

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediamiach
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.	Rok akademicki od którego obowiązuje zmieniony plan studiów	2025/2026

Specjalność: dźwięk w grach

PRZEDMIOTY KIERUNKOWE		Język wykł.		E/Z		forma zajęć			I rok			II rok								
									semestr 1			semestr 2			semestr 3		semestr 4			
									Razem	W	I	W	I	E	W	I	E	W	I	E
Lp.	Nazwa modułu	Razem	W	I	Razem ECTS	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E			
1	Historyczne aspekty muzyki form audiowizualnych 1	45	15	30	2	15	30	2												
2	Kompozycja wspomagana komputerowo	30		30	2		30	2												
3	Kształcenie słuchu 1	15		15	1		15	1												
4	Ochrona własności intelektualnej	15		15	1		15	1												
5	Projekty audiowizualne i multimedialne	15		15	1		15	1												
6	Propedeutyka zagadnień audiowizualnych 1	45	15	30	3	15	30	3												
7	Solfeż barwy 1	15		15	1		15	1												
8	Studyjne techniki komputerowe 1	30		30	3		30	3												
9	Techniki nagraniowe 1	30		30	3		30	3												
10	Wybrane zagadnienia muzyki popularnej 1	30		30	2		30	2												
11	Eksperymentalne techniki audiowizualne	15		15	1					15	1									
12	Historyczne aspekty muzyki form audiowizualnych 2	45	15	30	2				15	30	2									
13	Kształcenie słuchu 2	15		15	1					15	1									
14	Metodologia pracy naukowej	15		15	1					15	1									
15	Propedeutyka zagadnień audiowizualnych 2	45	15	30	3				15	30	3									
16	Solfeż barwy 2	15		15	1					15	1									
17	Studyjne techniki komputerowe 2	30		30	2					30	2									
18	Techniki nagraniowe 2	30		30	3					30	3									
19	Wybrane zagadnienia muzyki popularnej 2	30		30	2					30	2									
20	Kształcenie słuchu 3	15		15	2									15	2					
21	Pracownia dyplomowa 1	30		30	4									30	4					
22	Programowanie dźwięku	30		30	3									30	3					
23	Seminarium magisterskie 1	30		30	4									30	4					
24	Solfeż barwy 3	15		15	1									15	1					
25	Studyjne techniki komputerowe 3	30		30	2									30	2					
26	Muzyka świata	30	15	15	3										15	15	3			
27	Pracownia dyplomowa 2	30		30	6										30	6				
28	Seminarium magisterskie 2	30		30	5										30	5				
29	Solfeż barwy 4	15		15	2											15	2			
RAZEM PRZEDMIOTY KIERUNKOWE:		765	75	690	67	30	240	19	30	210	16	0	150	16	15	90	16			

PRAKTYKI I ZAJĘCIA TERENOWE										I rok			II rok						
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	forma zajęć			Razem ECTS	semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4		
				Razem	W	I		W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E
1	Warsztaty 1	PL	Z	30		30	3		30	3									
2	Praktyki zawodowe 1	PL	Z	160		160	6					160	6						
3	Warsztaty 2	PL	Z	30		30	3					30	3						
4	Praktyki zawodowe 2	PL	Z	100		100	4								100	4			
5	Praktyki zawodowe 3	PL	Z	100		100	4											100	4
RAZEM PRAKTYKI I ZAJĘCIA TERENOWE:				420	0	420	20	0	30	3	0	190	9	0	100	4	0	100	4
INNE WYMAGANIA										I rok			II rok						
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	forma zajęć			Razem ECTS	semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4		
				Razem	W	I		W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E
1	Język obcy	-	E	30		30	2		30	2									
2	Moduł ogólnoakademicki (humanistyczny)	PL	Z	30		30	3							30	3				
3	Moduł ogólnoakademicki (społeczny)	PL	Z	30		30	3										30	3	
RAZEM INNE WYMAGANIA:				90	0	90	8	0	30	2	0	0	0	0	30	3	0	30	3
SPECJALNOŚĆ										I rok			II rok						
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	forma zajęć			Razem ECTS	semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4		
				Razem	W	I		W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E
1	Systemy dźwięku przestrzennego	PL	Z	30		30	2		30	2									
2	Tworzenie głosów postaci	PL	Z	30		30	2		30	2									
3	Zagadnienia programistyczne 1	PL	Z	30		30	2		30	2									
4	Efekty dźwiękowe w grach 1	PL	Z	30		30	3					30	3						
5	Zagadnienia programistyczne 2	PL	Z	30		30	2					30	2						
6	Efekty dźwiękowe w grach 2	PL	Z	30		30	3							30	3				
7	Projektowanie dźwięku 1	PL	Z	30		30	2							30	2				
8	Zagadnienia programistyczne 3	PL	Z	30		30	3							30	3				
9	Implementacja dźwięku-programy pośredniczące	PL	Z	30		30	4											30	4
10	Projektowanie dźwięku 2	PL	Z	30		30	4											30	4
RAZEM SPECJALNOŚĆ:				300	0	300	27	0	90	6	0	60	5	0	90	8	0	60	8
RAZEM SEMESTRY:				1575	75	1500	122	420	30	490	30	370	31	295	31				
OGÓŁEM BEZ PRAKTYK										1215									
OGÓŁEM										1575									

Studia kończą się nadaniem tytułu zawodowego magistra na kierunku muzyka w multimediach w specjalności dźwięk w grach.

Legenda:

Każdy semestr składa się z 15 tygodni

E/Z - egzamin/zaliczenie

E - punkty ECTS

W - wykład, I - pozostałe formy zajęć różne od wykładu (ćwiczenia, laboratorium, konwersatorium, seminarium, proseminarium, lektorat, ćwiczenia terenowe, warsztat, praktyka, tutoring)

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.	Rok akademicki od którego obowiązuje zmieniony plan studiów	2025/2026

Specjalność: kompozycja muzyczna w sztukach audiowizualnych

PRZEDMIOTY KIERUNKOWE							I rok						II rok										
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	forma zajęć			Razem ECTS	semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4						
				Razem	W	I		W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E				
1	Historyczne aspekty muzyki form audiowizualnych 1	PL	Z	45	15	30	2	15	30	2													
2	Kompozycja wspomagana komputerowo	PL	Z	30		30	2		30	2													
3	Kształcenie słuchu 1	PL	Z	15		15	1		15	1													
4	Ochrona własności intelektualnej	PL	Z	15		15	1		15	1													
5	Projekty audiowizualne i multimedialne	PL	Z	15		15	1		15	1													
6	Propedeutyka zagadnień audiowizualnych 1	PL	Z	45	15	30	3	15	30	3													
7	Solfeż barwy 1	PL	Z	15		15	1		15	1													
8	Studyjne techniki komputerowe 1	PL	Z	30		30	3		30	3													
9	Techniki nagraniowe 1	PL	Z	30		30	3		30	3													
10	Wybrane zagadnienia muzyki popularnej 1	PL	Z	30		30	2		30	2													
11	Eksperymentalne techniki audiowizualne	PL	Z	15		15	1					15	1										
12	Historyczne aspekty muzyki form audiowizualnych 2	PL	Z	45	15	30	2					15	30	2									
13	Kształcenie słuchu 2	PL	Z	15		15	1						15	1									
14	Metodologia pracy naukowej	PL	Z	15		15	1						15	1									
15	Propedeutyka zagadnień audiowizualnych 2	PL	Z	45	15	30	3					15	30	3									
16	Solfeż barwy 2	PL	Z	15		15	1						15	1									
17	Studyjne techniki komputerowe 2	PL	Z	30		30	2						30	2									
18	Techniki nagraniowe 2	PL	Z	30		30	3						30	3									
19	Wybrane zagadnienia muzyki popularnej 2	PL	Z	30		30	2						30	2									
20	Kształcenie słuchu 3	PL	Z	15		15	2										15	2					
21	Pracownia dyplomowa 1	PL	Z	30		30	4										30	4					
22	Programowanie dźwięku	PL	Z	30		30	3										30	3					
23	Seminarium magisterskie 1	PL	Z	30		30	4										30	4					
24	Solfeż barwy 3	PL	Z	15		15	1										15	1					
25	Studyjne techniki komputerowe 3	PL	Z	30		30	2										30	2					
26	Muzyka świata	PL	Z	30	15	15	3												15	15		3	
27	Pracownia dyplomowa 2	PL	Z	30		30	6													30		6	
28	Seminarium magisterskie 2	PL	Z	30		30	5													30		5	
29	Solfeż barwy 4	PL	Z	15		15	2													15		2	
RAZEM PRZEDMIOTY KIERUNKOWE:				765	75	690	67	30	240	19	30	210	16	0	150	16	15	90	16				

PRAKTYKI I ZAJĘCIA TERENOWE										I rok			II rok						
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	forma zajęć			Razem ECTS	semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4		
				Razem	W	I		W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E
1	Warsztaty 1	PL	Z	30		30	3		30	3									
2	Praktyki zawodowe 1	PL	Z	160		160	6					160	6						
3	Warsztaty 2	PL	Z	30		30	3					30	3						
4	Praktyki zawodowe 2	PL	Z	100		100	4								100	4			
5	Praktyki zawodowe 3	PL	Z	100		100	4										100	4	
RAZEM PRAKTYKI I ZAJĘCIA TERENOWE:				420	0	420	20	0	30	3	0	190	9	0	100	4	0	100	4
INNE WYMAGANIA										I rok			II rok						
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	forma zajęć			Razem ECTS	semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4		
				Razem	W	I		W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E
1	Język obcy	-	E	30		30	2		30	2									
2	Moduł ogólnoakademicki (humanistyczny)	PL	Z	30		30	3							30	3				
3	Moduł ogólnoakademicki (społeczny)	PL	Z	30		30	3										30	3	
RAZEM INNE WYMAGANIA:				90	0	90	8	0	30	2	0	0	0	0	30	3	0	30	3
SPECJALNOŚĆ										I rok			II rok						
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	forma zajęć			Razem ECTS	semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4		
				Razem	W	I		W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E
1	Analiza dzieła audiowizualnego 1	PL	Z	15		15	1		15	1									
2	Harmonia klasyczna 1	PL	Z	15		15	1		15	1									
3	Instrumentacja 1	PL	Z	15		15	2		15	2									
4	Kompozycja 1	PL	Z	15		15	2		15	2									
5	Analiza dzieła audiowizualnego 2	PL	Z	15		15	1					15	1						
6	Harmonia klasyczna 2	PL	Z	15		15	1					15	1						
7	Instrumentacja 2	PL	Z	15		15	1					15	1						
8	Kompozycja 2	PL	Z	30		30	2					30	2						
9	Analiza dzieła audiowizualnego 3	PL	Z	15		15	1								15	1			
10	Harmonia jazzowa 1	PL	Z	15		15	2								15	2			
11	Kompozycja 3	PL	Z	30		30	3								30	3			
12	Techniki kompozytorskie XX i XXI wieku 1	PL	Z	30	15	15	2							15	15	2			
13	Harmonia jazzowa 2	PL	Z	15		15	2											15	2
14	Kompozycja 4	PL	Z	30		30	3											30	3
15	Techniki kompozytorskie XX i XXI wieku 2	PL	Z	30	15	15	3											15	15
RAZEM SPECJALNOŚĆ:				300	30	270	27	0	60	6	0	75	5	15	75	8	15	60	8
RAZEM SEMESTRY:				1575	105	1470	122	390	30	505	30	370	31	310	31	310	31	310	31
OGÓŁEM BEZ PRAKTYK										1215									
OGÓŁEM										1575									

Studia kończą się nadaniem tytułu zawodowego magistra na kierunku muzyka w multimediami w specjalności kompozycja muzyczna w sztukach audiowizualnych.

Legenda:

Każdy semestr składa się z 15 tygodni

E/Z - egzamin/zaliczenie

E - punkty ECTS

W - wykład, I - pozostałe formy zajęć różne od wykładu (ćwiczenia, laboratorium, konwersatorium, seminarium, proseminarium, lektorat, ćwiczenia terenowe, warsztat, praktyka, tutoring)