów spełniających złożone kryteria techniczne i artystyczne.	W6-MM-S2-U02	2
W6-MM-S2-PGD_3	Potrafi tworzyć instrumenty i efekty VST z wykorzystaniem właściwych metod i narzędzi programistycznych.	W6-MM-S2-U02	2
W6-MM-S2-PGD_4	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do formułowania i rozwiązywania problemów w ramach własnych projektów artystycznych o charakterze twórczym.	W6-MM-S2-U01	1

9.	Metody prowadzenia zajęć		
	Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
	d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem <i>np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie</i>
	e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy

		<i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>
e07	Zbiór metod praktycznych	Symulacja <i>met. pośrednia; naśladowanie rzeczywistości w celu zdobycia doświadczenia zbliżonego do prawdziwego; odtworzenie sytuacji z rzeczywistości w taki sposób, aby doświadczenia pozyskane przy jej pomocy były zbliżone do prawdziwych; praca na materiale „zastępczym”</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-MM-S2-PGD_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-MM-S2-PGD_1, W6-MM-S2-PGD_2, W6-MM-S2-PGD_3, W6-MM-S2-PGD_4	d01, e03, e07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:				
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)		Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>		Nie
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich</i>		Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>		Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
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.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Projektowanie dźwięku 1
Kod modułu		W6-MM-DG-S2-PRD1
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł dostarcza wiedzy i umiejętności praktycznych z zakresu projektowania dźwięku. Ma za zadanie zapoznać studentów z elementami współczesnego warsztatu sound designera, zarówno w zakresie środków technicznych, jak i umiejętności słyszenia oraz wyobraźni dźwiękowej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-MM-DG-S2-PRD1_1	Zna i rozumie zaawansowane techniki edytorskie, metody kształtowania toru audio oraz zastosowania wirtualnych syntezytorów i efektów w wybranych programach DAW	W6-MM-S2-W03	2	
W6-MM-DG-S2-PRD1_2	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do planowania i realizacji nagrań spełniających złożone wymagania kreacji dźwiękowej.	W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	2 2	
W6-MM-DG-S2-PRD1_3	Potrafi samodzielnie planować i realizować własne uczenie się w zakresie rozwoju technicznej i estetycznej świadomości dźwiękowej.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U02	2 2	
W6-MM-DG-S2-PRD1_4	Potrafi tworzyć złożone wieloelementowe sceny dźwiękowe z wykorzystaniem zaawansowanych metod i narzędzi audio.	W6-MM-S2-U03	2	

9.	Metody prowadzenia zajęć		
	Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
	c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań
	d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem

		<i>np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie</i>
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
MM-DG-S2-PRD1_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-MM-DG-S2-PRD1_1, W6-MM-DG-S2-PRD1_2, W6-MM-DG-S2-PRD1_3, W6-MM-DG-S2-PRD1_4	c06, d01, e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:				
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)		Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>		Nie
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich</i>		Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>		Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
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.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Projektowanie dźwięku 2
Kod modułu		W6-MM-DG-S2-PRD2
Liczba punktów ECTS		4
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł dostarcza wiedzy i umiejętności praktycznych z zakresu projektowania dźwięku. Ma za zadanie zapoznać studentów z elementami współczesnego warsztatu sound designera, zarówno w zakresie środków technicznych, jak i umiejętności słyszenia oraz wyobraźni dźwiękowej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		[W6-MM-DG-S2-PRD1] Projektowanie dźwięku 1

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-MM-DG-S2-PRD2_1	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu złożony zasób technik projektowania dźwięku oraz metody ich twórczego zastosowania w działalności artystycznej.	W6-MM-S2-W03	3	
W6-MM-DG-S2-PRD2_2	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do innowacyjnego tworzenia złożonych efektów dźwiękowych z wykorzystaniem zintegrowanych technik i wyraźnie określonym charakterem estetycznym.	W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	3 3	
W6-MM-DG-S2-PRD2_3	Potrafi samodzielnie planować i realizować własne uczenie się w zakresie rozwoju technicznej i estetycznej świadomości dźwiękowej oraz ukierunkowywać innych w tym zakresie.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U02	3 3	
W6-MM-DG-S2-PRD2_4	Potrafi tworzyć złożone i spójne sceny dźwiękowe poprzez świadome kształtowanie według własnej wizji estetycznej z wykorzystaniem zaawansowanych metod projektowania.	W6-MM-S2-U03	3	

9.	Metody prowadzenia zajęć		
	Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
	c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań
	d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem

		<i>np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie</i>
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
MM-DG-S2-PRD2_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-MM-DG-S2-PRD2_1, W6-MM-DG-S2-PRD2_2, W6-MM-DG-S2-PRD2_3, W6-MM-DG-S2-PRD2_4	c06, d01, e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:				
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)		Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>		Nie
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich</i>		Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>		Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimedialnych
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.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Projekty audiowizualne i multimedialne
Kod modułu		W6-MM-S2-PAM
Liczba punktów ECTS		1
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł poświęcony jest realizacji projektów audiowizualnych i multimedialnych, podczas którego osoby studiujące zdobędą wiedzę oraz praktyczne umiejętności związane z projektowaniem, tworzeniem i integracją różnych form sztuki audiowizualnej. Uczestnicy modułu nauczą się, jak operować obrazem, dźwiękiem, muzyką i elementami interaktywnymi, wykorzystując zaawansowane narzędzia i technologie. Program kładzie nacisk na współpracę zespołową w multidyscyplinarnych zespołach oraz rozwijanie kompleksowych projektów, takich jak teledyski, ścieżki dźwiękowe do gier, multimedialne instalacje artystyczne czy interaktywne prezentacje w rozszerzonej rzeczywistości (XR). Studenci będą realizować własne projekty, rozwijając swoje kompetencje w zakresie produkcji i postprodukcji obrazu i dźwięku oraz zarządzania czasem i zasobami w kontekście projektów kreatywnych.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-MM-S2-PAM_1	Osoba studiująca posiada wiedzę na temat metod projektowania i integracji różnych form sztuki audiowizualnej.	W6-MM-S2-W02	4	
		W6-MM-S2-W03	2	
		W6-MM-S2-W07	3	
W6-MM-S2-PAM_2	Osoba studiująca potrafi samodzielnie realizować projekty audiowizualne, operując obrazem, dźwiękiem i interaktywnymi elementami.	W6-MM-S2-U01	3	
		W6-MM-S2-U03	5	
		W6-MM-S2-U04	4	
W6-MM-S2-PAM_3	Osoba studiująca posiada umiejętność zarządzania czasem i zasobami w kontekście realizacji złożonych projektów twórczych.	W6-MM-S2-U02	2	
		W6-MM-S2-U03	3	
		W6-MM-S2-U04	4	
W6-MM-S2-PAM_4	Osoba studiująca potrafi poszukiwać i eksperymentować z nowymi narzędziami oraz technologiami w realizacji projektów artystycznych, podejmując świadome ryzyko w celu osiągnięcia innowacyjnych rezultatów audiowizualnych.	W6-MM-S2-K02	2	
		W6-MM-S2-K06	3	

		W6-MM-S2-K07	5
--	--	--------------	---

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku <i>case studies</i> – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning <i>nauka poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespołe/parze</i> czyli tzw. komórce nauczania (ang. <i>learning cells</i>); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom <i>nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
Wr_PAM	warsztat	15	zaliczenie	W6-MM-S2-PAM_1, W6-MM-S2-PAM_2, W6-MM-S2-PAM_3, W6-MM-S2-PAM_4	b07, b08, b09, c06

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak

e02	Aktywności komplementarne do zajęć	Publikacja dzieła/prezentacja działania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór czynności realizowanych w celu upublicznienia (poza zajęciami) efektów pracy badawczej, artystycznej, twórczej, projektowej, konstrukcyjnej, eksperymentalnej, itp., w formie klasycznej prezentacji, ekspozycji, koncertu, projekcji, plakatu, publikacji, zapośredniczonej poprzez media, w formie cyfrowej i w ramach innych czynności; upublicznienie z wykorzystaniem różnych form i narzędzi</i>	Nie
-----	------------------------------------	--	-----

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimedialności
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.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Propedeutyka zagadnień audiowizualnych 1
Kod modułu		W6-MM-S2-PZA1
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu jest: - uruchomienie procesów intelektualnych, percepcyjnych oraz twórczych, prowadzących do myślenia kategoriami znaczeń muzyki w formie audiowizualnej jako takiej, do pobudzania i wzmagania „myślenia dźwiękiem”, nie zaś wyłącznie kategoriami znaczeń wizualnych; - pobudzenie oraz rozwijanie w pełni audiowizualnej wrażliwości i świadomości w ocenie audiowizualnej dzieła filmowego jako spójnej całości; - przekazanie wiedzy niezbędnej dla prawidłowej oceny zjawisk audiowizualnych filmowego dzieła sztuki, ze szczególnym podkreśleniem znaczenia, roli i funkcji elementów warstwy muzycznej; - uruchomienie instrumentów percepcyjnych i mechanizmów intelektualnych niezbędnych dla analitycznego i syntetycznego sposobu rozumienia struktury utworu telewizyjnego oraz filmowego ze szczególnym uwypukleniem znaczenia poszczególnych elementów struktury warstwy dźwięku.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-MM-S2-PZA1_1	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu rolę i wielorakie funkcje muzyki w formach audiowizualnych oraz metody ich zastosowania w różnych kontekstach medialnych.	W6-MM-S2-W06	3	
		W6-MM-S2-W07	3	
W6-MM-S2-PZA1_2	Zna i rozumie zaawansowaną wiedzę umożliwiającą świadome wykorzystanie muzyki jako pełnowartościowego składnika warstwy dźwiękowej w reklamie, reportażu, filmie dokumentalnym i fabularnym.	W6-MM-S2-W06	3	
		W6-MM-S2-W07	3	
W6-MM-S2-PZA1_3	Zna i rozumie sylwetki twórcze i charakterystykę działalności wybitnych kompozytorów muzyki audiowizualnej na podstawie krytycznej analizy wybranych dzieł filmowych.	W6-MM-S2-U05	3	
		W6-MM-S2-W06	3	
		W6-MM-S2-W07	3	
W6-MM-S2-PZA1_4	Jest gotów do nawiązywania kontaktów i kierowania zespołami w procesie realizacji utworów audiowizualnych z uwzględnieniem kluczowego znaczenia warstwy dźwiękowej.	W6-MM-S2-K02	3	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem
c02	Zbiór metod eksponujących	Projekcja odtworzenie materiału filmowego (video/film) w całości lub we fragmentach jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, przedmiot analizy i oceny dzieła lub ćwiczeniowa metoda percepcji obrazu; film/video to dzieło/utwór artystyczny, ilustracja (w tym techniczna) treści/zjawiska/obiektu, prywatny zapis działania, obraz medialny, itp.

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-MM-S2-PZA1_fs_1	wykład	15	zaliczenie	W6-MM-S2-PZA1_1, W6-MM-S2-PZA1_2, W6-MM-S2-PZA1_3	a01, c02
W6-MM-S2-PZA1_fs_2	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-MM-S2-PZA1_1, W6-MM-S2-PZA1_4	b04, c02

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Nie
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimedialności
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.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Propedeutyka zagadnień audiowizualnych 2
Kod modułu		W6-MM-S2-PZA2
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu jest: - uruchomienie procesów intelektualnych, percepcyjnych oraz twórczych, prowadzących do myślenia kategoriami znaczeń muzyki w formie audiowizualnej jako takiej, do pobudzania i wzmacniania „myślenia dźwiękiem”, nie zaś wyłącznie kategoriami znaczeń wizualnych; - pobudzenie oraz rozwijanie w pełni audiowizualnej wrażliwości i świadomości w ocenie audiowizualnej dzieła filmowego jako spójnej całości; - przekazanie wiedzy niezbędnej dla prawidłowej oceny zjawisk audiowizualnych filmowego dzieła sztuki, ze szczególnym podkreśleniem znaczenia, roli i funkcji elementów warstwy muzycznej; - uruchomienie instrumentów percepcyjnych i mechanizmów intelektualnych niezbędnych dla analitycznego i syntetycznego sposobu rozumienia struktury utworu telewizyjnego oraz filmowego ze szczególnym uwypukleniem znaczenia poszczególnych elementów struktury warstwy dźwięku.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		[W6-MM-S2-PZA1] Propedeutyka zagadnień audiowizualnych 1

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-MM-S2-PZA2_1	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu rolę i wielorakie funkcje muzyki w formach audiowizualnych oraz metody ich zastosowania w różnych kontekstach medialnych.	W6-MM-S2-W06	3	
		W6-MM-S2-W07	3	
W6-MM-S2-PZA2_2	Zna i rozumie zaawansowaną wiedzę umożliwiającą świadome wykorzystanie muzyki jako pełnowartościowego składnika warstwy dźwiękowej w reklamie, reportażu, filmie dokumentalnym i fabularnym.	W6-MM-S2-W06	3	
		W6-MM-S2-W07	3	
W6-MM-S2-PZA2_3	Zna i rozumie sylwetki twórcze i charakterystykę działalności wybitnych kompozytorów muzyki audiowizualnej na podstawie krytycznej analizy wybranych dzieł filmowych.	W6-MM-S2-U05	3	
		W6-MM-S2-W06	3	
		W6-MM-S2-W07	3	
W6-MM-S2-PZA2_4	Jest gotów do nawiązywania kontaktów i kierowania zespołami w procesie realizacji utworów audiowizualnych z uwzględnieniem kluczowego znaczenia warstwy dźwiękowej.	W6-MM-S2-K02	3	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem
c02	Zbiór metod eksponujących	Projekcja odtworzenie materiału filmowego (video/film) w całości lub we fragmentach jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, przedmiot analizy i oceny dzieła lub ćwiczeniowa metoda percepcji obrazu; film/video to dzieło/utwór artystyczny, ilustracja (w tym techniczna) treści/zjawiska/obiektu, prywatny zapis działania, obraz medialny, itp.

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-MM-S2-PZA2_fs_1	wykład	15	zaliczenie	W6-MM-S2-PZA2_1, W6-MM-S2-PZA2_2, W6-MM-S2-PZA2_3	a01, c02
W6-MM-S2-PZA2_fs_2	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-MM-S2-PZA2_4	b04, c02

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Nie
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
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.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Seminarium magisterskie 1
Kod modułu		W6-MM-S2-SEM1
Liczba punktów ECTS		4
Język wykładowy		
Cel i opis treści kształcenia		Moduł ma na celu przygotowanie studenta do samodzielnego przygotowania pracy magisterskiej, w tym do poprawnego ujęcia problemu badawczego, umiejętnego korzystania ze źródeł bibliograficznych, stosowania odpowiedniej metodologii badań naukowych. Ma pomóc w umiejętności posługiwania się odpowiednim warsztatem pisarskiego w oparciu o źródłowe teksty. Studenci powinni wykazać się umiejętnością opracowania kolejnych etapów postępowania badawczego, analizowania wyników badań oraz wyciągania i formułowania logicznych wniosków.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-MM-S2-SEM1_1	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu wiedzę kierunkową i metodologię badań naukowych oraz potrafi je wykorzystywać w samodzielnej działalności badawczej.	W6-MM-S2-W05 W6-MM-S2-W11	4 3	
W6-MM-S2-SEM1_2	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do formułowania i testowania hipotez związanych z problemami badawczymi poprzez samodzielne gromadzenie, porządkowanie i systematyzację materiałów źródłowych.	W6-MM-S2-U05 W6-MM-S2-U07	3 3	
W6-MM-S2-SEM1_3	Potrafi przygotowywać zaawansowane opracowania naukowe z właściwym doбором struktur, metodologii oraz krytyczną analizą i syntezą informacji z różnych źródeł.	W6-MM-S2-U01	3	
W6-MM-S2-SEM1_4	Potrafi wykorzystywać zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne, w tym bazy danych, edytory tekstów i usługi sieciowe do pozyskiwania i przetwarzania informacji naukowych	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-U05	3 4	

9.	Metody prowadzenia zajęć	
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji;

		<i>dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem</i>
f03	Metody samodzielnego uczenia się	Praca koncepcyjna samodzielnie (lub w wybranej grupie) realizowana aktywność (gł. intelektualna) skutkująca powstaniem pomysłu, idei, projektu; tworzenie planu w oparciu o wizję; opracowanie ogólnego zarysu projektu; wytworzenie uproszczonego szkicu wariantów postępowania/wytworu/dzieła

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-MM-S2-SEM1_fs_1	seminarium	30	zaliczenie	W6-MM-S2-SEM1_1, W6-MM-S2-SEM1_2, W6-MM-S2-SEM1_3, W6-MM-S2-SEM1_4	b04, f03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:				
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)		Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>		Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>		Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>		Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
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.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Seminarium magisterskie 2
Kod modułu		W6-MM-S2-SEM2
Liczba punktów ECTS		5
Język wykładowy		
Cel i opis treści kształcenia		Moduł ma na celu przygotowanie studenta do samodzielnego przygotowania pracy magisterskiej, w tym do poprawnego ujęcia problemu badawczego, umiejętnego korzystania ze źródeł bibliograficznych, stosowania odpowiedniej metodologii badań naukowych. Ma pomóc w umiejętności posługiwania się odpowiednim warsztatem pisarskiego w oparciu o źródłowe teksty. Studenci powinni wykazać się umiejętnością opracowania kolejnych etapów postępowania badawczego, analizowania wyników badań oraz wyciągania i formułowania logicznych wniosków.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		[W6-MM-S2-SEM1] Seminarium magisterskie 1

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-MM-S2-SEM2_1	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu wiedzę kierunkową i metodologię badań naukowych oraz potrafi je wykorzystywać w samodzielnej działalności badawczej.	W6-MM-S2-W05 W6-MM-S2-W11	4 3	
W6-MM-S2-SEM2_2	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do formułowania i testowania hipotez związanych z problemami badawczymi poprzez samodzielne gromadzenie, porządkowanie i systematyzację materiałów źródłowych.	W6-MM-S2-U05 W6-MM-S2-U07	4 4	
W6-MM-S2-SEM2_3	Potrafi przygotowywać zaawansowane opracowania naukowe z właściwym doбором struktur, metodologii oraz krytyczną analizą i syntezą informacji z różnych źródeł.	W6-MM-S2-U01	4	
W6-MM-S2-SEM2_4	Potrafi wykorzystywać zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne, w tym bazy danych, edytory tekstów i usługi sieciowe do pozyskiwania i przetwarzania informacji naukowych.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-U05	4 4	

9.	Metody prowadzenia zajęć	
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji;

		<i>dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem</i>
f03	Metody samodzielnego uczenia się	Praca koncepcyjna samodzielnie (lub w wybranej grupie) realizowana aktywność (gł. intelektualna) skutkująca powstaniem pomysłu, idei, projektu; tworzenie planu w oparciu o wizję; opracowanie ogólnego zarysu projektu; wytworzenie uproszczonego szkicu wariantów postępowania/wytworu/dzieła

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-MM-S2-SEM2_fs_1	seminarium	30	zaliczenie	W6-MM-S2-SEM2_1, W6-MM-S2-SEM2_2, W6-MM-S2-SEM2_3, W6-MM-S2-SEM2_4	b04, f03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:				
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)		Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>		Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>		Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. <i>przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się</i>		Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimedialach
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.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Solfeż barwy 1
Kod modułu		W6-MM-S2-SOL1
Liczba punktów ECTS		1
Język wykładowy		
Cel i opis treści kształcenia		Celem przedmiotu jest wykształcenie umiejętności analitycznego słuchania oraz krytycznej interpretacji i oceny zauważanych cech w słuchanym materiale dźwiękowym. Zajęcia rozwijają wrażliwość na zmiany barwy dźwięku oraz doskonałą umiejętność zapamiętywania i opisywania barwy. Poznanie zależności elementarnych cech wrażenia słuchowego od fizycznych cech dźwięku. Zapoznanie z podstawowymi zjawiskami psychofizycznymi wpływającymi na percepcję dźwięku. Wykształcenie umiejętności słuchowej oceny jakości dźwięku.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-MM-S2-SOL1_1	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu elementarne cechy wrażenia słuchowego oraz złożone zależności między nimi a fizycznymi właściwościami dźwięku.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U06	2 3	
W6-MM-S2-SOL1_2	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do krytycznej analizy wpływu różnych przekształceń dźwięku na jego brzmienie oraz szczegółowej oceny właściwości brzmieniowych.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	2 3 2	
W6-MM-S2-SOL1_3	Zna i rozumie zaawansowaną metodykę oceny jakości dźwięku oraz potrafi ją stosować w działalności badawczej i praktycznej.	W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03	2 3 2	
W6-MM-S2-SOL1_4	Potrafi komunikować się na tematy specjalistyczne dotyczące brzmieniowych właściwości dźwięku ze zróżnicowanymi kręgami odbiorców z użyciem właściwej terminologii.	W6-MM-S2-K06 W6-MM-S2-U05	2 3	

9.	Metody prowadzenia zajęć	
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a05	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Objaśnienie/wyjaśnienie

		eksplikacja polegająca na wyprowadzeniu uznanego z góry twierdzenia z innych, wcześniej już znanych, w określonej przez osobę prowadzącą zajęcia liczbie kroków
e01	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie laboratoryjne/doświadczenie <i>[w tym, w terenie] metoda praktycznego stosowania wiedzy; realizowana w trzech fazach: dostrzeżenie problemu wywołanego treścią zadania, sformułowanie problemu i próba samodzielnego rozwiązania z oceną skutków; celem jest zdobycie umiejętności, sprawności i nawyków oraz utrwalenie posiadanych wiadomości, tak aby wiedza stała się wiedzą operatywną; metoda laboratoryjna zakłada większą niż przeprowadzenie doświadczenia samodzielność uczących się</i>
f01	Metody samodzielnego uczenia się	Autoedukacja <i>metoda samodzielnego zdobywania, pogłębiania lub poszerzania wiedzy, umiejętności i komp. spot.; metoda komplementarna do procesu kształcenia realizowanego w ramach zajęć; przejmowanie zadania rozwijania i kształtowania kwalifikacji we własnym zakresie; samokształcenie</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-MM-S2-SOL1_fs_1	Ćwiczenia	15	zaliczenie	W6-MM-S2-SOL1_1, W6-MM-S2-SOL1_2, W6-MM-S2-SOL1_3, W6-MM-S2-SOL1_4	a05, e01, f01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wglębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	Nie
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
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.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Solfeż barwy 2
Kod modułu		W6-MM-S2-SOL2
Liczba punktów ECTS		1
Język wykładowy		
Cel i opis treści kształcenia		Celem przedmiotu jest wykształcenie umiejętności analitycznego słuchania oraz krytycznej interpretacji i oceny zauważanych cech w słuchanym materiale dźwiękowym. Zajęcia rozwijają wrażliwość na zmiany barwy dźwięku oraz doskonałą umiejętność zapamiętywania i opisywania barwy. Poznanie zależności elementarnych cech wrażenia słuchowego od fizycznych cech dźwięku. Zapoznanie z podstawowymi zjawiskami psychofizycznymi wpływającymi na percepcję dźwięku. Wykształcenie umiejętności słuchowej oceny jakości dźwięku.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		[W6-MM-S2-SOL1] Solfeż barwy 1

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-MM-S2-SOL2_1	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu elementarne cechy wrażenia słuchowego oraz złożone zależności między nimi a fizycznymi właściwościami dźwięku.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U06	3 3	
W6-MM-S2-SOL2_2	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do krytycznej analizy wpływu różnych przekształceń dźwięku na jego brzmienie oraz szczegółowej oceny właściwości brzmieniowych	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	3 3 3	
W6-MM-S2-SOL2_3	Zna i rozumie zaawansowaną metodykę oceny jakości dźwięku oraz potrafi ją stosować w działalności badawczej i praktycznej.	W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03	3 3 3	
W6-MM-S2-SOL2_4	Potrafi komunikować się na tematy specjalistyczne dotyczące brzmieniowych właściwości dźwięku ze zróżnicowanymi kręgami odbiorców z użyciem właściwej terminologii.	W6-MM-S2-K06 W6-MM-S2-U05	3 3	

9.	Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	
a05	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Objaśnienie/wyjaśnienie	

		eksplikacja polegająca na wyprowadzeniu uznanego z góry twierdzenia z innych, wcześniej już znanych, w określonej przez osobę prowadzącą zajęcia liczbie kroków
e01	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie laboratoryjne/doświadczenie <i>[w tym, w terenie] metoda praktycznego stosowania wiedzy; realizowana w trzech fazach: dostrzeżenie problemu wywołanego treścią zadania, sformułowanie problemu i próba samodzielnego rozwiązania z oceną skutków; celem jest zdobycie umiejętności, sprawności i nawyków oraz utrwalenie posiadanych wiadomości, tak aby wiedza stała się wiedzą operatywną; metoda laboratoryjna zakłada większą niż przeprowadzenie doświadczenia samodzielność uczących się</i>
f01	Metody samodzielnego uczenia się	Autoedukacja <i>metoda samodzielnego zdobywania, pogłębiania lub poszerzania wiedzy, umiejętności i komp. spot.; metoda komplementarna do procesu kształcenia realizowanego w ramach zajęć; przejmowanie zadania rozwijania i kształtowania kwalifikacji we własnym zakresie; samokształcenie</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-MM-S2-SOL2_fs_1	Ćwiczenia	15	zaliczenie	W6-MM-S2-SOL2_1, W6-MM-S2-SOL2_2, W6-MM-S2-SOL2_3, W6-MM-S2-SOL2_4	a05, e01, f01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:				
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)		Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>		Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>		Nie
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>		Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
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.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Solfeż barwy 3
Kod modułu		W6-MM-S2-SOL3
Liczba punktów ECTS		1
Język wykładowy		
Cel i opis treści kształcenia		Celem przedmiotu jest wykształcenie umiejętności analitycznego słuchania oraz krytycznej interpretacji i oceny zauważanych cech w słuchanym materiale dźwiękowym. Zajęcia rozwijają wrażliwość na zmiany barwy dźwięku oraz doskonałą umiejętność zapamiętywania i opisywania barwy. Poznanie zależności elementarnych cech wrażenia słuchowego od fizycznych cech dźwięku. Zapoznanie z podstawowymi zjawiskami psychofizycznymi wpływającymi na percepcję dźwięku. Wykształcenie umiejętności słuchowej oceny jakości dźwięku.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		[W6-MM-S2-SOL2] Solfeż barwy 2

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-MM-S2-SOL3_1	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu elementarne cechy wrażenia słuchowego oraz złożone zależności między nimi a fizycznymi właściwościami dźwięku	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U06	3 4	
W6-MM-S2-SOL3_2	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do krytycznej analizy wpływu różnych przekształceń dźwięku na jego brzmienie oraz szczegółowej oceny właściwości brzmieniowych.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	4 4 5	
W6-MM-S2-SOL3_3	Zna i rozumie zaawansowaną metodykę oceny jakości dźwięku oraz potrafi ją stosować w działalności badawczej i praktycznej.	W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03	4 4 4	
W6-MM-S2-SOL3_4	Potrafi komunikować się na tematy specjalistyczne dotyczące brzmieniowych właściwości dźwięku ze zróżnicowanymi kręgami odbiorców z użyciem właściwej terminologii.	W6-MM-S2-K06 W6-MM-S2-U05	4 3	

9.	Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	
a05	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Objaśnienie/wyjaśnienie	

		eksplikacja polegająca na wyprowadzeniu uznanego z góry twierdzenia z innych, wcześniej już znanych, w określonej przez osobę prowadzącą zajęcia liczbie kroków
e01	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie laboratoryjne/doświadczenie <i>[w tym, w terenie] metoda praktycznego stosowania wiedzy; realizowana w trzech fazach: dostrzeżenie problemu wywołanego treścią zadania, sformułowanie problemu i próba samodzielnego rozwiązania z oceną skutków; celem jest zdobycie umiejętności, sprawności i nawyków oraz utrwalenie posiadanych wiadomości, tak aby wiedza stała się wiedzą operatywną; metoda laboratoryjna zakłada większą niż przeprowadzenie doświadczenia samodzielność uczących się</i>
f01	Metody samodzielnego uczenia się	Autoedukacja <i>metoda samodzielnego zdobywania, pogłębiania lub poszerzania wiedzy, umiejętności i komp. spot.; metoda komplementarna do procesu kształcenia realizowanego w ramach zajęć; przejmowanie zadania rozwijania i kształtowania kwalifikacji we własnym zakresie; samokształcenie</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-MM-S2-SOL3_fs_1	Ćwiczenia	15	zaliczenie	W6-MM-S2-SOL3_1, W6-MM-S2-SOL3_2, W6-MM-S2-SOL3_3, W6-MM-S2-SOL3_4	a05, e01, f01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	Nie
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
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.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Solfeż barwy 4
Kod modułu		W6-MM-S2-SOL4
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		
Cel i opis treści kształcenia		Celem przedmiotu jest wykształcenie umiejętności analitycznego słuchania oraz krytycznej interpretacji i oceny zauważanych cech w słuchanym materiale dźwiękowym. Zajęcia rozwijają wrażliwość na zmiany barwy dźwięku oraz doskonałą umiejętność zapamiętywania i opisywania barwy. Poznanie zależności elementarnych cech wrażenia słuchowego od fizycznych cech dźwięku. Zapoznanie z podstawowymi zjawiskami psychofizycznymi wpływającymi na percepcję dźwięku. Wykształcenie umiejętności słuchowej oceny jakości dźwięku.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		[W6-MM-S2-SOL3] Solfeż barwy 3

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-MM-S2-SOL4_1	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu elementarne cechy wrażenia słuchowego oraz złożone zależności między nimi a fizycznymi właściwościami dźwięku.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U06	5 5	
W6-MM-S2-SOL4_2	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do krytycznej analizy wpływu różnych przekształceń dźwięku na jego brzmienie oraz szczegółowej oceny właściwości brzmieniowych.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	5 5 5	
W6-MM-S2-SOL4_3	Zna i rozumie zaawansowaną metodykę oceny jakości dźwięku oraz potrafi ją stosować w działalności badawczej i praktycznej.	W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03	5 5 5	
W6-MM-S2-SOL4_4	Potrafi komunikować się na tematy specjalistyczne dotyczące brzmieniowych właściwości dźwięku ze zróżnicowanymi kręgami odbiorców z użyciem właściwej terminologii.	W6-MM-S2-K06 W6-MM-S2-U05	5 5	

9.	Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	
a05	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Objaśnienie/wyjaśnienie	

		eksplikacja polegająca na wyprowadzeniu uznanego z góry twierdzenia z innych, wcześniej już znanych, w określonej przez osobę prowadzącą zajęcia liczbie kroków
e01	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie laboratoryjne/doświadczenie [w tym, w terenie] metoda praktycznego stosowania wiedzy; realizowana w trzech fazach: dostrzeżenie problemu wywołanego treścią zadania, sformułowanie problemu i próba samodzielnego rozwiązania z oceną skutków; celem jest zdobycie umiejętności, sprawności i nawyków oraz utrwalenie posiadanych wiadomości, tak aby wiedza stała się wiedzą operatywną; metoda laboratoryjna zakłada większą niż przeprowadzenie doświadczenia samodzielność uczących się
f01	Metody samodzielnego uczenia się	Autoedukacja metoda samodzielnego zdobywania, pogłębiania lub poszerzania wiedzy, umiejętności i komp. spot.; metoda komplementarna do procesu kształcenia realizowanego w ramach zajęć; przejmowanie zadania rozwijania i kształtowania kwalifikacji we własnym zakresie; samokształcenie

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-MM-S2-SOL4_fs_1	Ćwiczenia	15	zaliczenie	W6-MM-S2-SOL4_1, W6-MM-S2-SOL4_2, W6-MM-S2-SOL4_3, W6-MM-S2-SOL4_4	a05, e01, f01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów wglębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie	Nie
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
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.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Studyjne techniki komputerowe 1
Kod modułu		W6-MM-S2-STK1
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		
Cel i opis treści kształcenia		Zadaniem przedmiotu jest doskonalenie kreatywności artystycznej, związanej z posługiwaniem się warsztatem komputerowym. Przedmiot zorientowany jest na realizację projektów artystycznych, wykorzystujących zaawansowane zastosowania komputerów.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-MM-S2-STK1_1	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu zaawansowane techniki komputerowe związane z kompozycją muzyczną, syntezą i przetwarzaniem dźwięku oraz metody ich zastosowania	W6-MM-S2-W03	3	
W6-MM-S2-STK1_2	Zna i rozumie współczesne dokonania artystyczne muzyków wykorzystujących środki komputerowe wraz z krytyczną analizą ich znaczenia w rozwoju sztuki dźwięku.	W6-MM-S2-W05	3	
W6-MM-S2-STK1_3	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do innowacyjnego stosowania technik komputerowych w złożonych projektach artystycznych o charakterze twórczym.	W6-MM-S2-U04	3	
W6-MM-S2-STK1_4	Potrafi dokonywać krytycznej analizy utworów muzycznych i multimedialnych pod kątem kreatywnego wykorzystania technik komputerowych z wykorzystaniem zaawansowanych metod interpretacji.	W6-MM-S2-U05	3	

9.	Metody prowadzenia zajęć		
	Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
	c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań
	d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem

		<i>np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie</i>
e01	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie laboratoryjne/doświadczenie <i>[w tym, w terenie] metoda praktycznego stosowania wiedzy; realizowana w trzech fazach: dostrzeżenie problemu wywołanego treścią zadania, sformułowanie problemu i próba samodzielnego rozwiązania z oceną skutków; celem jest zdobycie umiejętności, sprawności i nawyków oraz utrwalenie posiadanych wiadomości, tak aby wiedza stała się wiedzą operatywną; metoda laboratoryjna zakłada większą niż przeprowadzenie doświadczenia samodzielność uczących się</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-MM-S2-STK1_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-MM-S2-STK1_1, W6-MM-S2-STK1_2, W6-MM-S2-STK1_3, W6-MM-S2-STK1_4	c06, d01, e01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:				
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)		Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>		Nie
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich</i>		Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>		Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
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.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Studyjne techniki komputerowe 2
Kod modułu		W6-MM-S2-STK2
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		
Cel i opis treści kształcenia		Zadaniem przedmiotu jest doskonalenie kreatywności artystycznej, związanej z posługiwaniem się warsztatem komputerowym. Przedmiot zorientowany jest na realizację projektów artystycznych, wykorzystujących zaawansowane zastosowania komputerów.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		[W6-MM-S2-STK1] Studyjne techniki komputerowe 1

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis		Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-STK2_1	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu zaawansowane techniki komputerowe związane z kompozycją muzyczną, syntezą i przetwarzaniem dźwięku oraz metody ich zastosowania.		W6-MM-S2-W03	4
W6-MM-S2-STK2_2	Zna i rozumie współczesne dokonania artystyczne muzyków wykorzystujących środki komputerowe wraz z krytyczną analizą ich znaczenia w rozwoju sztuki dźwięku.		W6-MM-S2-W05	4
W6-MM-S2-STK2_3	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do innowacyjnego stosowania technik komputerowych w złożonych projektach artystycznych o charakterze twórczym.		W6-MM-S2-U04	4
W6-MM-S2-STK2_4	Potrafi dokonywać krytycznej analizy utworów muzycznych i multimedialnych pod kątem kreatywnego wykorzystania technik komputerowych z wykorzystaniem zaawansowanych metod interpretacji.		W6-MM-S2-U05	4

9.	Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań	
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem	

		<i>np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie</i>
e01	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie laboratoryjne/doświadczenie <i>[w tym, w terenie] metoda praktycznego stosowania wiedzy; realizowana w trzech fazach: dostrzeżenie problemu wywołanego treścią zadania, sformułowanie problemu i próba samodzielnego rozwiązania z oceną skutków; celem jest zdobycie umiejętności, sprawności i nawyków oraz utrwalenie posiadanych wiadomości, tak aby wiedza stała się wiedzą operatywną; metoda laboratoryjna zakłada większą niż przeprowadzenie doświadczenia samodzielność uczących się</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-MM-S2-STK2_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-MM-S2-STK2_1, W6-MM-S2-STK2_2, W6-MM-S2-STK2_3, W6-MM-S2-STK2_4	c06, d01, e01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:				
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)		Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>		Nie
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich</i>		Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>		Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
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.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Studyjne techniki komputerowe 3
Kod modułu		W6-MM-S2-STK3
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		
Cel i opis treści kształcenia		Zadaniem przedmiotu jest doskonalenie kreatywności artystycznej, związanej z posługiwaniem się warsztatem komputerowym. Przedmiot zorientowany jest na realizację projektów artystycznych, wykorzystujących zaawansowane zastosowania komputerów.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		[W6-MM-S2-STK2] Studyjne techniki komputerowe 2

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-MM-S2-STK3_1	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu zaawansowane techniki komputerowe związane z kompozycją muzyczną, syntezą i przetwarzaniem dźwięku oraz metody ich zastosowania.	W6-MM-S2-W03	5	
W6-MM-S2-STK3_2	Zna i rozumie współczesne dokonania artystyczne muzyków wykorzystujących środki komputerowe wraz z krytyczną analizą ich znaczenia w rozwoju sztuki dźwięku.	W6-MM-S2-W05	4	
W6-MM-S2-STK3_3	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do innowacyjnego stosowania technik komputerowych w złożonych projektach artystycznych o charakterze twórczym.	W6-MM-S2-U04	4	
W6-MM-S2-STK3_4	Potrafi dokonywać krytycznej analizy utworów muzycznych i multimedialnych pod kątem kreatywnego wykorzystania technik komputerowych z wykorzystaniem zaawansowanych metod interpretacji.	W6-MM-S2-U05	5	

9.	Metody prowadzenia zajęć		
	Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
	c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>
	d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem

		<i>np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie</i>
e01	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie laboratoryjne/doświadczenie <i>[w tym, w terenie] metoda praktycznego stosowania wiedzy; realizowana w trzech fazach: dostrzeżenie problemu wywołanego treścią zadania, sformułowanie problemu i próba samodzielnego rozwiązania z oceną skutków; celem jest zdobycie umiejętności, sprawności i nawyków oraz utrwalenie posiadanych wiadomości, tak aby wiedza stała się wiedzą operatywną; metoda laboratoryjna zakłada większą niż przeprowadzenie doświadczenia samodzielność uczących się</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-MM-S2-STK3_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-MM-S2-STK3_1, W6-MM-S2-STK3_2, W6-MM-S2-STK3_3, W6-MM-S2-STK3_4	c06, d01, e01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:				
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)		Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>		Nie
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich</i>		Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>		Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
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.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Systemy dźwięku przestrzennego
Kod modułu		W6-MM-DG-S2-SDP
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		
Cel i opis treści kształcenia		Przedmiot ma za zadanie zapoznanie studentów z problematyką lokalizacji dźwięku w przestrzeni i związaną z tym problematyką techniczną i estetyczną.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-MM-DG-S2-SDP_1	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu podstawy lokalizacji dźwięku w przestrzeni za pomocą różnic poziomów i czasów oraz ich zastosowanie w projektowaniu dźwięku.	W6-MM-S2-W04	2	
W6-MM-DG-S2-SDP_2	Zna i rozumie zaawansowane zagadnienia dotyczące stereofonii, systemów surround, ambisonics oraz dźwięku binauralnego wraz z ich teoretycznymi podstawami.	W6-MM-S2-W04	2	
W6-MM-DG-S2-SDP_3	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do innowacyjnego realizowania nagrań na potrzeby wybranych systemów dźwięku przestrzennego w złożonych warunkach produkcyjnych.	W6-MM-S2-U01	2	
W6-MM-DG-S2-SDP_4	Potrafi tworzyć zaawansowane i złożone sceny dźwiękowe w systemach przestrzennych z wykorzystaniem właściwych metod i narzędzi technicznych.	W6-MM-S2-U01	3	

9.	Metody prowadzenia zajęć		
	Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
	c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań
	d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem

		<i>np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie</i>
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
MM-DG-S2-SDP_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-MM-DG-S2-SDP_1, W6-MM-DG-S2-SDP_2, W6-MM-DG-S2-SDP_3, W6-MM-DG-S2-SDP_4	c06, d01, e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:				
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)		Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)		Nie
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich		Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się		Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
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.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Techniki kompozytorskie XX i XXI wieku 1
Kod modułu		W6-MM-KM-S2-TKO1
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł Techniki kompozytorskie XX i XXI wieku wyposaży studenta w wiedzę z zakresu najnowszych nurtów i stylów muzycznych. Poprzez analizę literatury muzycznej z tego okresu student zapozna się ze sposobami na kształtowanie narracji muzycznej w sposób wykraczający poza tradycyjny system formalno-harmoniczny. Kluczowym aspektem modułu są ćwiczenia – próby zaanektowania poznanych technik na grunt własnej twórczości artystycznej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-MM-KM-S2-TKO1_1	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu nurty i style w kompozycji XX i XXI wieku oraz złożone zależności między nimi w kontekście rozwoju muzyki współczesnej.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W02	3 4	
W6-MM-KM-S2-TKO1_2	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do twórczego stosowania technik kompozytorskich XX i XXI wieku w innowacyjnych projektach artystycznych.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03	3 3	
W6-MM-KM-S2-TKO1_3	Potrafi tworzyć zaawansowane utwory audiowizualne z wykorzystaniem oprogramowania i technologii oraz technik kompozytorskich XX i XXI wieku w nieprzewidywalnych warunkach twórczych.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-W03	3 4	

9.	Metody prowadzenia zajęć		
	Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
	a02	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład monograficzny <i>wyczerpujące omówienie jednego zagadnienia związanego zwykle z problematyką badawczą osoby prowadzącej zajęcia lub gruntowne przedstawienie jednego, wybranego zagadnienia</i>
	b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata <i>wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej</i>

		ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska
c02	Zbiór metod eksponujących	Projekcja odtworzenie materiału filmowego (video/film) w całości lub we fragmentach jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, przedmiot analizy i oceny dzieła lub ćwiczeniowa metoda percepcji obrazu; film/video to dzieło/utwór artystyczny, ilustracja (w tym techniczna) treści/zjawiska/obiektu, prywatny zapis działania, obraz medialny, itp.
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania
f03	Metody samodzielnego uczenia się	Praca koncepcyjna samodzielnie (lub w wybranej grupie) realizowana aktywność (gł. intelektualna) skutkująca powstaniem pomysłu, idei, projektu; tworzenie planu w oparciu o wizję; opracowanie ogólnego zarysu projektu; wytworzenie uproszczonego szkicu wariantów postępowania/wytworu/dzieła

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
MM-KM-S2-TKO1_fs_1	wykład	15	zaliczenie	W6-MM-KM-S2-TKO1_1	a02, b04, c02
MM-KM-S2-TKO1_fs_2	ćwiczenia	15	zaliczenie	W6-MM-KM-S2-TKO1_2, W6-MM-KM-S2-TKO1_3	b07, e03, f03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)	Nie
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z	Tak

	<i>notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	
--	---	--

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
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.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Techniki kompozytorskie XX i XXI wieku 2
Kod modułu		W6-MM-KM-S2-TKO2
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł Techniki kompozytorskie XX i XXI wieku wyposaży studenta w wiedzę z zakresu najnowszych nurtów i stylów muzycznych. Poprzez analizę literatury muzycznej z tego okresu student zapozna się ze sposobami na kształtowanie narracji muzycznej w sposób wykraczający poza tradycyjny system formalno-harmoniczny. Kluczowym aspektem modułu są ćwiczenia – próby zaanektowania poznanych technik na grunt własnej twórczości artystycznej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		[W6-MM-KM-S2-TKO1] Techniki kompozytorskie XX i XXI wieku 1

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
	Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
	W6-MM-KM-S2-TKO2_1	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu nurty i style w kompozycji XX i XXI wieku oraz złożone zależności między nimi w kontekście rozwoju muzyki współczesnej.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W02	4 4
	W6-MM-KM-S2-TKO2_2	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do twórczego stosowania technik kompozytorskich XX i XXI wieku w innowacyjnych projektach artystycznych.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03	4 4
	W6-MM-KM-S2-TKO2_3	Potrafi tworzyć zaawansowane utwory audiowizualne z wykorzystaniem oprogramowania i technologii oraz technik kompozytorskich XX i XXI wieku w nieprzewidywalnych warunkach twórczych.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-W03	4 4

9.	Metody prowadzenia zajęć		
	Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
	a02	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład monograficzny wyczerpujące omówienie jednego zagadnienia związanego zwykle z problematyką badawczą osoby prowadzącej zajęcia lub gruntowne przedstawienie jednego, wybranego zagadnienia
	b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej

		ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska
c02	Zbiór metod eksponujących	Projekcja odtworzenie materiału filmowego (video/film) w całości lub we fragmentach jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, przedmiot analizy i oceny dzieła lub ćwiczeniowa metoda percepcji obrazu; film/video to dzieło/utwór artystyczny, ilustracja (w tym techniczna) treści/zjawiska/obiektu, prywatny zapis działania, obraz medialny, itp.
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania
f03	Metody samodzielnego uczenia się	Praca koncepcyjna samodzielnie (lub w wybranej grupie) realizowana aktywność (gł. intelektualna) skutkująca powstaniem pomysłu, idei, projektu; tworzenie planu w oparciu o wizję; opracowanie ogólnego zarysu projektu; wytworzenie uproszczonego szkicu wariantów postępowania/wytworu/dzieła

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
MM-KM-S2-TKO2_fs_1	wykład	15	zaliczenie	W6-MM-KM-S2-TKO2_1	a02, b04, c02
MM-KM-S2-TKO2_fs_2	ćwiczenia	15	zaliczenie	W6-MM-KM-S2-TKO2_2, W6-MM-KM-S2-TKO2_3	b07, e03, f03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:				
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)		Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć		Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)		Nie
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z		Tak

	<i>notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	
--	---	--

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
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.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Techniki nagraniowe 1
Kod modułu		W6-MM-S2-TEN1
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		
Cel i opis treści kształcenia		Realizacja modułu ma na celu zapoznanie się z różnymi technikami realizacji nagrań dźwiękowych. Pozwoli na zdobycie praktycznych umiejętności dobierania technik mikrofonowych do potrzeb kreacji obrazu dźwiękowego, poznanie techniki rejestracji cyfrowej dźwięku, zapoznanie się z zagadnieniem montażu dźwięku, zdobycie umiejętności korzystania z różnego rodzaju procesorów dźwięku. Student nauczy się współpracować w grupie, pracując nad wybranymi elementami sceny dźwiękowej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-MM-S2-TEN1_1	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu różnorodne techniki nagraniowe stosowane w studiach dźwiękowych, na planach filmowych i w innych kontekstach produkcyjnych.	W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	2 3	
W6-MM-S2-TEN1_2	Zna i rozumie specyfikę i walory estetyczne wykorzystywanych technik nagraniowych oraz metody ich krytycznej oceny w kontekście artystycznym.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U06	2 3	
W6-MM-S2-TEN1_3	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do innowacyjnego stosowania technik nagraniowych adekwatnie do potrzeb kreowania złożonych scen dźwiękowych w multimediami.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U04	3 2 2	
W6-MM-S2-TEN1_4	Potrafi kierować pracą zespołu oraz wykorzystywać zaawansowane technologie przesyłania danych muzycznych przez internet w projektach współpracy zdalnej.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K06	3 2	

9.	Metody prowadzenia zajęć	
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja

		wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań
e01	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie laboratoryjne/doświadczenie [w tym, w terenie] metoda praktycznego stosowania wiedzy; realizowana w trzech fazach: dostrzeżenie problemu wywołanego treścią zadania, sformułowanie problemu i próba samodzielnego rozwiązania z oceną skutków; celem jest zdobycie umiejętności, sprawności i nawyków oraz utrwalenie posiadanych wiadomości, tak aby wiedza stała się wiedzą operatywną; metoda laboratoryjna zakłada większą niż przeprowadzenie doświadczenia samodzielność uczących się
e07	Zbiór metod praktycznych	Symulacja met. pośrednia; naśladowanie rzeczywistości w celu zdobycia doświadczenia zbliżonego do prawdziwego; odtworzenie sytuacji z rzeczywistości w taki sposób, aby doświadczenia pozyskane przy jej pomocy były zbliżone do prawdziwych; praca na materiale „zastępczym”

10. Formy prowadzonych zajęć

Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-MM-S2-TEN1_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-MM-S2-TEN1_1, W6-MM-S2-TEN1_2, W6-MM-S2-TEN1_3, W6-MM-S2-TEN1_4	c06, e01, e07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)	Nie
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
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.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Techniki nagraniowe 2
Kod modułu		W6-MM-S2-TEN2
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		
Cel i opis treści kształcenia		Realizacja modułu ma na celu zapoznanie się z różnymi technikami realizacji nagrań dźwiękowych. Pozwoli na zdobycie praktycznych umiejętności dobierania technik mikrofonowych do potrzeb kreacji obrazu dźwiękowego, poznanie techniki rejestracji cyfrowej dźwięku, zapoznanie się z zagadnieniem montażu dźwięku, zdobycie umiejętności korzystania z różnego rodzaju procesorów dźwięku. Student nauczy się współpracować w grupie, pracując nad wybranymi elementami sceny dźwiękowej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		[W6-MM-S2-TEN1] Techniki nagraniowe 1

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-MM-S2-TEN2_1	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu różnorodne techniki nagraniowe stosowane w studiach dźwiękowych, na planach filmowych i w innych kontekstach produkcyjnych.	W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	3 3	
W6-MM-S2-TEN2_2	Zna i rozumie specyfikę i walory estetyczne wykorzystywanych technik nagraniowych oraz metody ich krytycznej oceny w kontekście artystycznym.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U06	4 3	
W6-MM-S2-TEN2_3	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do innowacyjnego stosowania technik nagraniowych adekwatnie do potrzeb kreowania złożonych scen dźwiękowych w multimediami.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U04	3 4 4	
W6-MM-S2-TEN2_4	Potrafi kierować pracą zespołu oraz wykorzystywać zaawansowane technologie przesyłania danych muzycznych przez internet w projektach współpracy zdalnej.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K06	3 4	

9.	Metody prowadzenia zajęć	
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja

		wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań
e01	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie laboratoryjne/doświadczenie [w tym, w terenie] metoda praktycznego stosowania wiedzy; realizowana w trzech fazach: dostrzeżenie problemu wywołanego treścią zadania, sformułowanie problemu i próba samodzielnego rozwiązania z oceną skutków; celem jest zdobycie umiejętności, sprawności i nawyków oraz utrwalenie posiadanych wiadomości, tak aby wiedza stała się wiedzą operatywną; metoda laboratoryjna zakłada większą niż przeprowadzenie doświadczenia samodzielność uczących się
e07	Zbiór metod praktycznych	Symulacja met. pośrednia; naśladowanie rzeczywistości w celu zdobycia doświadczenia zbliżonego do prawdziwego; odtworzenie sytuacji z rzeczywistości w taki sposób, aby doświadczenia pozyskane przy jej pomocy były zbliżone do prawdziwych; praca na materiale „zastępczym”

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-MM-S2-TEN2_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-MM-S2-TEN2_1, W6-MM-S2-TEN2_2, W6-MM-S2-TEN2_3, W6-MM-S2-TEN2_4	c06, e01, e07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:				
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)		Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)		Nie
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich		Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się		Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
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.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Tworzenie głosów postaci
Kod modułu		W6-MM-DG-S2-TGP
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu Tworzenie głosów postaci jest zdobycie przez studenta umiejętności w zakresie rejestracji, obróbki oraz przetwarzania nagrań głosu ludzkiego. Student realizuje praktyczne ćwiczenia mające na celu zapoznanie się ze specyfiką mowy i możliwościami wynikającymi z operowaniem nagraniami głosu ludzkiego.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-MM-DG-S2-TGP_1	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu charakterystykę i specyfikę głosu ludzkiego oraz mowy wraz z metodami ich analizy w kontekście kreacji dźwiękowej.	W6-MM-S2-W02	1	
W6-MM-DG-S2-TGP_2	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do innowacyjnego realizowania nagrań głosu ludzkiego i ich twórczego przetwarzania w celach artystycznych.	W6-MM-S2-U01	2	
		W6-MM-S2-U02	2	
		W6-MM-S2-W03	2	
		W6-MM-S2-W04	2	
W6-MM-DG-S2-TGP_3	Potrafi dokonywać krytycznej oceny słuchowej poprawności dykcji i zrozumiałości mowy z wykorzystaniem zaawansowanych metod analizy.	W6-MM-S2-K04	2	
		W6-MM-S2-U06	2	
W6-MM-DG-S2-TGP_4	Potrafi komunikować się na tematy specjalistyczne z aktorami głosowymi oraz kierować pracą zespołu w procesie realizacji projektów wokalnych.	W6-MM-S2-K04	1	
		W6-MM-S2-K06	1	

9.	Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	
e01	Zbiór metod praktycznych	Ćwiczenie laboratoryjne/doświadczenie	

		<i>[w tym, w terenie] metoda praktycznego stosowania wiedzy; realizowana w trzech fazach: dostrzeżenie problemu wywołanego treścią zadania, sformułowanie problemu i próba samodzielnego rozwiązania z oceną skutków; celem jest zdobycie umiejętności, sprawności i nawyków oraz utrwalenie posiadanych wiadomości, tak aby wiedza stała się wiedzą operatywną; metoda laboratoryjna zakłada większą niż przeprowadzenie doświadczenia samodzielność uczących się</i>
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania
e07	Zbiór metod praktycznych	Symulacja met. pośrednia; naśladowanie rzeczywistości w celu zdobycia doświadczenia zbliżonego do prawdziwego; odtworzenie sytuacji z rzeczywistości w taki sposób, aby doświadczenia pozyskane przy jej pomocy były zbliżone do prawdziwych; praca na materiale „zastępczym”

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
MM-DG-S2-TGP_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-MM-DG-S2-TGP_1, W6-MM-DG-S2-TGP_2, W6-MM-DG-S2-TGP_3, W6-MM-DG-S2-TGP_4	e01, e03, e07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:				
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)		Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)		Nie
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich		Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się		Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
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.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Warsztaty 1
Kod modułu		W6-MM-S2-WAR1
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		
Cel i opis treści kształcenia		Moduł ten ma na celu kształcenie wiedzy oraz umiejętności studenta w zakresie realizacji różnorodnych projektów proponowanych przez specjalistów reprezentujących różne dyscypliny. Kontynuacja warsztatów może być także realizowana w formie „kursów mistrzowskich”, stanowić ma uzupełnianie wiedzy i umiejętności studenta o możliwie szeroko rozumiane aspekty działań projektowych.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-MM-S2-WAR1_1	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu metody konstruowania i publicznej prezentacji projektów oraz potrafi je stosować w działalności indywidualnej i zespołowej.	W6-MM-S2-U04 W6-MM-S2-W05	3 4	
W6-MM-S2-WAR1_2	Potrafi współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych i podejmować wiodącą rolę w zespołach realizujących różnorodne projekty artystyczne i badawcze.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U04 W6-MM-S2-W05	3 3 3	
W6-MM-S2-WAR1_3	Potrafi kierować pracą zespołu oraz samodzielnie organizować i realizować złożone przedsięwzięcia projektowe w nieprzewidywalnych warunkach.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K06	3 3	

9.	Metody prowadzenia zajęć		
	Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a03		Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Opis <i>opis przedmiotów, zjawisk, procesów, osób; wiąże się z określeniem struktury i cech charakterystycznych opisywanego obiektu, zjawiska, procesu; opisowi towarzyszy zwykle pokaz opisywanego obiektu lub jego modele, rysunki, tabele, wykresy, itd.; opis może przyjąć formę: wyjaśnienia, klasyfikacji, uzasadnienia lub porównania</i>
b07		Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku

		case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska
f03	Metody samodzielnego uczenia się	Praca koncepcyjna samodzielnie (lub w wybranej grupie) realizowana aktywność (gł. intelektualna) skutkująca powstaniem pomysłu, idei, projektu; tworzenie planu w oparciu o wizję; opracowanie ogólnego zarysu projektu; wytworzenie uproszczonego szkicu wariantów postępowania/wytworu/dzieła

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-MM-S2-WAR1_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-MM-S2-WAR1_1, W6-MM-S2-WAR1_2, W6-MM-S2-WAR1_3	a03, b07, f03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:				
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)		Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)		Nie
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich		Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się		Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
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.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Warsztaty 2
Kod modułu		W6-MM-S2-WAR2
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		
Cel i opis treści kształcenia		Moduł ten ma na celu kształcenie wiedzy oraz umiejętności studenta w zakresie realizacji różnorodnych projektów proponowanych przez specjalistów reprezentujących różne dyscypliny. Kontynuacja warsztatów może być także realizowana w formie „kursów mistrzowskich”, stanowić ma uzupełnianie wiedzy i umiejętności studenta o możliwie szeroko rozumiane aspekty działań projektowych.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
	Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
	W6-MM-S2-WAR2_1	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu metody konstruowania i publicznej prezentacji projektów oraz potrafi je stosować w działalności indywidualnej i zespołowej.	W6-MM-S2-U04 W6-MM-S2-W05	4 4
	W6-MM-S2-WAR2_2	Potrafi współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych i podejmować wiodącą rolę w zespołach realizujących różnorodne projekty artystyczne i badawcze.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U04 W6-MM-S2-W05	4 4 4
	W6-MM-S2-WAR2_3	Potrafi kierować pracą zespołu oraz samodzielnie organizować i realizować złożone przedsięwzięcia projektowe w nieprzewidywalnych warunkach.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K06	4 4

9.	Metody prowadzenia zajęć		
	Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
	b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku <i>case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska</i>
	e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy

		<i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>
f03	Metody samodzielnego uczenia się	Praca koncepcyjna samodzielnie (lub w wybranej grupie) realizowana aktywność (gł. intelektualna) skutkująca powstaniem pomysłu, idei, projektu; tworzenie planu w oparciu o wizję; opracowanie ogólnego zarysu projektu; wytworzenie uproszczonego szkicu wariantów postępowania/wytworu/dzieła

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-MM-S2-WAR2_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-MM-S2-WAR2_1, W6-MM-S2-WAR2_2, W6-MM-S2-WAR2_3	b07, e03, f03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)	Nie
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimedialach
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.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Wybrane zagadnienia muzyki popularnej 1
Kod modułu		W6-MM-S2-ZMP1
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		W ramach tego modułu studenci zapoznają się z wybranymi zagadnieniami związanymi ze stylistyczną różnorodnością muzyki popularnej i jej różnymi formami w historycznych i teraźniejszych kontekstach społecznych. Szczególny nacisk położony będzie na rozpoznawanie procesów wiodących do powstania różnych rodzajów muzyki popularnej, a także określenie roli, jaką odgrywa ona w danym środowisku społeczno-kulturowym.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-MM-S2-ZMP1_1	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu różnorodne style i formy muzyki popularnej oraz potrafi dokonywać ich krytycznej analizy i interpretacji.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W06 W6-MM-S2-W07	3 3 3	
W6-MM-S2-ZMP1_2	Zna i rozumie kluczowe konteksty historyczne, kulturalne i społeczne muzyki popularnej oraz ich wpływ na rozwój form muzycznych.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U05 W6-MM-S2-W05	3 3 3	
W6-MM-S2-ZMP1_3	Zna i rozumie zaawansowaną terminologię związaną z muzyką popularną oraz potrafi komunikować się na tematy specjalistyczne z użyciem właściwego słownictwa.	W6-MM-S2-U06 W6-MM-S2-W05 W6-MM-S2-W06	3 3 3	
W6-MM-S2-ZMP1_4	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do twórczej interpretacji i innowacyjnego rozwiązywania problemów w ramach projektów artystycznych i badawczych.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-U01	3 3 3	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a02	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład monograficzny <i>wyczerpujące omówienie jednego zagadnienia związanego zwykle z problematyką badawczą osoby prowadzącej zajęcia lub gruntowne przedstawienie jednego, wybranego zagadnienia</i>
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku <i>case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska</i>
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>
f03	Metody samodzielnego uczenia się	Praca koncepcyjna <i>samodzielnie (lub w wybranej grupie) realizowana aktywność (gł. intelektualna) skutkująca powstaniem pomysłu, idei, projektu; tworzenie planu w oparciu o wizję; opracowanie ogólnego zarysu projektu; wytworzenie uproszczonego szkicu wariantów postępowania/wytworu/dzieła</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-MM-S2-ZMP1_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-MM-S2-ZMP1_1, W6-MM-S2-ZMP1_2, W6-MM-S2-ZMP1_3, W6-MM-S2-ZMP1_4	a02, b07, e03, f03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Nie
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wglębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
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.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Wybrane zagadnienia muzyki popularnej 2
Kod modułu		W6-MM-S2-ZMP2
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		W ramach tego modułu studenci zapoznają się z wybranymi zagadnieniami związanymi ze stylistyczną różnorodnością muzyki popularnej i jej różnymi formami w historycznych i teraźniejszych kontekstach społecznych. Szczególny nacisk położony będzie na rozpoznawanie procesów wiodących do powstania różnych rodzajów muzyki popularnej, a także określenie roli, jaką odgrywa ona w danym środowisku społeczno-kulturowym.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		[W6-MM-S2-ZMP1] Wybrane zagadnienia muzyki popularnej 1

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-MM-S2-ZMP2_1	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu różnorodne style i formy muzyki popularnej oraz potrafi dokonywać ich krytycznej analizy i interpretacji.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W06 W6-MM-S2-W07	4 4 5	
W6-MM-S2-ZMP2_2	Zna i rozumie kluczowe konteksty historyczne, kulturalne i społeczne muzyki popularnej oraz ich wpływ na rozwój form muzycznych.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U05 W6-MM-S2-W05	4 4 4	
W6-MM-S2-ZMP2_3	Zna i rozumie zaawansowaną terminologię związaną z muzyką popularną oraz potrafi komunikować się na tematy specjalistyczne z użyciem właściwego słownictwa.	W6-MM-S2-U06 W6-MM-S2-W05 W6-MM-S2-W06	4 4 5	
W6-MM-S2-ZMP2_4	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do twórczej interpretacji i innowacyjnego rozwiązywania problemów w ramach projektów artystycznych i badawczych.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-U01	5 5 4	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a02	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład monograficzny <i>wyczerpujące omówienie jednego zagadnienia związanego zwykle z problematyką badawczą osoby prowadzącej zajęcia lub gruntowne przedstawienie jednego, wybranego zagadnienia</i>
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku <i>case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska</i>
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W6-MM-S2-ZMP2_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-MM-S2-ZMP2_1, W6-MM-S2-ZMP2_2, W6-MM-S2-ZMP2_3, W6-MM-S2-ZMP2_4	a02, b07, e03

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Nie
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
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.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Zagadnienia programistyczne 1
Kod modułu		W6-MM-DG-S2-ZPM1
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Przedmiot przygotowuje do pracy z oprogramowaniem umożliwiającym tworzenie gier i aplikacji interaktywnych. Student zdobędzie podstawową wiedzę i umiejętności pozwalające na samodzielne tworzenie poziomów gier.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-MM-DG-S2-ZPM1_1	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu rodzaje silników gier oraz złożone zależności między ich architekturą a funkcjonalnością.	W6-MM-S2-W04	2	
W6-MM-DG-S2-ZPM1_2	Zna i rozumie wybrane zagadnienia z zakresu zaawansowanych technik i technologii wykorzystywanych w silnikach gier wraz z ich zastosowaniami praktycznymi.	W6-MM-S2-W04	2	
W6-MM-DG-S2-ZPM1_3	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do projektowania i tworzenia poziomów gier.	W6-MM-S2-U01	2	
W6-MM-DG-S2-ZPM1_4	Potrafi importować i przetwarzać obiekty dźwiękowe w silnikach gier z wykorzystaniem właściwych metod i zaawansowanych narzędzi audio.	W6-MM-S2-U01	2	

9.	Metody prowadzenia zajęć		
	Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
	d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem <i>np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie</i>
	e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy

		<i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>
e07	Zbiór metod praktycznych	Symulacja <i>met. pośrednia; naśladowanie rzeczywistości w celu zdobycia doświadczenia zbliżonego do prawdziwego; odtworzenie sytuacji z rzeczywistości w taki sposób, aby doświadczenia pozyskane przy jej pomocy były zbliżone do prawdziwych; praca na materiale „zastępczym”</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
MM-DG-S2-ZPM1_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-MM-DG-S2-ZPM1_1, W6-MM-DG-S2-ZPM1_2, W6-MM-DG-S2-ZPM1_3, W6-MM-DG-S2-ZPM1_4	d01, e03, e07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Nie
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich</i>	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
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.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Zagadnienia programistyczne 2
Kod modułu		W6-MM-DG-S2-ZPM2
Liczba punktów ECTS		2
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Przedmiot przygotowuje do pracy z oprogramowaniem umożliwiającym tworzenie gier i aplikacji interaktywnych. Student zdobędzie podstawową wiedzę i umiejętności pozwalające na samodzielne tworzenie poziomów gier.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		[W6-MM-DG-S2-ZPM1] Zagadnienia programistyczne 1

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis		Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-DG-S2-ZPM2_1	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu rodzaje silników gier oraz złożone zależności między ich architekturą a funkcjonalnością.		W6-MM-S2-W04	3
W6-MM-DG-S2-ZPM2_2	Zna i rozumie wybrane zagadnienia z zakresu zaawansowanych technik i technologii wykorzystywanych w silnikach gier wraz z ich zastosowaniami praktycznymi.		W6-MM-S2-W04	3
W6-MM-DG-S2-ZPM2_3	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do projektowania i tworzenia poziomów gier.		W6-MM-S2-U01	3
W6-MM-DG-S2-ZPM2_4	Potrafi importować i przetwarzać obiekty dźwiękowe w silnikach gier z wykorzystaniem właściwych metod i zaawansowanych narzędzi audio.		W6-MM-S2-U01	3

9.	Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem <i>np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie</i>	
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy	

		<i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>
e07	Zbiór metod praktycznych	Symulacja <i>met. pośrednia; naśladowanie rzeczywistości w celu zdobycia doświadczenia zbliżonego do prawdziwego; odtworzenie sytuacji z rzeczywistości w taki sposób, aby doświadczenia pozyskane przy jej pomocy były zbliżone do prawdziwych; praca na materiale „zastępczym”</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
MM-DG-S2-ZPM2_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-MM-DG-S2-ZPM2_1, W6-MM-DG-S2-ZPM2_2, W6-MM-DG-S2-ZPM2_3, W6-MM-DG-S2-ZPM2_4	d01, e03, e07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Nie
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
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.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Zagadnienia programistyczne 3
Kod modułu		W6-MM-DG-S2-ZPM3
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Przedmiot przygotowuje do pracy z oprogramowaniem umożliwiającym tworzenie gier i aplikacji interaktywnych. Student zdobędzie podstawową wiedzę i umiejętności pozwalające na samodzielne tworzenie poziomów gier.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		[W6-MM-DG-S2-ZPM2] Zagadnienia programistyczne 2

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis		Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-DG-S2-ZPM3_1	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu rodzaje silników gier oraz złożone zależności między ich architekturą a funkcjonalnością.		W6-MM-S2-W04	4
W6-MM-DG-S2-ZPM3_2	Zna i rozumie wybrane zagadnienia z zakresu zaawansowanych technik i technologii wykorzystywanych w silnikach gier wraz z ich zastosowaniami praktycznymi.		W6-MM-S2-W04	4
W6-MM-DG-S2-ZPM3_3	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do projektowania i tworzenia poziomów gier.		W6-MM-S2-U01	4
W6-MM-DG-S2-ZPM3_4	Potrafi importować i przetwarzać obiekty dźwiękowe w silnikach gier z wykorzystaniem właściwych metod i zaawansowanych narzędzi audio.		W6-MM-S2-U01	4

9.	Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem <i>np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie</i>	
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy	

		<i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>
e07	Zbiór metod praktycznych	Symulacja <i>met. pośrednia; naśladowanie rzeczywistości w celu zdobycia doświadczenia zbliżonego do prawdziwego; odtworzenie sytuacji z rzeczywistości w taki sposób, aby doświadczenia pozyskane przy jej pomocy były zbliżone do prawdziwych; praca na materiale „zastępczym”</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
MM-DG-S2-ZPM3_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	W6-MM-DG-S2-ZPM3_1, W6-MM-DG-S2-ZPM3_2, W6-MM-DG-S2-ZPM3_3, W6-MM-DG-S2-ZPM3_4	d01, e03, e07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Nie
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.