CZĘŚĆ A: PROGRAM STUDIÓW

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach** *[Music in Multimedia]*
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna
7.	Kod ISCED	0210 (Programy i kwalifikacje związane ze sztuką nieokreślone dalej)
8.	Związek kierunku studiów ze strategią rozwoju, w tym misją uczelni	W Uniwersytecie Śląskim w Katowicach, jako Uczelni wszechstronnie kształcącej i dysponującej dużym potencjałem naukowym, prowadzone są badania naukowe i kształcenie w dziedzinach nauk humanistycznych, niektórych inżynieryjno-technicznych, społecznych, ścisłych i przyrodniczych, teologicznych, a także w dziedzinie sztuki. Misją Uniwersytetu Śląskiego jest m. in. stwarzanie studentom jak najlepszych warunków zdobywania wiedzy, umiejętności i wartości akademickich w kontakcie z pracownikami nauki. Sprzyja temu tworzenie nowych programów nauczania, możliwość zdobywania wiedzy stosownie do zapotrzebowania na rynku pracy, udoskonalanie programów nauczania w sposób odpowiadający wymogom nowoczesnej edukacji. Uniwersytet Śląski sprzyja powstawaniu studiów o charakterze indywidualnym i interdyscyplinarnym, co wymaga zwrócenia uwagi na rozwój nowych technik edukacyjnych i wprowadzania nowoczesnej, innowacyjnej oferty dydaktycznej. Muzyka w multimediach, jako kierunek odpowiadający na zapotrzebowanie rynku i uwzględniający wykorzystanie w edukacji artystycznej nowoczesnych mediów, wpisuje się w misję i strategię rozwoju Uniwersytetu Śląskiego. Proponowany nowy kierunek to kontynuacja edukacji realizowanej od trzech lat na kierunku Muzyka w multimediach, studia I stopnia o profilu praktycznym. Uniwersytet Śląski zalicza możliwość kontynuacji studiów do mocnych stron Uczelni i dąży do podtrzymywania tej strategii dydaktycznej. Mimo, iż jest to kierunek o profilu praktycznym, to równocześnie ma on istotne znaczenie dla rozwoju potencjału badawczego. Dotyczy to założonej na najbliższy czas wizji funkcjonowania Instytutu Sztuk Muzycznych w zakresach: 1. Realizowania unikatowych działań artystycznych wykorzystujących nowoczesne technologie. 2. Badań interdyscyplinarnych. 3. Komparatystyki na osi źródło-innowacja w kontekście kulturowym. 4. Prowadzenia nowatorskiej działalności muzycznej oraz wykorzystania nowych mediów w twórczości muzycznej i działaniach interdyscyplinarnych. 5. Współpracy z zagranicznymi instytucjami naukowymi i artystycznymi w ramach projektów zespołowych oraz indywidualnych. 6. Zaangażowania wysoko wykwalifikowanej kadry funkcjonującej w najistotniejszych dla dyscypliny obszarach szeroko pojętej twórczości. Kierunek Muzyka w multimediach wpisuje się w Priorytetowe Obszary Badawcze wskazane w strategii rozwoju UŚ, w tym: POB 2 – nowoczesne materiały i technologie oraz ich społeczno-kulturowe implikacje (w obszarach badawczych dyscyplin reprezentowanych przez pracowników – reżyseria dźwięku, dźwięk w sztukach multimedialnych), POB 5 – badanie fundamentalnych właściwości natury (działalność badawcza, w szczególności interdyscyplinarna, dotycząca analizy i tworzenia dźwięku oraz różnych aspektów funkcjonowania człowieka w sytuacji kontaktu z muzyką). Kierunek ma również związek ze wskazanymi w strategii rozwoju UŚ relacjami pomiędzy obszarami badawczymi dyscypliny a Celami Zrównoważonego Rozwoju ONZ – zwłaszcza Celem 9, w obrębie którego przewiduje się budowanie stabilnej infrastruktury, promowanie zrównoważonego uprzemysłowienia, wspieranie innowacyjności, co w ramach proponowanego kierunku przejawia się w wykorzystaniu nowych technologii w działalności muzycznej i projektach

		interdyscyplinarnych oraz we współpracy z instytucjami oraz firmami z otoczenia gospodarczego. Propozycja „urzeczywistnienia" kierunku Muzyka w multimediach głęboko osadzona jest w jakże bliskiemu uniwersytetowi dążeniu do optymalizowania oferty dydaktycznej – P8, co wynika zarówno z nieustającej analizy rynku pracy, jak i popytu na proponowane przyszłym studentom kierunki oraz zakładanych efektów kształcenia z oczywistym uwzględnieniem trendów krajowych i światowych. Ta zaś jest spójna z POB – O6. Nie bez znaczenia jest również fakt, iż w zakresie kształcenia kierunek wpisuje się w cel dotyczący zwiększenia powiązania programów studiów z badaniami naukowymi związanymi ze współpracą z pracodawcami, w tym umożliwienie praktyk u tych pracodawców oraz powiązanie oferty kształcenia z otoczeniem społeczno-gospodarczym, w tym włączanie ekspertów zewnętrznych w realizację kształcenia – Cel 1 (PDS). Ten zaś cel wpłynie ponadto na osiągnięcie Celu 2 strategii dotyczącego umiędzynarodowienia poprzez m.in. możliwość zintensyfikowania udziału pedagogów i studentów w programach wymiany akademickiej (Erasmus+ i inne). Natomiast realizacja Celu 4 możliwa będzie dzięki wprowadzeniu nowoczesnych metod kształcenia wykorzystujących nowe technologie bazujące na interaktywności. Warto ponadto zwrócić uwagę na akcentowaną w strategii rozwoju UŚ kwestię promocji Uczelni i jej rozpoznawalności, te zaś cele mogą być znakomicie realizowane tak przez obecną kadrę, skupioną wokół kierunku, w gronie której znajdują się osoby rozpoznawalne na polskim i światowym rynku muzycznym. Dotychczasowa aktywność pracowników pozwoliła na nawiązanie szeroko zakrojonej współpracy z wieloma firmami zajmującymi się przemysłem muzycznym, co umożliwi realizację tego celu strategii, który dotyczy współpracy z otoczeniem społeczno-gospodarczym. Niewątpliwym atutem proponowanego kierunku jest zarówno stworzenie studentom możliwości rozwijania swojej wiedzy i umiejętności na kolejnym etapie ich kształcenia, ale także, a raczej przede wszystkim przygotowanie ich do profesjonalnego, w pełni merytorycznego, nowoczesnego, dynamicznego i kreatywnego poruszania się i funkcjonowania w przestrzeni sztuk audiowizualnych.
9.	Liczba semestrów	4
10.	Tytuł zawodowy	magister
11.	Specjalności	dźwięk w grach kompozycja muzyczna w sztukach audiowizualnych
12.	Semestr od którego rozpoczyna się realizacja specjalności	1
13.	Procentowy udział dyscyplin naukowych lub artystycznych w kształceniu (ze wskazaniem dyscypliny wiodącej)	• *[dyscyplina wiodąca]* sztuki muzyczne (dziedzina sztuki): 89% • nauki o sztuce (dziedzina nauk humanistycznych): 5% • nauki o komunikacji społecznej i mediach (dziedzina nauk społecznych): 4% • językoznawstwo (dziedzina nauk humanistycznych): 2%
14.	Procentowy udział liczby punktów ECTS dla każdej z dyscyplin naukowych lub artystycznych do których odnoszą się efekty uczenia się w łącznej liczbie punktów ECTS (ze wskazaniem dyscypliny wiodącej)	dźwięk w grach: • *[dyscyplina wiodąca]* sztuki muzyczne (dziedzina sztuki): 100% kompozycja muzyczna w sztukach audiowizualnych: • *[dyscyplina wiodąca]* sztuki muzyczne (dziedzina sztuki): 100%
15.	Liczba punktów ECTS konieczna dla uzyskania kwalifikacji odpowiadających poziomowi studiów	dźwięk w grach: 120, kompozycja muzyczna w sztukach audiowizualnych: 120
16.	Procentowy udział liczby punktów ECTS uzyskiwanych w ramach wybieranych przez studenta modułów kształcenia w łącznej liczbie punktów ECTS	dźwięk w grach: 53%, kompozycja muzyczna w sztukach audiowizualnych: 53%

17.	Łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich (lub innych osób prowadzących zajęcia) i studentów	dźwięk w grach: 99, kompozycja muzyczna w sztukach audiowizualnych: 99
18.	Liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dyscyplin w ramach dziedzin nauk humanistycznych lub nauk społecznych, nie mniejszą niż 5 punktów ECTS – w przypadku kierunków studiów przypisanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	dźwięk w grach: 5, kompozycja muzyczna w sztukach audiowizualnych: 5
19.	Warunki wymagane do ukończenia studiów z określoną specjalnością	dźwięk w grach Student od pierwszego semestru studiów realizuje wybrane moduły specjalnościowe (28 punktów ECTS). W ramach modułów określonych w planie studiów realizuje dyplom magisterski. Warunkiem ukończenia studiów jest złożenie egzaminu dyplomowego składającego się z projektu artystycznego, pisemnej pracy magisterskiej i ustnego egzaminu magisterskiego z wynikiem co najmniej dostatecznym. Absolwent otrzymuje dyplom ukończenia studiów wyższych potwierdzający uzyskanie kwalifikacji odpowiedniego stopnia. Warunkiem dopuszczenia do egzaminu dyplomowego jest osiągnięcie efektów kształcenia przewidzianych w programie kształcenia oraz uzyskanie pozytywnych ocen pracy magisterskiej. kompozycja muzyczna w sztukach audiowizualnych Student od pierwszego semestru studiów realizuje wybrane moduły specjalnościowe (28 punktów ECTS). W ramach modułów określonych w planie studiów realizuje dyplom magisterski. Warunkiem ukończenia studiów jest złożenie egzaminu dyplomowego składającego się z projektu artystycznego, pisemnej pracy magisterskiej i ustnego egzaminu magisterskiego z wynikiem co najmniej dostatecznym. Absolwent otrzymuje dyplom ukończenia studiów wyższych potwierdzający uzyskanie kwalifikacji odpowiedniego stopnia. Warunkiem dopuszczenia do egzaminu dyplomowego jest osiągnięcie efektów kształcenia przewidzianych w programie kształcenia oraz uzyskanie pozytywnych ocen pracy magisterskiej.
20.	Organizacja procesu uzyskania dyplomu	Procedura uzyskania dyplomu na kierunku Muzyka w multimediach przebiega w dwóch etapach. Pierwszy polega na zrealizowaniu projektu muzycznego w ramach egzaminu dyplomowego. Student realizując moduł Pracownia dyplomowa wybiera tutora, pod kierunkiem którego przygotowuje się do egzaminu końcowego. Warunkiem zaliczenia egzaminu na specjalności Kompozycja muzyczna w sztukach audiowizualnych jest samodzielne zaprojektowanie i publiczna prezentacja własnej (własnych) kompozycji z zastosowaniem multimediów. Na specjalności Dźwięk w grach - samodzielne zaprojektowanie i publiczna prezentacja własnego projektu dotyczącego udźwiękowienia gier. Dyplom artystyczny na obu specjalnościach może być realizowany indywidualnie lub przez zespół osób. Projekty artystyczne oceniane są przez komisję składającą się z minimum trzech osób, w tym przewodniczącego komisji, tutora i recenzenta, z udziałem co najmniej jednej osoby będącej pracownikiem samodzielnym. Etap drugi stanowi obrona napisanej pracy magisterskiej, której problematyka wiąże się z zaprezentowanym wcześniej projektem artystycznym. Student przygotowuje pracę pisemną w ramach modułu Seminarium magisterskie. Egzamin ten odbywa się w formie ustnej przed komisją składającą się z minimum trzech osób, w tym przewodniczącego komisji, promotora i recenzenta, z udziałem co najmniej jednej osoby będącej pracownikiem samodzielnym. W dyplomie ukończenia studiów wpisuje się ostateczny wynik studiów wyrównany do

		oceny ustalonej zgodnie z zasadą określoną w Regulaminie Studiów w Uniwersytecie Śląskim. Ostateczny, końcowy wynik studiów, stanowi średnia arytmetyczna ze wszystkich ocen końcowych modułów uzyskanych w ciągu całego okresu studiów, w tym także ocen niedostatecznych, za wyjątkiem oceny z Wychowania Fizycznego, ocen uzyskanych za egzamin dyplomowy w formie prezentacji artystycznej, pracę magisterską i odpowiedź ustną podczas jej obrony. Regulamin procesu dyplomowania dla kierunku Muzyka w multimediach: 1. Informacje wstępne. Proces dyplomowania na kierunku Muzyka w multimediach został opracowany zgodnie z Regulaminem Studiów w Uniwersytecie Śląskim stanowiącym Załącznik do uchwały nr 368 Senatu z dnia 30 kwietnia 2019 r. Warunkiem ukończenia studiów jest: - poświadczenie zrealizowania efektów kształcenia (uzyskanie zaliczeń) ze wszystkich modułów objętych planem studiów; - realizacja praktycznego (artystycznego) egzaminu dyplomowego; - złożenie teoretycznej pracy pisemnej (magisterskiej); - ustny egzamin (magisterski). 2. Artystyczny egzamin dyplomowy. 2.1. Program artystycznego egzaminu dyplomowego zatwierdzany jest przez tutora. 2.2. Program egzaminu dobierany jest indywidualnie i prezentowany publicznie przed komisją egzaminacyjną. 2.3. Egzamin artystyczny odbywa się przed komisją składającą się z minimum trzech osób, w tym tutora, pod którego kierunkiem prezentacja artystyczna została przygotowana, recenzenta oraz przewodniczącego komisji. Tutor i recenzent powinni posiadać co najmniej stopień doktora. Przynajmniej jeden z członków komisji egzaminacyjnej powinien posiadać co najmniej stopień doktora habilitowanego. Rada Dydaktyczna Kierunku Studiów może upoważnić do kierowania dyplomem artystycznym nauczyciela akademickiego lub specjalistę spoza Uczelni z tytułem zawodowym magistra. 3. Wybór promotora i zgłoszenie tematu pracy dyplomowej. 3.1. Pisemną pracę magisterską student wykonuje pod kierunkiem uprawnionego do tego nauczyciela akademickiego, co najmniej w stopniu doktora habilitowanego. Dziekan, po zasięgnięciu opinii Rady Dydaktycznej Kierunku Studiów może upoważnić do kierowania pracą magisterską nauczyciela akademickiego lub specjalistę także spoza Uczelni, co najmniej w stopniu doktora. Pracą dyplomową może kierować więcej niż jeden promotor. Ostateczna ocena za artystyczną pracę dyplomową stanowi średnią arytmetyczną ocen tutora i recenzenta. 3.2. Recenzentem pracy magisterskiej może być nauczyciel akademicki co najmniej w stopniu doktora. 3.4. Dyrektor Kierunku Studiów upublicznia studentom listę promotorów pisemnych prac magisterskich wraz z określoną przez nich problematyką badawczą, co musi nastąpić najpóźniej w ostatnim tygodniu zajęć w semestrze poprzedzającym rozpoczęcie realizacji seminarium magisterskiego. Student dokonuje wyboru promotora, a jeśli liczba chętnych do grupy seminaryjnej danego promotora jest wyższa od zakładanego limitu, student zostaje przydzielony do innego promotora. Ostateczną listę grup seminaryjnych zatwierdza Dyrektor Kierunku Studiów. 3.5. Student, po ustaleniu z promotorem tematu pracy dyplomowej, składa w dziekanacie zatwierdzony przez promotora formularz zgłoszenia tematu pracy dyplomowej, nie później niż do końca przedostatniego semestru studiów, zgodnie z organizacją roku akademickiego. 3.6. Każda modyfikacja tematu pracy dyplomowej wymaga ponownego złożenia formularza (zgłoszenie aktualizacyjne). 4. Wykonanie i złożenie pracy dyplomowej. 4.1. Opiekę merytoryczną i kontrolę postępów przy realizacji pracy dyplomowej sprawuje promotor pracy. 4.2. Po zatwierdzeniu tematu promotor ustala ze studentem plan realizacji pracy. 4.3. Rezultaty pracy studenta w każdym semestrze podlegają formą walidacji określonych w sylabusie modułu Seminarium magisterskie. 4.4 Student dokonuje archiwizacji elektronicznej wersji pracy dyplomowej w systemie APD, zgodnie z Zarządzeniem nr 16 Rektora Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach z dnia 28 stycznia 2015 r., par 3. 4.5 Student składa pracę dyplomową zgodnie z Zarządzeniem nr 16 Rektora Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach z dnia 28 stycznia 2015 r., par 6. 5. Procedura dopuszczenia do egzaminu dyplomowego.

		5.1. Warunkiem dopuszczenia do egzaminu dyplomowego jest osiągnięcie efektów kształcenia przewidzianych w programie kształcenia, uzyskanie pozytywnej oceny z dyplomowego egzaminu artystycznego oraz uzyskanie pozytywnych ocen pisemnej pracy dyplomowej. 5.2. Egzamin dyplomowy odbywa się przed komisją, w skład której wchodzą co najmniej trzy osoby, w tym przewodniczący, promotor i recenzent. Przynajmniej jeden z członków komisji powinien posiadać co najmniej stopień doktora habilitowanego. 6. Egzamin dyplomowy. 6.1. Egzamin dyplomowy jest egzaminem ustnym; szczegółową formę określa przewodniczący komisji egzaminacyjnej. 6.2. W trakcie egzaminu student odpowiada na pytania związane z problematyką pracy pisemnej: - dwa pytania zadane są przez promotora, - jedno pytanie zadaje recenzent. 6.3. Na wynik studiów składają się: - średnia arytmetyczna ze wszystkich ocen końcowych modułów uzyskanych w ciągu całego okresu studiów w tym ocen niedostatecznych, zaokrąglona do dwóch miejsc po przecinku; oceny z wychowania fizycznego nie są wliczane do średniej; - ocena z pracy ustalona na podstawie ocen promotora i recenzenta, w tym z dyplomu artystycznego; - ocena z ustnego egzaminu dyplomowego ustalona na podstawie ocen cząstkowych uzyskanych na tym egzaminie. Ostateczny wynik stanowi sumę: ½ średniej ocen wynikających z przebiegu studiów, ¼ łącznej oceny za pracę pisemną i dyplomowy egzamin artystyczny, ¼ łącznej oceny za dyplomowy egzamin ustny. Jeśli średnia ocen wynikająca z przebiegu studiów jest niższa niż 3,0, ostateczny wynik nie może być wyższy od dostatecznego. 6.4. Ukończenie studiów następuje po złożeniu egzaminu dyplomowego z wynikiem co najmniej dostatecznym. 6.5. W przypadku uzyskania z egzaminu dyplomowego oceny niedostatecznej lub nieusprawiedliwionego nieprzystąpienia do egzaminu, dziekan na wniosek studenta wyznacza drugi, ostateczny termin egzaminu. 6.6. Ocena ostateczna, wpisana w dyplomie ukończenia studiów jest wynikiem wyrównania oceny zgodnie z zasadą: 1) do 3,25 – dostateczny; 2) 3,26 do 3,75 – dostateczny plus 3) 3,76 do 4,25 – dobry; 4) 4,26 do 4,60 – dobry plus 5) 4,61 do 4,80 – bardzo dobry; 6) od 4,81 – celujący. Komisja egzaminacyjna może podwyższyć ocenę końcową o pół stopnia jeżeli student z pracy dyplomowej otrzymał ocenę bardzo dobrą oraz średnia ze studiów wynosiła co najmniej 4,0. Nie można podnieść oceny końcowej na ocenę celującą. O podwyższeniu czyni się adnotację w indeksie oraz protokole egzaminu dyplomowego.
21.	Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych dla kierunku studiów o profilu praktycznym, a w przypadku kierunku studiów o profilu ogólnoakademickim – jeżeli program studiów na tych studiach przewiduje praktyki	dźwięk w grach Na kierunku Muzyka w multimediach praktyki zawodowe stanowią integralną część programu kształcenia. Celem praktyk jest: 1. Trening podstawowych, praktycznych umiejętności zawodowych dotyczących produkcji różnorodnych form muzyki w multimediach, jak również umiejętności wykonawczych z nią związanych. 2. Praktyczne zastosowanie i weryfikacja wiedzy teoretycznej i umiejętności nabytych w trakcie zajęć. 3. Przygotowanie studenta do samodzielnej i odpowiedzialnej pracy w zakresie powierzonych zadań. 4. Tworzenie warunków do aktywności zawodowej studenta na rynku pracy. 5. Zapoznanie studenta z organizacją, funkcjonowaniem i procesami produkcji firm i instytucji działających w branży muzycznej (studia nagrań, agencje reklamowe, radio, telewizja, instytucje kultury oraz firmami z rynku gier i rozrywki interaktywnej. Uwagi ogólne: Studenci kierowani na praktyki są objęci ubezpieczeniem od następstw nieszczęśliwych wypadków, na zasadach określonych w ustawie z dnia 30 października 2002 r. o zaopatrzeniu z tytułu wypadków lub chorób zawodowych powstałych w

		szczególnych okolicznościach. Świadczenia określone w tej ustawie są finansowane ze środków budżetu państwa. Praktyka zawodowa jest obowiązkowa i obejmuje łącznie 480 godzin. Student otrzymuje skierowanie na praktykę, zobowiązany jest do złożenia oświadczenia o zapoznaniu się z przestrzeganiem dyscypliny pracy i przepisów BHP. Zaliczenie praktyki odbywa się na podstawie złożonej przez studenta dokumentacji, którą stanowi Karta praktyk. Zaliczenia dokonuje opiekun praktyk na podstawie analizy przebiegu praktyk. Praktyki zawodowe nie są opłacane przez uczelnię – student organizuje je we własnym zakresie. Praktyka stanowi część programu studiów i przypisuje się jej łącznie 21 punktów kredytowych (ECTS). Realizacja praktyk jest możliwa zarówno w czasie wakacji jak i w trakcie roku akademickiego. Zaliczenie praktyk zawodowych potwierdza wpis do indeksu dokonany przez opiekuna praktyk zawodowych po jej odbyciu, spełnieniu wyznaczonych warunków i złożeniu stosownych dokumentów. Warunkiem zaliczenia praktyki jest jej odbycie w ustalonym terminie i wykazanie się wiedzą i umiejętnościami, dla których praktyka została zorganizowana. <u>kompozycja muzyczna w sztukach audiowizualnych</u> Na kierunku Muzyka w multimediach praktyki zawodowe stanowią integralną część programu kształcenia. Celem praktyk jest: 1. Trening podstawowych, praktycznych umiejętności zawodowych dotyczących produkcji różnorodnych form muzyki w multimediach, jak również umiejętności wykonawczych z nią związanych. 2. Praktyczne zastosowanie i weryfikacja wiedzy teoretycznej i umiejętności nabytych w trakcie zajęć. 3. Przygotowanie studenta do samodzielnej i odpowiedzialnej pracy w zakresie powierzonych zadań. 4. Tworzenie warunków do aktywności zawodowej studenta na rynku pracy. 5. Zapoznanie studenta z organizacją, funkcjonowaniem i procesami produkcji firm i instytucji działających w branży muzycznej (studia nagrań, agencje reklamowe, radio, telewizja, instytucje kultury oraz firmami z rynku gier i rozrywki interaktywnej. Uwagi ogólne: Studenci kierowani na praktyki są objęci ubezpieczeniem od następstw nieszczęśliwych wypadków, na zasadach określonych w ustawie z dnia 30 października 2002 r. o zaopatrzeniu z tytułu wypadków lub chorób zawodowych powstałych w szczególnych okolicznościach. Świadczenia określone w tej ustawie są finansowane ze środków budżetu państwa. Praktyka zawodowa jest obowiązkowa i obejmuje łącznie 480 godzin. Student otrzymuje skierowanie na praktykę, zobowiązany jest do złożenia oświadczenia o zapoznaniu się z przestrzeganiem dyscypliny pracy i przepisów BHP. Zaliczenie praktyki odbywa się na podstawie złożonej przez studenta dokumentacji, którą stanowi Karta praktyk. Zaliczenia dokonuje opiekun praktyk na podstawie analizy przebiegu praktyk. Praktyki zawodowe nie są opłacane przez uczelnię – student organizuje je we własnym zakresie. Praktyka stanowi część programu studiów i przypisuje się jej łącznie 21 punktów kredytowych (ECTS). Realizacja praktyk jest możliwa zarówno w czasie wakacji jak i w trakcie roku akademickiego. Zaliczenie praktyk zawodowych potwierdza wpis do indeksu dokonany przez opiekuna praktyk zawodowych po jej odbyciu, spełnieniu wyznaczonych warunków i złożeniu stosownych dokumentów. Warunkiem zaliczenia praktyki jest jej odbycie w ustalonym terminie i wykazanie się wiedzą i umiejętnościami, dla których praktyka została zorganizowana.
22.	Łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych na kierunku studiów o profilu praktycznym, a w przypadku kierunku studiów o profilu ogólnoakademickim – jeżeli program studiów na tych studiach przewiduje praktyki	dźwięk w grach: 21, kompozycja muzyczna w sztukach audiowizualnych: 21

23.	Łączna liczba punktów ECTS, większa niż 50% ich ogólnej liczby, którą student musi uzyskać: • na kierunku o profilu ogólnoakademickim w ramach modułów zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dyscyplinach naukowych lub artystycznych związanych z tym kierunkiem studiów; • na kierunku o profilu praktycznym w ramach modułów zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	dźwięk w grach: 106, kompozycja muzyczna w sztukach audiowizualnych: 106
24.	Ogólna charakterystyka kierunku	Szeroko rozumiany rynek muzyczny współczesnego, globalnego świata medialnego wykazuje znaczne zapotrzebowane na w pełni autorską i indywidualną ofertę twórców sztuk muzycznych. Spełnienie tak określonych oczekiwań rynku multimedialnego wymaga od jego uczestników pełnej świadomości działań twórczych w obszarze technologicznym oraz obszarze estetycznym. Muzyka jako jeden z najistotniejszych elementów warstwy dźwiękowej produktu audiowizualnego pełni w nim znaczące funkcje i role. Wraz z pozostałymi elementami, takimi jak słowo i efekt dźwiękowy, tworzy strumień informacji, znaczeń i emocji. Proponowany program kształcenia na kierunku Muzyka w multimediach zawiera dwie specjalności: Dźwięk w grach oraz Kompozycja muzyczna w sztukach audiowizualnych. Celem jest wykształcenie absolwenta profesjonalnie wykonującego rzemiosło i szeroko pojęte działania kompozycyjne w obrębie sztuk audiowizualnych, przygotowanego do samodzielnej, autorskiej działalności twórczej. Program kształcenia na kierunku Muzyka w multimediach zawiera szereg zajęć praktycznych dotyczących tworzenia muzyki dla multimediów. Absolwent nabywa podstawowe umiejętności w zakresie kompozycji, aranżacji, instrumentacji, technik realizacji nagrań oraz niezbędną wiedzę ogólnomuzyczną.
25.	Ogólna charakterystyka specjalności	<u>dźwięk w grach</u> Specjalność Dźwięk w grach przygotowuje specjalistów w obszarze kompozycji i aranżacji, metod cyfrowej rejestracji dźwięku, przetwarzania cyfrowego, dźwięku przestrzennego, rejestracji i przetwarzania głosu, sprzętu i oprogramowania MIDI, a także postprodukcji dźwięku w rzeczywistości wirtualnej, m.in. w grach oraz programach edukacyjnych. Niezbędnym komponentem programu nauczania są zajęcia o charakterze teoretycznym pozwalające na przekazanie rzetelnej wiedzy z zakresu historii i teorii muzyki, muzyki klasycznej, harmonii, estetyki, czy zasad funkcjonowania rynku muzycznego. <u>kompozycja muzyczna w sztukach audiowizualnych</u> Celem nadrzędnym programu kształcenia w zakresie specjalności Kompozycja muzyczna w sztukach audiowizualnych jest specjalistyczne przygotowanie do pracy w charakterze autora ilustracji muzycznej (autora warstwy muzycznej) dla potrzeb produkcji audiowizualnych. Cel ten realizowany będzie poprzez kształtowanie wrażliwości audiowizualnej, gruntowne przygotowanie teoretyczne i przygotowanie w zakresie podstaw warsztatowych. Rozwój rynku audiowizualnego i medialnego wysuwa określone zapotrzebowania, wśród których jednym z najistotniejszych wydaje się konieczność kształtowania świadomości audiowizualnej młodego muzyka, przygotowującego się do wyzwań, jakie stawia współczesny rynek multimedialny. Budzenie świadomości i kształtowanie wrażliwości audiowizualnej przyszłego autora warstwy muzycznej stanowi podstawowe założenie kształcenia w ramach specjalności.

CZĘŚĆ B: EFEKTY UCZENIA SIĘ

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Kod efektu uczenia się kierunku	**Efekty uczenia się** Po ukończeniu studiów drugiego stopnia o profilu praktycznym na kierunku studiów muzyka w multimediach absolwent:	Kody charakterystyk II stopnia PRK do których odnosi się efekt kierunkowy
	WIEDZA	
W6-MM-S2-W01	Posiada wiedzę w zakresie historii muzyki jako elementu formotwórczego w sztukach audiowizualnych.	2018_dz.szt._P7S_WG
W6-MM-S2-W02	Zna muzyczne i pozamuzyczne środki warsztatowe oraz mechanizmy ich stosowania.	2018_dz.szt._P7S_WG
W6-MM-S2-W03	Zna różnorodne elektroniczne i komputerowe metody kształtowania materiału muzycznego i dźwiękowego.	2018_dz.szt._P7S_WG
W6-MM-S2-W04	Zna technologie związane z warstwą muzyczną i dźwiękową form audiowizualnych i gier komputerowych.	2018_dz.szt._P7S_WG
W6-MM-S2-W05	Zna literaturę związaną z kierunkiem studiów oraz aktualne nurty i uwarunkowania związane z szeroko pojętą sztuką multimediów.	2018_dz.szt._P7S_WG
W6-MM-S2-W06	Zna style i kierunki muzyczne w formach audiowizualnych oraz posiada wiedzę dotyczącą funkcji i roli muzyki w formach audiowizualnych.	2018_dz.szt._P7S_WG
W6-MM-S2-W07	Posiada wiedzę dotyczącą struktury i budowy utworu audiowizualnego z uwzględnieniem różnic gatunkowych.	2018_dz.szt._P7S_WG
W6-MM-S2-W08	Posiada podstawową znajomość pojęć i zasad z zakresu ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego oraz rozumie konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej.	2018_dz.szt._P7S_WG
W6-MM-S2-W09	Posiada ogólną wiedzę dotyczącą marketingu i promocji kultury.	2018_dz.szt._P7S_WG
W6-MM-S2-W10	Posiada wiedzę ogólnohumanistyczną niezbędną do wykonywania zawodu i rozumie w stopniu podstawowym istotę nauk o muzyce w kontekście innych dyscyplin humanistycznych i ich wzajemnych relacji.	2018_dz.szt._P7S_WG
W6-MM-S2-W11	Posiada wiedzę niezbędną do pogłębiania własnej aktywności naukowej i artystycznej, rozumie relacje zachodzące pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami studiów oraz potrafi je wykorzystać dla potrzeb własnego rozwoju artystycznego i naukowego, ma poszerzoną wiedzę w zakresie metodologii badań naukowych.	2018_dz.szt._P7S_WG
	UMIEJĘTNOŚCI	
W6-MM-S2-U01	Posiada umiejętności niezbędne do tworzenia i realizowania własnych koncepcji artystycznych w zakresie muzyki w multimediach.	2018_dz.szt._P7S_UW
W6-MM-S2-U02	Potrafi przekładać zdobytą i stale rozwijaną wiedzę teoretyczną na działania praktyczne w zakresie realizacji dźwięku i muzyki w aspekcie technologicznym.	2018_dz.szt._P7S_UW
W6-MM-S2-U03	Potrafi samodzielnie operować materiałem muzycznym i dźwiękowym w zakresie realizacji własnych prac artystycznych.	2018_dz.szt._P7S_UU, 2018_dz.szt._P7S_UW
W6-MM-S2-U04	Potrafi wykorzystywać nowoczesne technologie w muzyce, sztuce multimedialnej i grach do realizacji własnych projektów artystycznych.	2018_dz.szt._P7S_UU, 2018_dz.szt._P7S_UW
W6-MM-S2-U05	Posiada umiejętność przeprowadzenia – w formie ustnej lub pisemnej – analizy warstwy muzycznej dzieła audiowizualnego wykazując znajomość stosownych kontekstów warsztatowych, estetycznych i kulturowych.	2018_dz.szt._P7S_UK
W6-MM-S2-U06	Potrafi posługiwać się terminologią fachową z zakresu techniki przetwarzania dźwięku oraz realizacji warstwy dźwiękowej form audiowizualnych.	2018_dz.szt._P7S_UU

W6-MM-S2-U07	Potrafi napisać pracę naukową z uwzględnieniem obowiązujących reguł metodologicznych i zasad redakcyjnych.	2018_dz.szt._P7S_UK
W6-MM-S2-U08	Porozumiewa się w języku obcym posługując się komunikacyjnymi kompetencjami językowymi w stopniu zaawansowanym. Posiada umiejętność czytania ze zrozumieniem skomplikowanych tekstów naukowych oraz pogłębioną umiejętność przygotowania różnych prac pisemnych (w tym badawczych) oraz wystąpień ustnych dotyczących zagadnień szczegółowych z zakresu kierunku Muzyka w multimediach w języku obcym.	2018_dz.szt._P7S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
W6-MM-S2-K01	Jest świadomy konieczności przestrzegania norm etycznych i prawnych związanych z wykonywanym zawodem.	2018_dz.szt._P7S_KO
W6-MM-S2-K02	Wykazuje się umiejętnością funkcjonowania w społeczeństwie w zakresie wykonywania własnych działań artystycznych i dostosowywania się do współczesnego rynku pracy.	2018_dz.szt._P7S_KO
W6-MM-S2-K03	Posiada świadomość wykorzystywania nabytej wiedzy w celu samokształcenia oraz wykazuje się zdolnością inicjowania i doskonalenia praktycznych umiejętności u innych osób.	2018_dz.szt._P7S_KK, 2018_dz.szt._P7S_KR
W6-MM-S2-K04	Wykazuje zdolność do krytycznej oceny własnych i cudzych działań i dokonań artystycznych, opinii i postaw twórczych i intelektualnych.	2018_dz.szt._P7S_KO, 2018_dz.szt._P7S_KR
W6-MM-S2-K05	Posiada świadomość roli i znaczenia sztuki audiowizualnej oraz jej społecznego oddziaływania.	2018_dz.szt._P7S_KO
W6-MM-S2-K06	Umie współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych i jest zdolny do podjęcia wiodącej roli w takim zespole.	2018_dz.szt._P7S_KO, 2018_dz.szt._P7S_KR

CZĘŚĆ C: PLAN STUDIÓW

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (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	—

Specjalność: dźwięk w grach

PRZEDMIOTY KIERUNKOWE

Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	rodzaj zajęć: Razem	W	I	Razem ECTS	I rok / semestr 1: W	I	E	I rok / semestr 2: W	I	E	II rok / semestr 3: W	I	E	II rok / semestr 4: W	I	E
1	Historyczne aspekty muzyki form audiowizualnych 1	PL	Z	45	15	30	3	15	30	3									
2	Kompozycja wspomagana komputerowo	PL	Z	30		30	3		30	3									
3	Kształcenie słuchu 1	PL	Z	15		15	1		15	1									
4	Moduł humanistyczno-społeczny 1	PL	Z	30	30		2	30		2									
5	Ochrona własności intelektualnej	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	Historyczne aspekty muzyki form audiowizualnych 2	PL	E	45	15	30	2				15	30	2						
11	Kształcenie słuchu 2	PL	Z	15		15	1					15	1						
12	Metodologia pracy naukowej	PL	Z	15		15	1					15	1						
13	Moduł humanistyczno-społeczny 2	PL	Z	30	30		2				30		2						
14	Propedeutyka zagadnień audiowizualnych 2	PL	E	45	15	30	3				15	30	3						
15	Solfeż barwy 2	PL	Z	15		15	1					15	1						
16	Studyjne techniki komputerowe 2	PL	Z	30		30	2					30	2						
17	Techniki nagraniowe 2	PL	E	30		30	3					30	3						
18	Kształcenie słuchu 3	PL	Z	15		15	1								15	1			
19	Moduł humanistyczno-społeczny 3	PL	Z	15	15		1							15		1			
20	Pracownia dyplomowa 1	PL	Z	30		30	3								30	3			
21	Programowanie dźwięku	PL	Z	30		30	2								30	2			
22	Seminarium magisterskie 1	PL	Z	30		30	3								30	3			
23	Solfeż barwy 3	PL	Z	15		15	1								15	1			
24	Studyjne techniki komputerowe 3	PL	Z	30		30	2								30	2			
25	Wybrane zagadnienia muzyki popularnej 1	PL	Z	30		30	2								30	2			
26	Kształcenie słuchu 4	PL	Z	15		15	1											15	1
27	Muzyka świata	PL	Z	30	15	15	2										15	15	2
28	Pracownia dyplomowa 2	PL	E	30		30	4											30	4
29	Seminarium magisterskie 2	PL	Z	30		30	4											30	4

PRZEDMIOTY KIERUNKOWE

Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	rodzaj zajęć: Razem	W	I	Razem ECTS	I rok / semestr 1: W	I	E	I rok / semestr 2: W	I	E	II rok / semestr 3: W	I	E	II rok / semestr 4: W	I	E
30	Solfeż barwy 4	PL	Z	15		15	2											15	2
31	Wybrane zagadnienia muzyki popularnej 2	PL	Z	30		30	2											30	2
	RAZEM PRZEDMIOTY KIERUNKOWE:			**825**	**150**	**675**	**65**	**60**	**195**	**20**	**60**	**165**	**15**	**15**	**180**	**15**	**15**	**135**	**15**

PRAKTYKI I ZAJĘCIA TERENOWE

Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	rodzaj zajęć: Razem	W	I	Razem ECTS	I rok / semestr 1: W	I	E	I rok / semestr 2: W	I	E	II rok / semestr 3: W	I	E	II rok / semestr 4: W	I	E
1	Warsztaty 1	PL	Z	30		30	2		30	2									
2	Praktyki zawodowe 1	PL	Z	120		120	7					120	7						
3	Warsztaty 2	PL	Z	30		30	2					30	2						
4	Praktyki zawodowe 2	PL	Z	120		120	7								120	7			
5	Praktyki zawodowe 3	PL	Z	120		120	7											120	7
	RAZEM PRAKTYKI I ZAJĘCIA TERENOWE:			**420**	**0**	**420**	**25**	**0**	**30**	**2**	**0**	**150**	**9**	**0**	**120**	**7**	**0**	**120**	**7**

INNE WYMAGANIA

Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	rodzaj zajęć: Razem	W	I	Razem ECTS	I rok / semestr 1: W	I	E	I rok / semestr 2: W	I	E	II rok / semestr 3: W	I	E	II rok / semestr 4: W	I	E
1	Język obcy	–	E	30		30	2		30	2									
	RAZEM INNE WYMAGANIA:			**30**	**0**	**30**	**2**	**0**	**30**	**2**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**

SPECJALNOŚĆ

Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	rodzaj zajęć: Razem	W	I	Razem ECTS	I rok / semestr 1: W	I	E	I rok / semestr 2: W	I	E	II rok / semestr 3: W	I	E	II rok / semestr 4: 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	3					30	3						
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	E	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**	**28**	**0**	**90**	**6**	**0**	**60**	**6**	**0**	**90**	**8**	**0**	**60**	**8**
	RAZEM SEMESTRY:			**1575**	**150**	**1425**	**120**	**405**		**30**	**435**		**30**	**405**		**30**	**330**		**30**
	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 multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (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	—

Specjalność: kompozycja muzyczna w sztukach audiowizualnych

PRZEDMIOTY KIERUNKOWE

Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	rodzaj zajęć: Razem	W	I	Razem ECTS	I rok / semestr 1: W	I	E	semestr 2: W	I	E	II rok / semestr 3: W	I	E	semestr 4: W	I	E
1	Historyczne aspekty muzyki form audiowizualnych 1	PL	Z	45	15	30	3	15	30	3									
2	Kompozycja wspomagana komputerowo	PL	Z	30		30	3		30	3									
3	Kształcenie słuchu 1	PL	Z	15		15	1		15	1									
4	Moduł humanistyczno-społeczny 1	PL	Z	30	30		2	30		2									
5	Ochrona własności intelektualnej	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	Historyczne aspekty muzyki form audiowizualnych 2	PL	E	45	15	30	2				15	30	2						
11	Kształcenie słuchu 2	PL	Z	15		15	1					15	1						
12	Metodologia pracy naukowej	PL	Z	15		15	1					15	1						
13	Moduł humanistyczno-społeczny 2	PL	Z	30	30		2				30		2						
14	Propedeutyka zagadnień audiowizualnych 2	PL	E	45	15	30	3				15	30	3						
15	Solfeż barwy 2	PL	Z	15		15	1					15	1						
16	Studyjne techniki komputerowe 2	PL	Z	30		30	2					30	2						
17	Techniki nagraniowe 2	PL	E	30		30	3					30	3						
18	Kształcenie słuchu 3	PL	Z	15		15	1								15	1			
19	Moduł humanistyczno-społeczny 3	PL	Z	15	15		1							15		1			
20	Pracownia dyplomowa 1	PL	Z	30		30	3								30	3			
21	Programowanie dźwięku	PL	Z	30		30	2								30	2			
22	Seminarium magisterskie 1	PL	Z	30		30	3								30	3			
23	Solfeż barwy 3	PL	Z	15		15	1								15	1			
24	Studyjne techniki komputerowe 3	PL	Z	30		30	2								30	2			
25	Wybrane zagadnienia muzyki popularnej 1	PL	Z	30		30	2								30	2			
26	Kształcenie słuchu 4	PL	Z	15		15	1											15	1
27	Muzyka świata	PL	Z	30	15	15	2										15	15	2
28	Pracownia dyplomowa 2	PL	E	30		30	4											30	4
29	Seminarium magisterskie 2	PL	Z	30		30	4											30	4
30	Solfeż barwy 4	PL	Z	15		15	2											15	2
31	Wybrane zagadnienia muzyki popularnej 2	PL	Z	30		30	2											30	2

PRZEDMIOTY KIERUNKOWE

Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	rodzaj zajęć: Razem	W	I	Razem ECTS	I rok / semestr 1: W	I	E	I rok / semestr 2: W	I	E	II rok / semestr 3: W	I	E	II rok / semestr 4: W	I	E
RAZEM PRZEDMIOTY KIERUNKOWE:				**825**	**150**	**675**	**65**	**60**	**195**	**20**	**60**	**165**	**15**	**15**	**180**	**15**	**15**	**135**	**15**

PRAKTYKI I ZAJĘCIA TERENOWE

Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	rodzaj zajęć: Razem	W	I	Razem ECTS	I rok / semestr 1: W	I	E	I rok / semestr 2: W	I	E	II rok / semestr 3: W	I	E	II rok / semestr 4: W	I	E
1	Warsztaty 1	PL	Z	30		30	2		30	2									
2	Praktyki zawodowe 1	PL	Z	120		120	7					120	7						
3	Warsztaty 2	PL	Z	30		30	2					30	2						
4	Praktyki zawodowe 2	PL	Z	120		120	7								120	7			
5	Praktyki zawodowe 3	PL	Z	120		120	7											120	7
RAZEM PRAKTYKI I ZAJĘCIA TERENOWE:				**420**	**0**	**420**	**25**	**0**	**30**	**2**	**0**	**150**	**9**	**0**	**120**	**7**	**0**	**120**	**7**

INNE WYMAGANIA

Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	rodzaj zajęć: Razem	W	I	Razem ECTS	I rok / semestr 1: W	I	E	I rok / semestr 2: W	I	E	II rok / semestr 3: W	I	E	II rok / semestr 4: W	I	E
1	Język obcy	–	E	30		30	2		30	2									
RAZEM INNE WYMAGANIA:				**30**	**0**	**30**	**2**	**0**	**30**	**2**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**

SPECJALNOŚĆ

Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	rodzaj zajęć: Razem	W	I	Razem ECTS	I rok / semestr 1: W	I	E	I rok / semestr 2: W	I	E	II rok / semestr 3: W	I	E	II rok / semestr 4: 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	2					15	2						
8	Kompozycja 2	PL	Z	30		30	2					30	2						
9	Analiza dzieła audiowizualnego 3	PL	E	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	E	30	15	15	3										15	15	3
RAZEM SPECJALNOŚĆ:				**300**	**30**	**270**	**28**	**0**	**60**	**6**	**0**	**75**	**6**	**15**	**75**	**8**	**15**	**60**	**8**
RAZEM SEMESTRY:				**1575**	**180**	**1395**	**120**	**375**		**30**	**450**		**30**	**405**		**30**	**345**		**30**

OGÓŁEM **1575**

Studia kończą się nadaniem tytułu zawodowego magistra na kierunku muzyka w multimediach 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)

CZĘŚĆ D: OPIS MODUŁÓW

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Analiza dzieła audiowizualnego 1

Kod modułu: W6-MM-KM-S2-ADA1

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-KM-S2-ADA1_1	Posiada wiedzę umożliwiającą świadome (w odniesieniu do roli i funkcji) zastosowanie muzyki jako równoprawnego składnika warstwy dźwiękowej formy audiowizualnej – w reklamie, reportażu, w dokumencie filmowym, rzeczywistości wirtualnej, grze komputerowej oraz filmie fabularnym.	W6-MM-S2-W04 W6-MM-S2-W06 W6-MM-S2-W07	3 3 3
W6-MM-KM-S2-ADA1_2	Posiada umiejętność dokonania analizy dzieła audiowizualnego z uwzględnieniem jego budowy, struktury formalnej, funkcji i roli elementów obrazu i dźwięku.	W6-MM-S2-U05	3
W6-MM-KM-S2-ADA1_3	Posiada wiedzę wynikającą z analizy audiowizualnej wybranych dzieł filmowych w których funkcje i rola dźwięku uzyskały miejsce szczególne. Posiada wiedzę dotyczącą sylwetek twórczych i charakteru twórczości wybitnych kompozytorów muzyki dzieł audiowizualnych, ze szczególnym uwzględnieniem twórców muzyki filmowej.	W6-MM-S2-K05 W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W05	2 3 3 3

3. Opis modułu

Opis	Celem modułu jest: - zapoznanie z rolą i wielorakimi funkcjami estetycznymi warstwy dźwięku w dziele audiowizualnym; - ugruntowanie zasad współpracy obrazu i dźwięku w odniesieniu do typu, rodzaju i gatunku dzieła audiowizualnego; - przeprowadzanie szczegółowych analiz audiowizualnych dzieł filmowych pod kątem będącym przedmiotem modułu.

Wymagania wstępne	Wrażliwość muzyczna i audiowizualna.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-KM-S2-ADA1_w_1	kolokwium ustne	Weryfikacja zakresu pozyskiwanej wiedzy, aktywność i zaangażowanie, prezentacja własnych poglądów estetycznych i indywidualnych, autorskich interpretacji w podejmowanych analizach audiowizualnych.	W6-MM-KM-S2-ADA1_1, W6-MM-KM-S2-ADA1_2, W6-MM-KM-S2-ADA1_3
W6-MM-KM-S2-ADA1_w_2	praca pisemna	Weryfikacja zakresu pozyskiwanej wiedzy poprzez ocenę pracy pisemnej.	W6-MM-KM-S2-ADA1_1, W6-MM-KM-S2-ADA1_2, W6-MM-KM-S2-ADA1_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
MM-KM-S2-ADA1_fs_1	ćwiczenia	Prezentacja wybranych scen i dzieł literatury audiowizualnej, polskiej i zagranicznej w formie projekcji z emisją dźwięku w systemie Stereo 2.0 oraz 5.1.	15	Lektura literatury przedmiotu.	15	W6-MM-KM-S2-ADA1_w_1, W6-MM-KM-S2-ADA1_w_2

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Analiza dzieła audiowizualnego 2

Kod modułu: W6-MM-KM-S2-ADA2

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-KM-S2-ADA2_1	Posiada wiedzę umożliwiającą świadome (w odniesieniu do roli i funkcji) zastosowanie muzyki jako równoprawnego składnika warstwy dźwiękowej formy audiowizualnej – w reklamie, reportażu, w dokumencie filmowym, rzeczywistości wirtualnej oraz filmie fabularnym.	W6-MM-S2-W04 W6-MM-S2-W06 W6-MM-S2-W07	3 3 3
W6-MM-KM-S2-ADA2_2	Posiada umiejętność dokonania analizy dzieła audiowizualnego z uwzględnieniem jego budowy, struktury formalnej, funkcji i roli elementów obrazu i dźwięku.	W6-MM-S2-W07	3
W6-MM-KM-S2-ADA2_3	Posiada wiedzę wynikającą z analizy audiowizualnej wybranych dzieł filmowych w których funkcje i rola dźwięku uzyskały miejsce szczególne. Posiada wiedzę dotyczącą sylwetek twórczych i charakteru twórczości wybitnych kompozytorów muzyki dzieł audiowizualnych, ze szczególnym uwzględnieniem twórców muzyki filmowej	W6-MM-S2-K05 W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W05	3 3 3 3

3. Opis modułu

Opis	Celem modułu jest: - zapoznanie z rolą i wielorakimi funkcjami estetycznymi warstwy dźwięku w dziele audiowizualnym - ugruntowanie zasad współpracy obrazu i dźwięku w odniesieniu do typu, rodzaju i gatunku dzieła audiowizualnego - przeprowadzanie szczegółowych analiz audiowizualnych dzieł filmowych pod kątem będącym przedmiotem modułu
Wymagania wstępne	Realizacja efektów uczenia się modułu Analiza dzieła audiowizualnego 1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	**nazwa (typ)**	**opis**	**efekty uczenia się modułu**
W6-MM-KM-S2-ADA2_w_1	Kolokwium ustne	Weryfikacja zakresu pozyskiwanej wiedzy, aktywność i zaangażowanie, prezentacja własnych poglądów estetycznych i indywidualnych, autorskich interpretacji w podejmowanych analizach audiowizualnych	W6-MM-KM-S2-ADA2_1, W6-MM-KM-S2-ADA2_2, W6-MM-KM-S2-ADA2_3
W6-MM-KM-S2-ADA2_w_2	Praca pisemna	Weryfikacja zakresu pozyskiwanej wiedzy poprzez ocenę pracy pisemnej	W6-MM-KM-S2-ADA2_1, W6-MM-KM-S2-ADA2_2, W6-MM-KM-S2-ADA2_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	**rodzaj prowadzonych zajęć**			**praca własna studenta**		**sposoby weryfikacji efektów uczenia się**
	nazwa	**opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)**	**liczba godzin**	**opis**	**liczba godzin**	
MM-KM-S2-ADA2_fs_1	ćwiczenia	Prezentacja wybranych scen i dzieł literatury audiowizualnej, polskiej i zagranicznej w formie projekcji z emisją dźwięku w systemie Stereo 2.0 oraz 5.1.	15	Lektura literatury przedmiotu	15	W6-MM-KM-S2-ADA2_w_1, W6-MM-KM-S2-ADA2_w_2

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Analiza dzieła audiowizualnego 3

Kod modułu: W6-MM-KM-S2-ADA3

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-KM-S2-ADA3_1	Posiada wiedzę umożliwiającą świadome (w odniesieniu do roli i funkcji) zastosowanie muzyki jako równoprawnego składnika warstwy dźwiękowej formy audiowizualnej – w reklamie, reportażu, w dokumencie filmowym, rzeczywistości wirtualnej, grze komputerowej oraz filmie fabularnym.	W6-MM-S2-W04 W6-MM-S2-W06 W6-MM-S2-W07	3 3 3
W6-MM-KM-S2-ADA3_2	Posiada umiejętność dokonania analizy dzieła audiowizualnego z uwzględnieniem jego budowy, struktury formalnej, funkcji i roli elementów obrazu i dźwięku.	W6-MM-S2-W07	3
W6-MM-KM-S2-ADA3_3	Posiada wiedzę wynikającą z analizy audiowizualnej wybranych dzieł filmowych w których funkcje i rola dźwięku uzyskały miejsce szczególne. Posiada wiedzę dotyczącą sylwetek twórczych i charakteru twórczości wybitnych kompozytorów muzyki dzieł audiowizualnych, ze szczególnym uwzględnieniem twórców muzyki filmowej	W6-MM-S2-K05 W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W05	3 3 3 3

3. Opis modułu

Opis	Celem modułu jest: - zapoznanie z rolą i wielorakimi funkcjami estetycznymi warstwy dźwięku w dziele audiowizualnym - ugruntowanie zasad współpracy obrazu i dźwięku w odniesieniu do typu, rodzaju i gatunku dzieła audiowizualnego - przeprowadzanie szczegółowych analiz audiowizualnych dzieł filmowych pod kątem będącym przedmiotem modułu
Wymagania wstępne	Realizacja efektów uczenia się modułu Analiza dzieła audiowizualnego 2.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	**nazwa (typ)**	**opis**	**efekty uczenia się modułu**
W6-MM-KM-S2-ADA3_w_1	Zaliczenie - kolokwium ustne	Weryfikacja zakresu pozyskiwanej wiedzy, aktywność i zaangażowanie, prezentacja własnych poglądów estetycznych i indywidualnych, autorskich interpretacji w podejmowanych analizach audiowizualnych	W6-MM-KM-S2-ADA3_1, W6-MM-KM-S2-ADA3_2, W6-MM-KM-S2-ADA3_3
W6-MM-KM-S2-ADA3_w_2	Egzamin - praca pisemna	Weryfikacja zakresu pozyskiwanej wiedzy poprzez ocenę pracy pisemnej	W6-MM-KM-S2-ADA3_1, W6-MM-KM-S2-ADA3_2, W6-MM-KM-S2-ADA3_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	**rodzaj prowadzonych zajęć**			**praca własna studenta**		**sposoby weryfikacji efektów uczenia się**
	nazwa	**opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)**	**liczba godzin**	**opis**	**liczba godzin**	
MM-KM-S2-ADA3_fs_1	ćwiczenia	Prezentacja wybranych scen i dzieł literatury audiowizualnej, polskiej i zagranicznej w formie projekcji z emisją dźwięku w systemie Stereo 2.0 oraz 5.1.	15	Lektura literatury przedmiotu	20	W6-MM-KM-S2-ADA3_w_1, W6-MM-KM-S2-ADA3_w_2

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Efekty dźwiękowe w grach 1

Kod modułu: W6-MM-DG-S2-EFG1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-DG-S2-EFG1_1	Posiada wiedzę w zakresie rodzajów efektów dźwiękowych i zna ich funkcje w dziele audiowizualnym.	W6-MM-S2-K05 W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U06 W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W04	2 2 2 2 2
W6-MM-DG-S2-EFG1_2	Potrafi rejestrować oraz imitować efekty dźwiękowe.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	2 2 2 2 2
W6-MM-DG-S2-EFG1_3	Potrafi edytować i przetwarzać nagrane efekty dźwiękowe wykorzystując cyfrową obróbkę dźwięku.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	2 2 2 2 2

W6-MM-DG-S2-EFG1_4	Posiada umiejętność oceny jakości brzmieniowej nagrań efektów dźwiękowych oraz spójności efektu dźwiękowego z obrazem w dziele audiowizualnym.	W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U06	2 2 2

3. Opis modułu	
Opis	Celem modułu Efekty dźwiękowe w grach 1 jest zdobycie przez studenta umiejętności w zakresie imitowania, rejestracji, obróbki oraz przetwarzania nagrań efektów dźwiękowych. Student realizuje praktyczne ćwiczenia mające na celu zapoznanie się ze specyfiką nagrań efektów dźwiękowych oraz rozwijanie wrażliwości na brzmienie oraz spójność efektów dźwiękowych w odniesieniu do sfery wizualnej.
Wymagania wstępne	Wrażliwość słuchowa oraz podstawowa wiedza i umiejętność z zakresu rejestracji i cyfrowej obróbki dźwięku.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-DG-S2-EFG1_w_1	Ocena ciągła	Weryfikacja wiedzy i umiejętności studenta poprzez obserwację jego działań oraz aktywności i zaangażowania przy realizacji praktycznych zadań podczas zajęć.	W6-MM-DG-S2-EFG1_1, W6-MM-DG-S2-EFG1_2, W6-MM-DG-S2-EFG1_3, W6-MM-DG-S2-EFG1_4
W6-MM-DG-S2-EFG1_w_2	Kolokwium praktyczne	Weryfikacja umiejętności studenta poprzez przedstawienie własnej pracy artystycznej.	W6-MM-DG-S2-EFG1_1, W6-MM-DG-S2-EFG1_2, W6-MM-DG-S2-EFG1_3, W6-MM-DG-S2-EFG1_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
MM-DG-S2-EFG1_fs_1	ćwiczenia	Zajęcia teoretyczne mające na celu zapoznanie studenta z tematyką efektów dźwiękowych, ich rodzajów i funkcji. Ćwiczenia praktyczne nad rejestracją, imitacją i obróbką cyfrową nagrań efektów dźwiękowych.	30	Praca samodzielna studenta obejmująca realizację artystycznego projektu w oparciu o wiedzę i umiejętności przyswojone na zajęciach.	45	W6-MM-DG-S2-EFG1_w_1, W6-MM-DG-S2-EFG1_w_2

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Efekty dźwiękowe w grach 2

Kod modułu: W6-MM-DG-S2-EFG2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-DG-S2-EFG2_1	Posiada wiedzę w zakresie rodzajów efektów dźwiękowych i zna ich funkcje w dziele audiowizualnym ze szczególnym uwzględnieniem ich zastosowania w grach komputerowych.	W6-MM-S2-K05 W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U06 W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W04	4 4 4 4 4
W6-MM-DG-S2-EFG2_2	Potrafi rejestrować oraz imitować efekty dźwiękowe oraz samodzielnie wytwarzać dźwięki dla celów kreacyjnych.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	4 4 4 4 4
W6-MM-DG-S2-EFG2_3	Potrafi edytować i kreatywnie przetwarzać nagrane efekty dźwiękowe wykorzystując cyfrową obróbkę dźwięku.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	4 4 4 4 4

W6-MM-DG-S2-EFG2_4	Posiada umiejętność kreatywnego komponowania warstwy efektów dźwiękowych spójnej z warstwą wizualną.	W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U06	4 4 4 4

3. Opis modułu	
Opis	Celem modułu Efekty dźwiękowe w grach 2 jest rozszerzenie przed studenta umiejętności w zakresie imitowania, rejestracji, obróbki oraz przetwarzania nagrań efektów dźwiękowych. Student realizuje praktyczne ćwiczenia mające na celu zdobycie sprawności w dobieraniu i komponowaniu warstwy efektów dźwiękowych w relacji do obrazu.
Wymagania wstępne	Wrażliwość słuchowa, wiedza i umiejętność z zakresu rejestracji i cyfrowej obróbki dźwięku oraz realizacja efektów uczenia się modułu Efekty dźwiękowe w grach 1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-DG-S2-EFG2_w_1	Ocena ciągła	Weryfikacja wiedzy i umiejętności studenta poprzez obserwację jego działań oraz aktywności i zaangażowania przy realizacji praktycznych zadań podczas zajęć.	W6-MM-DG-S2-EFG2_1, W6-MM-DG-S2-EFG2_2, W6-MM-DG-S2-EFG2_3, W6-MM-DG-S2-EFG2_4
W6-MM-DG-S2-EFG2_w_2	Kolokwium praktyczne	Kolokwium praktyczneWeryfikacja umiejętności studenta poprzez przedstawienie własnej pracy artystycznej.	W6-MM-DG-S2-EFG2_1, W6-MM-DG-S2-EFG2_2, W6-MM-DG-S2-EFG2_3, W6-MM-DG-S2-EFG2_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
MM-DG-S2-EFG2_fs_1	ćwiczenia	Zajęcia teoretyczne mające na celu rozszerzenie wiedzy i wrażliwości studenta na temat brzmienia efektów dźwiękowych i ich relacji do obrazu. Ćwiczenia praktyczne nad komponowaniem warstwy efektów dźwiękowych w dziele audiowizualnym.	30	Praca samodzielna studenta obejmująca realizację artystycznego projektu w oparciu o wiedzę i umiejętności przyswojone na zajęciach.	45	W6-MM-DG-S2-EFG2_w_1, W6-MM-DG-S2-EFG2_w_2

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Harmonia jazzowa 1

Kod modułu: W6-MM-KM-S2-HJA1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-KM-S2-HJA1_1	Posiada wiedzę w zakresie struktur harmonicznych i form harmonii jazzowej.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-W02	3 3 3
W6-MM-KM-S2-HJA1_2	Potrafi analizować i realizować struktury harmoniczne i formy występujące w harmonii jazzowej.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-W02	3 3 3
W6-MM-KM-S2-HJA1_3	Potrafi wykorzystać nabytą wiedzę w praktyce.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-W02	3 3 3

3. Opis modułu

Opis	Celem modułu Harmonia jazzowa 1 jest poszerzenie wiedzy studenta w zakresie harmonii jazzowej . Student realizuje ćwiczenia praktyczne w zakresie struktur harmonicznych w harmonii jazzowej jak i poznaje różne formy muzyczne występujące w muzyce jazzowej.
Wymagania wstępne	Podstawowa znajomość form i struktur harmonicznych w harmonii jazzowej lub realizacja modułów Harmonia jazzowa na studiach licencjackich.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
		Weryfikacja wiedzy w oparciu o zadania pisemne realizowane na zajęciach	

W6-MM-KM-S2-HJA1_w_1	Kolokwium pisemne		W6-MM-KM-S2-HJA1_1, W6-MM-KM-S2-HJA1_2, W6-MM-KM-S2-HJA1_3
W6-MM-KM-S2-HJA1_w_2	Kolokwium praktyczne	Weryfikacja wiedzy poprzez realizację przebiegów harmonicznych poznanych na zajęciach.	W6-MM-KM-S2-HJA1_1, W6-MM-KM-S2-HJA1_2, W6-MM-KM-S2-HJA1_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
MM-KM-S2-HJA1_fs_1	ćwiczenia	Wykłady zapoznające z praktycznym zastosowaniem zasad harmonii jazzowej i jej form. Ćwiczenia realizowane na zajęciach pod kierunkiem wykładowcy.	15	Praca samodzielna z ćwiczeniami i literaturą wskazaną podczas wykładu, obejmująca ćwiczenia praktyczne jak i przyswojenie wiedzy teoretycznej.	35	W6-MM-KM-S2-HJA1_w_1, W6-MM-KM-S2-HJA1_w_2

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Harmonia jazzowa 2

Kod modułu: W6-MM-KM-S2-HJA2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-KM-S2-HJA2_1	Posiada wiedzę w zakresie struktur harmonicznych i form harmonii jazzowej.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-W02	4 4 4
W6-MM-KM-S2-HJA2_2	Potrafi analizować i realizować struktury harmoniczne i formy występujące w harmonii jazzowej.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-W02	4 4 4
W6-MM-KM-S2-HJA2_3	Potrafi wykorzystać nabytą wiedzę w praktyce.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-W02	4 4 4

3. Opis modułu

Opis	Celem modułu Harmonia jazzowa 2 jest poszerzenie wiedzy studenta w zakresie harmonii jazzowej. Student realizuje ćwiczenia praktyczne w zakresie struktur harmonicznych w harmonii jazzowej jak i poznaje różne formy muzyczne występujące w muzyce jazzowej.
Wymagania wstępne	Realizacja efektów uczenia się modułu Harmonia jazzowa 1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
		Weryfikacja wiedzy w oparciu o zadania pisemne realizowane na zajęciach	

W6-MM-KM-S2-HJA2_w_1	Kolokwium pisemne		W6-MM-KM-S2-HJA2_1, W6-MM-KM-S2-HJA2_2, W6-MM-KM-S2-HJA2_3
W6-MM-KM-S2-HJA2_w_2	Kolokwium praktyczne	Weryfikacja wiedzy poprzez realizację przebiegów harmonicznych poznanych na zajęciach.	W6-MM-KM-S2-HJA2_1, W6-MM-KM-S2-HJA2_2, W6-MM-KM-S2-HJA2_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
MM-KM-S2-HJA2_fs_1	ćwiczenia	Wykłady zapoznające z praktycznym zastosowaniem zasad harmonii jazzowej i jej form ćwiczenia realizowane na zajęciach pod kierunkiem wykładowcy.	15	Praca samodzielna z ćwiczeniami i literaturą wskazaną podczas wykładu, obejmująca ćwiczenia praktyczne jak i przyswojenie wiedzy teoretycznej.	35	W6-MM-KM-S2-HJA2_w_1, W6-MM-KM-S2-HJA2_w_2

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Harmonia klasyczna 1

Kod modułu: W6-MM-KM-S2-HKL1

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-KM-S2-HKL1_1	Posiada wiedzę w zakresie harmonii klasycznej, oraz podstawowe zasady jej kształtowania.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-W02	3 3 3
W6-MM-KM-S2-HKL1_2	Potrafi zanalizować oraz zrealizować przebieg harmoniczny z zastosowaniem środków harmonicznych charakterystycznych dla muzyki XVIII w.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-W02	3 3 3
W6-MM-KM-S2-HKL1_3	Potrafi wykorzystać swoją wiedzę dotyczącą zjawisk harmonicznych w praktyce.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-W02	3 3 3

3. Opis modułu

Opis	Celem przedmiotu jest poszerzenie wiedzy studenta z zakresu harmonii klasycznej,z uwzględnieniem techniki basso continuo jako elementu kształtującego późniejsze fazy rozwoju harmonii funkcyjnej. Obok realizacji ćwiczeń praktycznych z podanym basem, student poznaje różne formy charakterystyczne dla tej techniki oraz dokonuje ich analizy harmonicznej.
Wymagania wstępne	Podstawowa znajomość realizacji basu cyfrowanego oraz harmonii funkcyjnej.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	**nazwa (typ)**	**opis**	**efekty uczenia się modułu**
W6-MM-KM-S2-HKL1_w_1	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wiedzy w oparciu o zadania pisemne do samodzielnej realizacji na zajęciach.	W6-MM-KM-S2-HKL1_1, W6-MM-KM-S2-HKL1_2, W6-MM-KM-S2-HKL1_3
W6-MM-KM-S2-HKL1_w_2	Kolokwium praktyczne	Weryfikacja wiedzy poprzez granie ćwiczeń harmonicznych przygotowanych samodzielnie.	W6-MM-KM-S2-HKL1_2, W6-MM-KM-S2-HKL1_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	**rodzaj prowadzonych zajęć**			**praca własna studenta**		**sposoby weryfikacji efektów uczenia się**
	nazwa	**opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)**	**liczba godzin**	**opis**	**liczba godzin**	
MM-KM-S2-HKL1_fs_1	ćwiczenia	Wykłady zapoznające z praktycznym zastosowaniem zasad basso continuo, analizy i ćwiczenia realizowane na zajęciach pod kierunkiem wykładowcy.	15	Praca samodzielna z ćwiczeniami i literaturą wskazaną podczas wykładu, obejmująca ćwiczenia praktyczne jak i przyswojenie wiedzy teoretycznej.	15	W6-MM-KM-S2-HKL1_w_1, W6-MM-KM-S2-HKL1_w_2

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Harmonia klasyczna 2

Kod modułu: W6-MM-KM-S2-HKL2

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-KM-S2-HKL2_1	Zna środki harmoniczne charakterystyczne dla harmonii klasycznej wraz z elementami poszerzonej tonalności.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-W02	3 3 3
W6-MM-KM-S2-HKL2_2	Potrafi wykorzystać swoja wiedzę dotyczącą zjawisk harmonicznych w praktyce.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-W02	4 4 4
W6-MM-KM-S2-HKL2_3	Potrafi dokonać analizy harmonicznej utworów klasycznych i wczesnoromantycznych.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-W02	3 3 3

3. Opis modułu

Opis	Celem przedmiotu jest poszerzenie wiedzy studenta z zakresu harmonii klasycznej, ze szczególnym naciskiem na harmonię funkcyjną drugiej połowy XVIII i pierwszej połowy XIX wieku. Obok realizacji ćwiczeń praktycznych, student poznaje środki harmoniczne oraz dokonuje analizy harmonicznej utworów klasycznych i wczesnoromantycznych.
Wymagania wstępne	Podstawowa znajomość zasad harmonii funkcyjnej. Realizacja efektów uczenia się modułu Harmonia klasyczna 1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	**nazwa (typ)**	**opis**	**efekty uczenia się modułu**
W6-MM-KM-S2-HKL2_w_1	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wiedzy w oparciu o zadania pisemne do samodzielnej realizacji na zajęciach.	W6-MM-KM-S2-HKL2_1, W6-MM-KM-S2-HKL2_2, W6-MM-KM-S2-HKL2_3
W6-MM-KM-S2-HKL2_w_2	Kolokwium praktyczne	Weryfikacja wiedzy poprzez granie ćwiczeń harmonicznych przygotowanych samodzielnie.	W6-MM-KM-S2-HKL2_1, W6-MM-KM-S2-HKL2_2

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	**rodzaj prowadzonych zajęć**			**praca własna studenta**		**sposoby weryfikacji efektów uczenia się**
	nazwa	**opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)**	**liczba godzin**	**opis**	**liczba godzin**	
MM-KM-S2-HKL2_fs_1	ćwiczenia	Wykłady zapoznające z różnorodnymi środkami harmonii klasycznej, analizy i ćwiczenia realizowane na zajęciach pod kierunkiem wykładowcy.	15	Praca samodzielna z ćwiczeniami i literaturą wskazaną podczas wykładu, obejmująca ćwiczenia praktyczne jak i przyswojenie wiedzy teoretycznej.	15	W6-MM-KM-S2-HKL2_w_1, W6-MM-KM-S2-HKL2_w_2

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Historyczne aspekty muzyki form audiowizualnych 1

Kod modułu: W6-MM-S2-HAM1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-HAM1_1	Posiada wiedzę w zakresie obejmującym rolę i wielorakie funkcje muzyki w filmie – muzyki w zastosowaniach audiowizualnych, w ujęciu historycznym i współcześnie	W6-MM-S2-U05 W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W06 W6-MM-S2-W07 W6-MM-S2-W11	3 3 3 3 2
W6-MM-S2-HAM1_2	Posiada wiedzę dotyczącą sposobów i technik realizacji nagrań muzyki w funkcji dążenia do realizacji określonego, założonego celu estetycznego - współcześnie i w ujęciu historycznym	W6-MM-S2-U05 W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W06 W6-MM-S2-W07	3 3 3 3
W6-MM-S2-HAM1_3	Posiada wiedzę dotyczącą technik kompozytorskich i instrumentacji stosowanych współcześnie i w ujęciu historycznym, w odniesieniu do elementów twórczości muzycznej epok poprzedzających powstanie form audiowizualnych	W6-MM-S2-U05 W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W06	3 3 3 3

		W6-MM-S2-W07	

3. Opis modułu	
Opis	Celem modułu jest: - przekazanie niezbędnej wiedzy z zakresu historii muzyki i związków jej wielu elementów z twórczością muzyczną w obrębie sztuk audiowizualnych, w ujęciu historycznym i współczesnym - 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
Wymagania wstępne	Wrażliwość muzyczna i audiowizualna

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-S2-HAM1_w_1	Zaliczenie prezentacji	Przygotowanie i prezentacja własnych materiałów i audycji audiowizualnych.	W6-MM-S2-HAM1_1, W6-MM-S2-HAM1_2, W6-MM-S2-HAM1_3
W6-MM-S2-HAM1_w_2	Kolokwium ustne	Weryfikacja zakresu pozyskiwanej wiedzy, aktywność i zaangażowanie, prezentacja własnych poglądów estetycznych i indywidualnych, autorskich interpretacji w podejmowanych analizach audiowizualnych	W6-MM-S2-HAM1_1, W6-MM-S2-HAM1_2, W6-MM-S2-HAM1_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-MM-S2-HAM1_fs_1	wykład	Wykład z elementami dyskusji	15	Lektura literatury przedmiotu	15	W6-MM-S2-HAM1_w_2
W6-MM-S2-HAM1_fs_2	ćwiczenia	Prezentacja wybranych scen i dzieł literatury audiowizualnej, polskiej i zagranicznej w formie projekcji z emisją dźwięku w systemie Stereo 2.0 oraz 5.1	30	Przygotowanie i prezentacja własnych materiałów i audycji audiowizualnych	15	W6-MM-S2-HAM1_w_1

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Historyczne aspekty muzyki form audiowizualnych 2

Kod modułu: W6-MM-S2-HAM2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-HAM2_1	Posiada wiedzę w zakresie obejmującym rolę i wielorakie funkcje muzyki w filmie – muzyki w zastosowaniach audiowizualnych, w ujęciu historycznym i współcześnie	W6-MM-S2-U05 W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W06 W6-MM-S2-W07 W6-MM-S2-W11	3 3 3 3 3
W6-MM-S2-HAM2_2	Posiada wiedzę dotyczącą sposobów i technik realizacji nagrań muzyki w funkcji dążenia do realizacji określonego, założonego celu estetycznego - współcześnie i w ujęciu historycznym	W6-MM-S2-U05 W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W06 W6-MM-S2-W07	3 3 3 3
W6-MM-S2-HAM2_3	Posiada wiedzę dotyczącą technik kompozytorskich i instrumentacji stosowanych współcześnie i w ujęciu historycznym, w odniesieniu do elementów twórczości muzycznej epok poprzedzających powstanie form audiowizualnych	W6-MM-S2-U05 W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W06	3 3 3 3

		W6-MM-S2-W07	

3. Opis modułu	
Opis	Celem modułu jest: - przekazanie niezbędnej wiedzy z zakresu historii muzyki i związków jej wielu elementów z twórczością muzyczną w obrębie sztuk audiowizualnych, w ujęciu historycznym i współczesnym - 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
Wymagania wstępne	Zaliczenie efektów uczenia się modułu Historyczne aspekty muzyki form audiowizualnych 1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	**nazwa (typ)**	**opis**	**efekty uczenia się modułu**
W6-MM-S2-HAM2_w_1	Zaliczenie prezentacji	Przygotowanie i prezentacja własnych materiałów i audycji audiowizualnych.	W6-MM-S2-HAM2_1, W6-MM-S2-HAM2_2, W6-MM-S2-HAM2_3
W6-MM-S2-HAM2_w_2	egzamin	Weryfikacja zakresu pozyskiwanej wiedzy, aktywność i zaangażowanie, prezentacja własnych poglądów estetycznych i indywidualnych, autorskich interpretacji w podejmowanych analizach audiowizualnych.	W6-MM-S2-HAM2_1, W6-MM-S2-HAM2_2, W6-MM-S2-HAM2_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	**rodzaj prowadzonych zajęć**			**praca własna studenta**		**sposoby weryfikacji efektów uczenia się**
	nazwa	**opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)**	**liczba godzin**	**opis**	**liczba godzin**	
W6-MM-S2-HAM2_fs_1	wykład	Wykład z elementami dyskusji	15	Lektura literatury przedmiotu	5	W6-MM-S2-HAM2_w_2
W6-MM-S2-HAM2_fs_2	ćwiczenia	Prezentacja wybranych scen i dzieł literatury audiowizualnej, polskiej i zagranicznej w formie projekcji z emisją dźwięku w systemie Stereo 2.0 oraz 5.1.	30	Przygotowanie i prezentacja własnych materiałów i audycji audiowizualnych	10	W6-MM-S2-HAM2_w_1

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Implementacja dźwięku-programy pośredniczące

Kod modułu: W6-MM-DG-S2-IMD

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-DG-S2-IMD_1	Zna podstawy implementacji dźwięku przy pomocy programów fmod i Wwise	W6-MM-S2-W04	3
W6-MM-DG-S2-IMD_2	Wie, w jaki sposób skonfigurować silniki gier do współpracy z programem pośredniczącym	W6-MM-S2-W04	3
W6-MM-DG-S2-IMD_3	Potrafi przygotować złożone zdarzenia audio z wykorzystaniem efektów dźwiękowych w programie pośredniczącym	W6-MM-S2-U01	3
W6-MM-DG-S2-IMD_4	Potrafi stworzyć interaktywną muzykę i efekty dźwiękowe	W6-MM-S2-U01	3

3. Opis modułu

Opis	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z możliwościami, jakie daje wykorzystanie programów pośredniczących, takich jak fmod czy Wwise, do implementacji dźwięku.
Wymagania wstępne	Zaliczenie efektów uczenia się modułu Zagadnienia programistyczne 1-3.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-DG-S2-IMD_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-MM-DG-S2-IMD_1, W6-MM-DG-S2-IMD_2, W6-MM-DG-S2-IMD_3, W6-MM-DG-S2-IMD_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	**rodzaj prowadzonych zajęć**			**praca własna studenta**		**sposoby weryfikacji efektów uczenia się**
	nazwa	**opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)**	**liczba godzin**	**opis**	**liczba godzin**	
MM-DG-S2-IMD_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	30	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy.	70	W6-MM-DG-S2-IMD_w_1

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Instrumentacja 1

Kod modułu: W6-MM-KM-S2-INT1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-KM-S2-INT1_1	Poiada wiedzę z zakresu instrumentoznawstwa	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W06	3 2
W6-MM-KM-S2-INT1_2	Posiada umiejętność instrumentowania na zadany skład kameralny krótkich utworów	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03	3 3
W6-MM-KM-S2-INT1_3	Posiada umiejętność wykorzystania technologii do cyfrowej symulacji instrumentów	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-W03	3 3 2

3. Opis modułu

Opis	Moduł Instrumentacja 1 ma na celu wykształcić studenta w wiedzę z zakresu instrumentoznawstwa oraz w umiejętność samodzielnego instrumentowania utwór własnych i obcych. Poruszane zagadnienia obejmują m.in. skalę, możliwości wykonawcze instrumentów oraz typowe przebiegi i wykorzystanie w zespole. Zajęcia praktyczne, skupione na rozwijaniu umiejętności poprzez pracę własną studenta kierowaną przez prowadzącego zajęcia.
Wymagania wstępne	Znajomość notacji muzycznej, harmoniki funkcyjnej. Umiejętność posługiwania się oprogramowaniem do edycji nut oraz podstawowe umiejętności z zakresu obsługi programów typu DAW.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-KM-	praca pisemna	weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o treść ćwiczeń, ocena i korekta	

S2-INT1_w_1		zinstrumentowanych przez studentów utworów muzycznych	W6-MM-KM-S2-INT1_1, W6-MM-KM-S2-INT1_2, W6-MM-KM-S2-INT1_3
W6-MM-KM-S2-INT1_w_2	bieżąca kontrola prac	korekta ewidentnych błędów, proponowanie innych rozwiązań instrumentacyjnych, stylistycznych itp.	W6-MM-KM-S2-INT1_1, W6-MM-KM-S2-INT1_2, W6-MM-KM-S2-INT1_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
MM-KM-S2-INT1_fs_1	ćwiczenia	proponowanie (forma, skład, przeznaczenie, stylistyka) i zadawanie prac instrumentacyjnych; bieżąca kontrola prac studentów (konsultacje indywidualne (małogrupowe) w formie dyskusji i korekt	15	proponowanie własnych rozwiązań twórczych; twórcza realizacja własnych pomysłów muzycznych, korekta ewentualnych błędów, a także wniesionych w trakcie zajęć praktycznych i konsultacji uwag; zgłębianie literatury przedmiotu	35	W6-MM-KM-S2-INT1_w_1, W6-MM-KM-S2-INT1_w_2

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Instrumentacja 2

Kod modułu: W6-MM-KM-S2-INT2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-KM-S2-INT2_1	Posiada wiedzę z zakresu instrumentoznawstwa	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W06	3 3
W6-MM-KM-S2-INT2_2	Posiada umiejętność instrumentowania na zadany skład kameralny i orkiestrowy utworów o różnej długości	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03	3 3
W6-MM-KM-S2-INT2_3	Posiada umiejętność wykorzystania technologii do cyfrowej symulacji instrumentów	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-W03	4 4 2

3. Opis modułu

Opis	Moduł Instrumentacja 2 jest kontynuacją modułu Instrumentacja 1. Ma na celu pogłębienie dotychczas zdobytej wiedzy, poszerzenie jej oraz wykształcenie umiejętności instrumentacji z zakresu większych form instrumentalnych m.in. z wykorzystaniem orkiestry symfonicznej. Wiedza z kategorii instrumentoznawstwa zostanie poszerzona o współczesne techniki wykonawcze.
Wymagania wstępne	Wiedza i umiejętności z zakresu modułu Instrumentacja 1 - zaliczenie efektów uczenia się.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-KM-S2-INT2_w_1	praca pisemna	weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o treść ćwiczeń, ocena i korekta zinstrumentowanych przez studentów utworów muzycznych	

			W6-MM-KM-S2-INT2_1, W6-MM-KM-S2-INT2_2, W6-MM-KM-S2-INT2_3
W6-MM-KM-S2-INT2_w_2	bieżąca kontrola prac	korekta ewidentnych błędów, proponowanie innych rozwiązań instrumentacyjnych, stylistycznych itp.	W6-MM-KM-S2-INT2_1, W6-MM-KM-S2-INT2_2, W6-MM-KM-S2-INT2_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
MM-KM-S2-INT2_fs_1	ćwiczenia	proponowanie (forma, skład, przeznaczenie, stylistyka) i zadawanie prac instrumentacyjnych; bieżąca kontrola prac studentów (konsultacje indywidualne (małogrupowe) w formie dyskusji i korekt	15	proponowanie własnych rozwiązań twórczych; twórcza realizacja własnych pomysłów muzycznych, korekta ewentualnych błędów, a także wniesionych w trakcie zajęć praktycznych i konsultacji uwag; zgłębianie literatury przedmiotu	35	W6-MM-KM-S2-INT2_w_1, W6-MM-KM-S2-INT2_w_2

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Język obcy

Kod modułu: W6-MM-S2-JEO

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-JEO_1	Porozumiewa się w języku obcym posługując się komunikacyjnymi kompetencjami językowymi w stopniu zaawansowanym. Posiada umiejętność czytania ze zrozumieniem skomplikowanych tekstów naukowych oraz pogłębioną umiejętność przygotowania różnych prac pisemnych (w tym badawczych) oraz wystąpień ustnych dotyczących zagadnień szczegółowych z zakresu danego kierunku w języku obcym.	W6-MM-S2-U08	4
W6-MM-S2-JEO_2	Rozumie potrzebę dalszego kształcenia, dokonuje samooceny, potrafi uzupełniać i doskonalić nabytą wiedzę i umiejętności.	W6-MM-S2-K03	3

3. Opis modułu

Opis	Moduł ma na celu rozwijanie komunikacyjnych kompetencji językowych w zakresie działań językowych (czytanie, słuchanie, mówienie, pisanie, interakcja) z uwzględnieniem niezbędnych strategii językowych. Moduł zawiera elementy kształcenia w zakresie języka specjalistycznego z dziedziny przedmiotu. Moduł rozwija umiejętność samodzielnego uczenia się, zdobywania wiedzy oraz pracy w zespole i skutecznego porozumiewania się z otoczeniem.
Wymagania wstępne	Zalecana znajomość języka obcego zdobyta na dotychczasowych etapach kształcenia.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-S2-JEO_w_1	egzamin	Całościowe, pisemne i (lub) ustne sprawdzanie kompetencji językowych nabytych w trakcie zajęć i w ramach pracy własnej, z uwzględnieniem aktywności na zajęciach, w skali ocen 2-5	W6-MM-S2-JEO_1, W6-MM-S2-JEO_2

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	**rodzaj prowadzonych zajęć**			**praca własna studenta**		**sposoby weryfikacji efektów uczenia się**
	nazwa	**opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)**	**liczba godzin**	**opis**	**liczba godzin**	
W6-MM-S2-JEO_fs_1	lektorat	- ćwiczenia przedmiotowe przy zastosowaniu komunikacyjnej metody nauczania, z elementami dyskusji, z pisemną lub ustną formą zwrotną, z udziałem pracy własnej studenta; - ćwiczenia z wykorzystaniem metody aktywizującej (w tym np. projektowej, webquest, studium przypadku (case study) oraz metod i technik kształcenia na odległość i z zastosowaniem TIK	30	- praca z podręcznikiem, słownikiem, ćwiczeniami, literaturą uzupełniającą, źródłami internetowymi, przyswajanie i utrwalanie kompetencji językowych nabytych w trakcie zajęć; - przygotowywanie form ustnych i pisemnych (na przykład projekt, prezentacja, dialog, esej, list); - praca na platformie e-learningowej	30	W6-MM-S2-JEO_w_1

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Kompozycja 1

Kod modułu: W6-MM-KM-S2-KOM1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-KM-S2-KOM1_1	Zna podstawy tradycyjnych i współczesnych technik kompozytorskich.	W6-MM-S2-U06 W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03	2 3 2
W6-MM-KM-S2-KOM1_2	Ma wykształconą świadomość procesu tworzenia dzieła muzycznego.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	3 2
W6-MM-KM-S2-KOM1_3	Potrafi skomponować krótki utwór muzyczny o logicznej konstrukcji.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-W07	3 3

3. Opis modułu

Opis	Celem nauczania przedmiotu Kompozycja1 jest rozwijanie wyobraźni muzycznej (w tym harmonicznej, kolorystycznej, formalnej) oraz ujawnianie i wyzwolenie możliwości twórczych studenta. Zapoznanie studentów z podstawami tradycyjnego i współczesnego warsztatu kompozytorskiego oraz próba poszukiwania przez studentów własnych rozwiązań twórczych, sposobu pracy (warsztatu kompozytorskiego), własnego języka muzycznego także w formach audio-wizualnych.
Wymagania wstępne	Opanowanie co najmniej podstawowej wiedzy i umiejętności z zakresu konstrukcji formalno-harmonicznej kompozycji muzycznej, instrumentacji oraz aranżacji utworów obcych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	**nazwa (typ)**	**opis**	**efekty uczenia się modułu**
W6-MM-KM-S2-KOM1_w_1	praca pisemna	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o treść ćwiczeń, ocena i korekta skomponowanych przez studentów utworów muzycznych	W6-MM-KM-S2-KOM1_1, W6-MM-KM-S2-KOM1_2, W6-MM-KM-S2-KOM1_3
W6-MM-KM-S2-KOM1_w_2	bieżąca kontrola prac studentów	Korekta ewidentnych błędów, proponowanie innych rozwiązań formalnych, instrumentacyjnych, stylistycznych itp.	W6-MM-KM-S2-KOM1_1, W6-MM-KM-S2-KOM1_2, W6-MM-KM-S2-KOM1_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	**rodzaj prowadzonych zajęć**			**praca własna studenta**		**sposoby weryfikacji efektów uczenia się**
	nazwa	**opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)**	**liczba godzin**	**opis**	**liczba godzin**	
MM-KM-S2-KOM1_fs_1	ćwiczenia	Proponowanie (forma, skład, przeznaczenie, stylistyka) i zadawanie prac kompozytorskich; bieżąca kontrola prac studentów (konsultacje indywidualne (małogrupowe) w formie dyskusji i korekt	15	proponowanie własnych rozwiązań twórczych; twórcza realizacja własnych pomysłów muzycznych, korekta ewentualnych błędów, a także wniesionych w trakcie zajęć praktycznych i konsultacji uwag	35	W6-MM-KM-S2-KOM1_w_1, W6-MM-KM-S2-KOM1_w_2

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Kompozycja 2

Kod modułu: W6-MM-KM-S2-KOM2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-KM-S2-KOM2_1	Zna podstawy tradycyjnych i współczesnych technik kompozytorskich.	W6-MM-S2-U06 W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03	2 4 3
W6-MM-KM-S2-KOM2_2	Ma wykształconą świadomość procesu tworzenia dzieła muzycznego.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	4 2
W6-MM-KM-S2-KOM2_3	Potrafi skomponować krótki utwór muzyczny o logicznej konstrukcji.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-W07	4 3

3. Opis modułu

Opis	Celem nauczania modułu Kompozycja 2 jest wykształcenie wyobraźni muzycznej (w tym harmonicznej, kolorystycznej, formalnej) oraz ujawnianie i wyzwolenie możliwości twórczych studenta. Zapoznanie studentów z podstawami tradycyjnego i współczesnego warsztatu kompozytorskiego oraz wyposażenie studentów w umiejętność praktycznego stosowania własnych rozwiązań twórczych, sposobu pracy (warsztatu kompozytorskiego), własnego języka muzycznego także w formach audio-wizualnych.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu Kompozycja 1 – zaliczenie efektów uczenia się.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-KM-	praca pisemna	weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o treść ćwiczeń, ocena i korekta	

S2-KOM2_w_1		skomponowanych przez studentów utworów muzycznych	W6-MM-KM-S2-KOM2_1, W6-MM-KM-S2-KOM2_2, W6-MM-KM-S2-KOM2_3
W6-MM-KM-S2-KOM2_w_2	bieżąca kontrola prac studentów	korekta ewidentnych błędów, proponowanie innych rozwiązań formalnych, instrumentacyjnych, stylistycznych itp.	W6-MM-KM-S2-KOM2_1, W6-MM-KM-S2-KOM2_2, W6-MM-KM-S2-KOM2_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
MM-KM-S2-KOM2_fs_1	ćwiczenia	proponowanie (forma, skład, przeznaczenie, stylistyka) i zadawanie prac kompozytorskich; bieżąca kontrola prac studentów (konsultacje indywidualne (małogrupowe) w formie dyskusji i korekt	30	proponowanie własnych rozwiązań twórczych; twórcza realizacja własnych pomysłów muzycznych, korekta ewentualnych błędów, a także wniesionych w trakcie zajęć praktycznych i konsultacji uwag	30	W6-MM-KM-S2-KOM2_w_1, W6-MM-KM-S2-KOM2_w_2

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Kompozycja 3

Kod modułu: W6-MM-KM-S2-KOM3

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-KM-S2-KOM3_1	Zna różne stylistyki oraz techniki kompozytorskie we współczesnej muzyce.	W6-MM-S2-U06 W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03	2 4 3
W6-MM-KM-S2-KOM3_2	Ma wykształconą świadomość procesu tworzenia dzieła muzycznego.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	4 2
W6-MM-KM-S2-KOM3_3	Potrafi komponować w sposób spójny, logiczny, z dbałością o jednorodność stylistyczną utwory niewielkich rozmiarów, lub cykle krótkich, zróżnicowanych kompozycji.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-W07	5 3

3. Opis modułu

Opis	Moduł Kompozycja 3 ma na celu wyposażyć studenta w umiejętności oraz wiedzę niezbędną do samodzielnej pracy kompozytorskiej. Moduł zakłada dalszy rozwój wyobraźni muzycznej, wiedzy harmonicznej, kolorystycznej, instrumentacyjnej oraz formalno-muzycznej. Student zapoznany zostanie ze współczesnymi technikami kompozytorskimi oraz tradycjami w muzyce najnowszej. Celem jest osiągnięcie przez studenta świadomości własnego języka muzycznego oraz ukształtowanie indywidualnego procesu komponowania.
Wymagania wstępne	Opanowanie umiejętności i zdobycie wiedzy z zakresu modułu Kompozycja 2 – zaliczenie efektów uczenia się.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-KM-	praca pisemna	weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o treść ćwiczeń, ocena i korekta	

S2-KOM3_w_1		skomponowanych przez studentów utworów muzycznych	W6-MM-KM-S2-KOM3_1, W6-MM-KM-S2-KOM3_2, W6-MM-KM-S2-KOM3_3
W6-MM-KM-S2-KOM3_w_2	bieżąca kontrola prac studentów	korekta ewidentnych błędów, proponowanie innych rozwiązań formalnych, instrumentacyjnych, stylistycznych itp.	W6-MM-KM-S2-KOM3_1, W6-MM-KM-S2-KOM3_2, W6-MM-KM-S2-KOM3_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
MM-KM-S2-KOM3_fs_1	ćwiczenia	proponowanie (forma, skład, przeznaczenie, stylistyka) i zadawanie prac kompozytorskich; bieżąca kontrola prac studentów (konsultacje indywidualne (małogrupowe) w formie dyskusji i korekt	30	proponowanie własnych rozwiązań twórczych; twórcza realizacja własnych pomysłów muzycznych, korekta ewentualnych błędów, a także wniesionych w trakcie zajęć praktycznych i konsultacji uwag	45	W6-MM-KM-S2-KOM3_w_1, W6-MM-KM-S2-KOM3_w_2

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Kompozycja 4

Kod modułu: W6-MM-KM-S2-KOM4

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-KM-S2-KOM4_1	Zna różne stylistyki oraz techniki kompozytorskie we współczesnej muzyce.	W6-MM-S2-U06 W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03	2 4 3
W6-MM-KM-S2-KOM4_2	Ma wykształconą świadomość procesu tworzenia dzieła muzycznego.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	4 2
W6-MM-KM-S2-KOM4_3	Potrafi komponować w sposób spójny, logiczny, z dbałością o jednorodność stylistyczną utwory niewielkich rozmiarów, lub cykle krótkich, zróżnicowanych kompozycji.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-W07	5 3

3. Opis modułu

Opis	Moduł Kompozycja 4 ma na celu wyposażyć studenta w umiejętności oraz wiedzę niezbędną do samodzielnej pracy kompozytorskiej. Moduł zakłada dalszy rozwój wyobraźni muzycznej, wiedzy harmonicznej, kolorystycznej, instrumentacyjnej oraz formalno-muzycznej. Student zapoznany zostanie ze współczesnymi technikami kompozytorskimi oraz tradycjami w muzyce najnowszej. Celem jest osiągnięcie przez studenta świadomości własnego języka muzycznego oraz ukształtowanie indywidualnego procesu komponowania.
Wymagania wstępne	Opanowanie umiejętności i zdobycie wiedzy z zakresu modułu Kompozycja 3 – zaliczenie efektów uczenia się

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-KM-	praca pisemna	weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o treść ćwiczeń, ocena i korekta	

S2-KOM4_w_1		skomponowanych przez studentów utworów muzycznych	W6-MM-KM-S2-KOM4_1, W6-MM-KM-S2-KOM4_2, W6-MM-KM-S2-KOM4_3
W6-MM-KM-S2-KOM4_w_2	bieżąca kontrola prac studentów	korekta ewidentnych błędów, proponowanie innych rozwiązań formalnych, instrumentacyjnych, stylistycznych itp.	W6-MM-KM-S2-KOM4_1, W6-MM-KM-S2-KOM4_2, W6-MM-KM-S2-KOM4_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
MM-KM-S2-KOM4_fs_1	ćwiczenia	proponowanie (forma, skład, przeznaczenie, stylistyka) i zadawanie prac kompozytorskich; bieżąca kontrola prac studentów (konsultacje indywidualne (małogrupowe) w formie dyskusji i korekt	30	proponowanie własnych rozwiązań twórczych; twórcza realizacja własnych pomysłów muzycznych, korekta ewentualnych błędów, a także wniesionych w trakcie zajęć praktycznych i konsultacji uwag	45	W6-MM-KM-S2-KOM4_w_1, W6-MM-KM-S2-KOM4_w_2

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Kompozycja wspomagana komputerowo

Kod modułu: W6-MM-S2-KWK

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-KWK_1	Posiada podstawową wiedzę z zakresu stosowania technik algorytmicznych w kompozycji muzycznej.	W6-MM-S2-W02	2
W6-MM-S2-KWK_2	Zna obsługę programu OpenMusic i podstawowe metody programowania wizualnego.	W6-MM-S2-W03	2
W6-MM-S2-KWK_3	Potrafi tworzyć algorytmy modelujące wybrane techniki kompozytorskie.	W6-MM-S2-W06	2
W6-MM-S2-KWK_4	Potrafi generować struktury melodyczne, harmoniczne i rytmiczne w programie OpenMusic oraz wykorzystywać je w realizacji własnych kompozycji.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03	2 2
W6-MM-S2-KWK_5	Potrafi wymieniać dane muzyczne pomiędzy różnymi programami i dobierać odpowiednie narzędzie do wykonania zadanych czynności, a także udostępniać innym wyniki swojej pracy na różnych jej etapach.	W6-MM-S2-K06 W6-MM-S2-U04	2 2

3. Opis modułu

Opis	Przedmiot ma za zadanie zapoznanie studentów z możliwościami algorytmicznego generowania struktur muzycznych i wykorzystywania ich w procesie kompozycji, oraz wyrobienie umiejętności praktycznego posługiwania się nimi poprzez programowanie w języku wizualnym OpenMusic.
Wymagania wstępne	Podstawowa wiedza o muzyce

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-S2-KWK_w_1	Ocena bieżąca	Ocena realizacji zadań oraz aktywnego uczestnictwa w zajęciach.	W6-MM-S2-KWK_2, W6-MM-S2-KWK_3, W6-MM-S2-KWK_5

W6-MM-S2-KWK_w_2	Praca zaliczeniowa	Kompozycja miniatury muzycznej z wykorzystaniem poznanych technik.	W6-MM-S2-KWK_1, W6-MM-S2-KWK_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-MM-S2-KWK_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń praktycznych ze stopniowaniem trudności. Analiza kompozycji wykorzystujących techniki algorytmiczne.	30	Realizacja zadań łączących zdobytą wiedzę i umiejętności z własnymi koncepcjami artystycznymi.	45	

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Kształcenie słuchu 1

Kod modułu: W6-MM-S2-KSS1

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-KSS1_1	Potrafi rozpoznać interwały proste oraz złożone, trójdźwięki durowe i molowe wraz z przewrotami, akord zmniejszony i zwiększony, czterodźwięk septymowy wraz z przewrotami.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03	3 3 3
W6-MM-S2-KSS1_2	Potrafi czytać nuty głosem w zakresie melodii tonalnych oraz skal modalnych, realizować rytmy o trudniejszym stopniu oraz śpiewać wszystkie poznane interwały i akordy.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03	3 3 3
W6-MM-S2-KSS1_3	Potrafi napisać ze słuchu melodię tonalną oraz sekwencję interwałowo-akordową	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03	3 3 3
W6-MM-S2-KSS1_4	Ma świadomość konieczności rozwoju swoich możliwości i zdolności słuchowych.	W6-MM-S2-K03	3

3. Opis modułu

Opis	Moduł Kształcenie słuchu 1 ma na celu pogłębienie nabytych praktycznych umiejętności rozpoznawania i określania zjawisk dźwiękowych. Metody nauczania to śpiewanie interwałów i trójdźwięków, czytanie nut głosem, realizowanie rytmicznych przebiegów, ćwiczenia słuchowe o wyższym stopniu trudności, oparte na rozpoznawaniu struktur interwałowo-melodycznych w zakresie systemu dur-moll oraz skal modalnych.
Wymagania wstępne	Realizacja modułów Kształcenie słuchu 1-4 na pierwszym poziomie kształcenia lub podstawowe umiejętności zakresu czytania nut głosem oraz rozpoznawania struktur interwałowo-melodycznych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	**nazwa (typ)**	**opis**	**efekty uczenia się modułu**
W6-MM-S2-KSS1_w_1	kolokwium pisemne	weryfikacja nabytych umiejętności poprzez pisanie dyktand interwałowych, rytmicznych oraz melodycznych	W6-MM-S2-KSS1_1, W6-MM-S2-KSS1_2, W6-MM-S2-KSS1_3, W6-MM-S2-KSS1_4
W6-MM-S2-KSS1_w_2	odpowiedź ustna	weryfikacja umiejętności praktycznych poprzez śpiewanie melodii tonalnych oraz realizacji zróżnicowanych przebiegów rytmicznych	W6-MM-S2-KSS1_1, W6-MM-S2-KSS1_2, W6-MM-S2-KSS1_3, W6-MM-S2-KSS1_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	**rodzaj prowadzonych zajęć**			**praca własna studenta**		**sposoby weryfikacji efektów uczenia się**
	nazwa	**opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)**	**liczba godzin**	**opis**	**liczba godzin**	
W6-MM-S2-KSS1_fs_1	ćwiczenia	wykonywanie różnorodnych ćwiczeń słuchowo-głosowych skupionych wokół jednego problemu	15	samodzielne ćwiczenia słuchowo-głosowe związane z pracą domową zadaną podczas zajęć	15	W6-MM-S2-KSS1_w_1, W6-MM-S2-KSS1_w_2

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Kształcenie słuchu 2

Kod modułu: W6-MM-S2-KSS2

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-KSS2_1	Potrafi rozpoznać interwały proste oraz złożone, trójdźwięki durowe i molowe wraz z przewrotami, akord zmniejszony i zwiększony, czterodźwięk septymowy wraz z przewrotami.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03	4 4 4
W6-MM-S2-KSS2_2	Potrafi czytać nuty głosem w zakresie melodii tonalnych oraz skal modalnych, realizować rytmy o trudniejszym stopniu oraz śpiewać wszystkie poznane interwały i akordy.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03	4 4 4
W6-MM-S2-KSS2_3	Potrafi napisać ze słuchu melodię tonalną oraz sekwencję interwałowo-akordową.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03	4 4 4
W6-MM-S2-KSS2_4	Ma świadomość konieczności rozwoju swoich możliwości i zdolności słuchowych.	W6-MM-S2-K03	3

3. Opis modułu

Opis	Moduł Kształcenie słuchu 2 ma na celu pogłębienie nabytych praktycznych umiejętności rozpoznawania i określania zjawisk dźwiękowych. Metody nauczania to śpiewanie interwałów i trójdźwięków, czytanie nut głosem, realizowanie rytmicznych przebiegów, ćwiczenia słuchowe o wyższym stopniu trudności, oparte na rozpoznawaniu struktur interwałowo-melodycznych w zakresie systemu dur-moll oraz skal modalnych.
Wymagania wstępne	Realizacja efektów uczenia się modułu Kształcenie słuchu 1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	**nazwa (typ)**	**opis**	**efekty uczenia się modułu**
W6-MM-S2-KSS2_w_1	kolokwium pisemne	weryfikacja nabytych umiejętności poprzez pisanie dyktand interwałowych, rytmicznych oraz melodycznych	W6-MM-S2-KSS2_1, W6-MM-S2-KSS2_2, W6-MM-S2-KSS2_3, W6-MM-S2-KSS2_4
W6-MM-S2-KSS2_w_2	odpowiedź ustna	weryfikacja umiejętności praktycznych poprzez śpiewanie melodii tonalnych oraz realizacji zróżnicowanych przebiegów rytmicznych	W6-MM-S2-KSS2_1, W6-MM-S2-KSS2_2, W6-MM-S2-KSS2_3, W6-MM-S2-KSS2_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	**rodzaj prowadzonych zajęć**			**praca własna studenta**		**sposoby weryfikacji efektów uczenia się**
	nazwa	**opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)**	**liczba godzin**	**opis**	**liczba godzin**	
W6-MM-S2-KSS2_fs_1	ćwiczenia	wykonywanie różnorodnych ćwiczeń słuchowo-głosowych skupionych wokół jednego problemu	15	samodzielne ćwiczenia słuchowo-głosowe związane z pracą domową zadaną podczas zajęć	15	W6-MM-S2-KSS2_w_1, W6-MM-S2-KSS2_w_2

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Kształcenie słuchu 3

Kod modułu: W6-MM-S2-KSS3

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-KSS3_1	Potrafi rozpoznać interwały proste oraz złożone, trójdźwięki durowe i molowe wraz z przewrotami, akord zmniejszony i zwiększony, czterodźwięk septymowy wraz z przewrotami oraz dominantę nonową.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03	4 4 4
W6-MM-S2-KSS3_2	Potrafi czytać nuty głosem w zakresie melodii tonalnych i atonalnych, oraz w zakresie różnych skal muzycznych, śpiewać wszystkie poznane interwały i akordy.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03	3 3 3
W6-MM-S2-KSS3_3	Potrafi napisać ze słuchu melodię tonalną i atonalną, rytmiczny przebieg oraz sekwencję interwałowo-akordową.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03	3 3 3
W6-MM-S2-KSS3_4	Ma świadomość konieczności rozwoju swoich możliwości i zdolności słuchowych.	W6-MM-S2-K03	3

3. Opis modułu

Opis	Moduł Kształcenie słuchu 3 ma na celu pogłębienie nabytych praktycznych umiejętności rozpoznawania i określania zjawisk dźwiękowych zarówno w zakresie tonalnych jak i atonalnych zjawisk muzycznych. Metody nauczania to śpiewanie interwałów i trójdźwięków, czytanie nut głosem, realizowanie rytmicznych przebiegów, ćwiczenia słuchowe o wyższym stopniu trudności, oparte na rozpoznawaniu struktur interwałowo-melodycznych w zakresie systemu dur-moll, skal modalnych oraz muzyki atonalnej.
Wymagania wstępne	Realizacja efektów uczenia sią modułu Kształcenie słuchu 2.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	**nazwa (typ)**	**opis**	**efekty uczenia się modułu**
W6-MM-S2-KSS3_w_1	kolokwium pisemne	weryfikacja nabytych umiejętności poprzez pisanie dyktand interwałowych, rytmicznych oraz melodycznych, tonalnych i atonalnych	W6-MM-S2-KSS3_1, W6-MM-S2-KSS3_2, W6-MM-S2-KSS3_3, W6-MM-S2-KSS3_4
W6-MM-S2-KSS3_w_2	odpowiedź ustna	weryfikacja umiejętności praktycznych poprzez śpiewanie melodii tonalnychi atonalnych oraz realizacji zróżnicowanych przebiegów rytmicznych	W6-MM-S2-KSS3_1, W6-MM-S2-KSS3_2, W6-MM-S2-KSS3_3, W6-MM-S2-KSS3_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	**rodzaj prowadzonych zajęć**			**praca własna studenta**		**sposoby weryfikacji efektów uczenia się**
	nazwa	**opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)**	**liczba godzin**	**opis**	**liczba godzin**	
W6-MM-S2-KSS3_fs_1	ćwiczenia	wykonywanie różnorodnych ćwiczeń słuchowo-głosowych skupionych wokół jednego problemu	15	samodzielne ćwiczenia słuchowo-głosowe związane z pracą domową zadaną podczas zajęć	15	W6-MM-S2-KSS3_w_1, W6-MM-S2-KSS3_w_2

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Kształcenie słuchu 4

Kod modułu: W6-MM-S2-KSS4

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-KSS4_1	Potrafi rozpoznać interwały proste oraz złożone, trójdźwięki durowe i molowe wraz z przewrotami, akord zmniejszony i zwiększony, czterodźwięk septymowy wraz z przewrotami oraz dominantę nonową.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03	4 4 4
W6-MM-S2-KSS4_2	Potrafi czytać nuty głosem w zakresie melodii tonalnych i atonalnych, oraz w zakresie różnych skal muzycznych, śpiewać wszystkie poznane interwały i akordy.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03	4 4 4
W6-MM-S2-KSS4_3	Potrafi napisać ze słuchu melodię tonalną i atonalną, rytmiczny przebieg oraz sekwencję interwałowo-akordową.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03	4 4 4
W6-MM-S2-KSS4_4	Ma świadomość konieczności rozwoju swoich możliwości i zdolności słuchowych.	W6-MM-S2-K03	4

3. Opis modułu

Opis	Moduł Kształcenie słuchu 4 ma na celu pogłębienie nabytych praktycznych umiejętności rozpoznawania i określania zjawisk dźwiękowych zarówno w zakresie tonalnych jak i atonalnych zjawisk muzycznych. Metody nauczania to śpiewanie interwałów i trójdźwięków, czytanie nut głosem, realizowanie rytmicznych przebiegów, ćwiczenia słuchowe o wyższym stopniu trudności, oparte na rozpoznawaniu struktur interwałowo-melodycznych w zakresie systemu dur-moll, skal modalnych oraz muzyki atonalnej.
Wymagania wstępne	Realizacja efektów uczenia się modułu Kształcenie słuchu 3.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	**nazwa (typ)**	**opis**	**efekty uczenia się modułu**
W6-MM-S2-KSS4_w_1	kolokwium pisemne	Weryfikacja nabytych umiejętności poprzez pisanie dyktand interwałowych, rytmicznych oraz melodycznych, tonalnych i atonalnych	W6-MM-S2-KSS4_1, W6-MM-S2-KSS4_2, W6-MM-S2-KSS4_3, W6-MM-S2-KSS4_4
W6-MM-S2-KSS4_w_2	odpowiedź ustna	Weryfikacja umiejętności praktycznych poprzez śpiewanie melodii tonalnych i atonalnych oraz realizacji zróżnicowanych przebiegów rytmicznych	W6-MM-S2-KSS4_1, W6-MM-S2-KSS4_2, W6-MM-S2-KSS4_3, W6-MM-S2-KSS4_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	**rodzaj prowadzonych zajęć**			**praca własna studenta**		**sposoby weryfikacji efektów uczenia się**
	nazwa	**opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)**	**liczba godzin**	**opis**	**liczba godzin**	
W6-MM-S2-KSS4_fs_1	ćwiczenia	Wykonywanie różnorodnych ćwiczeń słuchowo-głosowych skupionych wokół jednego problemu	15	Samodzielne ćwiczenia słuchowo-głosowe związane z pracą domową zadaną podczas zajęć	15	W6-MM-S2-KSS4_w_1, W6-MM-S2-KSS4_w_2

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Metodologia pracy naukowej

Kod modułu: W6-MM-S2- MPN

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-MPN_1	Posiada wiedzę w zakresie problematyki badawczej, rodzajów piśmiennictwa naukowego, metod, narzędzi i techniki stosowanych w naukach.	W6-MM-S2-W08 W6-MM-S2-W11	3 3
W6-MM-S2-MPN_2	Określa główne cechy pracy dyplomowej i etapy jej przygotowania. Umie właściwe określić założenia badawcze i dokonać poprawnej analizy wyników badań własnych.	W6-MM-S2-U05	4
W6-MM-S2-MPN_3	Umie zastosować zalecane wymagania redakcyjne związane z przygotowaniem pracy dyplomowej, w tym styl, układ pracy i tekstu, kolejność stron z miejscem i sposobami ich oznaczania, prezentacje graficzne, skróty i symbole, cytaty i sposób cytowania.	W6-MM-S2-U05 W6-MM-S2-U07	3 3
W6-MM-S2-MPN_4	Wskazuje argumenty na korzyść znaczenia etyki w pracy dyplomowej.	W6-MM-S2-K01	3

3. Opis modułu

Opis	Celem modułu jest zapoznanie studentów z pojęciem i charakterystyką pracy naukowej, piśmiennictwem naukowym, metodami i narzędziami badawczymi, umiejętnością analizy tekstów, sporządzaniem fiszek i notatek oraz ich wykorzystywania w pracy naukowej oraz przygotowaniem do napisania pracy magisterskiej, w tym kształceniem umiejętności realizowania wymogów redakcyjnych, umiejętnością zaprezentowania wyników badań, metodami pozyskiwania informacji naukowych i metod analizy tekstów naukowych.
Wymagania wstępne	Podstawowa wiedza z zakresu metodologii badań naukowych niezbędna do napisania pracy dyplomowej na poziomie licencjackim.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-S2-	zaliczenie z oceną	Weryfikacja wiedzy i umiejętności studenta w oparciu o pisemnie opracowany skrócony	

MPN_w_1		konspekt pracy dyplomowej uwzględniający kolejne etapy postępowania badawczego.	W6-MM-S2-MPN_1, W6-MM-S2-MPN_2, W6-MM-S2-MPN_3, W6-MM-S2-MPN_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-MM-S2-MPN_fs_1	ćwiczenia	ćwiczenia polegające na omawianiu podstawowych pojęć z zakresu metodologii badań naukowych, wspólnym omawianiu poszczególnych etapów postępowania badawczego	15	samodzielne opracowywanie i analizowanie kolejnych etapów postępowania badawczego	15	

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Moduł humanistyczno-społeczny 1

Kod modułu: W6-MM-S2-MHS1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-MHS1_1	Posiada ogólną wiedzę humanistyczną oraz zna zagadnienia charakterystyczne dla nauk humanistyczno-społecznych niezbędne do wykonywania zawodu.	W6-MM-S2-W10	3
W6-MM-S2-MHS1_2	Posiada umiejętność stawiania i analizowania problemów na podstawie pozyskanych treści z zakresu nauk humanistyczno-społecznych.	W6-MM-S2-U05	2
W6-MM-S2-MHS1_3	Rozumie potrzebę interdyscyplinarnego podejścia do rozwiązywanych problemów, integrowania wiedzy z różnych dyscyplin oraz praktykowania samokształcenia służącego pogłębianiu zdobytej wiedzy.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K04	3 2

3. Opis modułu

Opis	Celem modułu jest poszerzenie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych studenta o treści dotyczące nauk humanistyczno-społecznych.
Wymagania wstępne	Brak

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-S2-MHS1_w_1	zaliczenie z oceną	weryfikacja na podstawie pracy zaliczeniowej lub odpowiedzi ustnej (zgodnie z wymaganiami treściami określonymi w sylabusie)	W6-MM-S2-MHS1_1, W6-MM-S2-MHS1_2, W6-MM-S2-MHS1_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	**rodzaj prowadzonych zajęć**			**praca własna studenta**		**sposoby weryfikacji efektów uczenia się**
	nazwa	**opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)**	**liczba godzin**	**opis**	**liczba godzin**	
W6-MM-S2-MHS1_fs_1	wykład	Poodanie treści kształcenia w formie werbalnej z wykorzystaniem wizualizacji treści. Skupienie się na materiale trudnym pojęciowo i wskazanie źródeł. Ilustracja treści za pomocą przykładów	30	Zapoznanie się z tematyką wykładu z wykorzystaniem istniejących pakietów metod: podręczników, skryptów, stron internetowych itp. Przygotowanie się do zaliczenia w zależności od przyjętej formy, określonej szczegółowo w sylabusie realizowanego modułu	20	W6-MM-S2-MHS1_w_1

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Moduł humanistyczno-społeczny 2

Kod modułu: W6-MM-S2-MHS2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-MHS2_1	Posiada pogłębioną wiedzę humanistyczną oraz zna zagadnienia charakterystyczne dla nauk humanistyczno-społecznych niezbędne do wykonywania zawodu.	W6-MM-S2-W10	4
W6-MM-S2-MHS2_2	Posiada umiejętność stawiania i analizowania problemów na podstawie pozyskanych treści z zakresu nauk humanistyczno-społecznych, rozumie istotę nauk o muzyce w kontekście innych dyscyplin humanistyczno-społecznych.	W6-MM-S2-U05	3
W6-MM-S2-MHS2_3	Rozumie potrzebę interdyscyplinarnego podejścia do rozwiązywanych problemów, integrowania wiedzy z różnych dyscyplin oraz praktykowania samokształcenia służącego pogłębianiu zdobytej wiedzy.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K04	3 3

3. Opis modułu

Opis	Celem modułu jest poszerzenie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych studenta o treści dotyczące nauk humanistyczno-społecznych.
Wymagania wstępne	Brak.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-S2-MHS2_w_1	zaliczenie z oceną	weryfikacja na podstawie pracy zaliczeniowej lub odpowiedzi ustnej (zgodnie z wymaganiami treściami określonymi w sylabusie)	W6-MM-S2-MHS2_1, W6-MM-S2-MHS2_2, W6-MM-S2-MHS2_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	**rodzaj prowadzonych zajęć**			**praca własna studenta**		**sposoby weryfikacji efektów uczenia się**
	nazwa	**opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)**	**liczba godzin**	**opis**	**liczba godzin**	
W6-MM-S2-MHS2_fs_1	wykład	Podanie treści kształcenia w formie werbalnej z wykorzystaniem wizualizacji, ilustracja treści za pomocą przykładów	30	Zapoznanie się z tematyką wykładu z wykorzystaniem istniejących pakietów metod: podręczników, skryptów, stron internetowych itp. Przygotowanie się do zaliczenia w zależności od przyjętej formy, określonej szczegółowo w sylabusie realizowanego modułu.	20	W6-MM-S2-MHS2_w_1

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Moduł humanistyczno-społeczny 3

Kod modułu: W6-MM-S2-MHS3

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-MHS3_1	Posiada pogłębioną wiedzę humanistyczną oraz zna zagadnienia charakterystyczne dla nauk humanistyczno-społecznych niezbędne do wykonywania zawodu.	W6-MM-S2-W10	4
W6-MM-S2-MHS3_2	Posiada umiejętność stawiania i analizowania problemów na podstawie pozyskanych treści z zakresu nauk humanistyczno-społecznych, rozumie istotę nauk o muzyce w kontekście innych nauk humanistyczno-społecznych.	W6-MM-S2-U05	4
W6-MM-S2-MHS3_3	Rozumie potrzebę interdyscyplinarnego podejścia do rozwiązywanych problemów, integrowania wiedzy z różnych dyscyplin oraz praktykowania samokształcenia służącego pogłębianiu zdobytej wiedzy.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K04	4 4

3. Opis modułu

Opis	Celem modułu jest poszerzenie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych studenta o treści dotyczące nauk humanistyczno-społecznych.
Wymagania wstępne	Brak.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-S2-MHS3_w_1	zaliczenie z oceną	weryfikacja na podstawie pracy zaliczeniowej lub odpowiedzi ustnej (zgodnie z wymaganiami treściami określonymi w sylabusie)	W6-MM-S2-MHS3_1, W6-MM-S2-MHS3_2, W6-MM-S2-MHS3_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	**rodzaj prowadzonych zajęć**			**praca własna studenta**		**sposoby weryfikacji efektów uczenia się**
	nazwa	**opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)**	**liczba godzin**	**opis**	**liczba godzin**	
W6-MM-S2-MHS3_fs_1	wykład	Podanie treści kształcenia w formie werbalnej z wykorzystaniem wizualizacji	15	Zapoznanie się z tematyką wykładu z wykorzystaniem istniejących pakietów metod: podręczników, skryptów, stron internetowych itp. Przygotowanie się do zaliczenia w zależności od przyjętej formy, określonej szczegółowo w sylabusie realizowanego modułu	10	W6-MM-S2-MHS3_w_1

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Muzyka świata

Kod modułu: W6-MM-S2-MUS

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-MUS_1	Ma świadomość powiązań muzyki europejskiej i pozaeuropejskiej (nieartystycznej) z historią muzyki klasycznej.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U05 W6-MM-S2-W01	3 3 3
W6-MM-S2-MUS_2	Posiada wiedzę na temat wybranych europejskich i pozaeuropejskich kultur muzycznych - analiza muzykologiczna i antropologiczna (kontekst i komparatystyka).	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U05 W6-MM-S2-W10	3 3 2

3. Opis modułu

Opis	Moduł Muzyka świata ma na celu zaznajomienie studenta z kulturami muzycznymi w Europie i poza nią, reprezentującymi nurt nieartystyczny (muzyka ludowa) – folklor wokalny i instrumentarium ludowe. Ważnym elementem jest zapoznanie z kontekstem kulturowym (dyscypliny – antropologia, etnologia etc.), bez którego niemożliwa jest analiza całościowa poznanej kultury.
Wymagania wstępne	Brak

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-S2-MUS_w_1	Prezentacja multimedialna	Weryfikacja wiedzy w oparciu o wiadomości zaczerpnięte z wykładów i literatury przedmiotu.	W6-MM-S2-MUS_1, W6-MM-S2-MUS_2
W6-MM-S2-MUS_w_2	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wiedzy w oparciu o wiadomości zaczerpnięte z wykładów i literatury przedmiotu.	W6-MM-S2-MUS_1, W6-MM-S2-MUS_2

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-MM-S2-MUS_fs_1	wykład	Zajęcia w formie wykładu – poznawcze z przykładami audio-video.	15	Praca własna studenta – zadana literatura.	15	W6-MM-S2-MUS_w_1, W6-MM-S2-MUS_w_2
W6-MM-S2-MUS_fs_2	ćwiczenia	Materiały audio-video – analiza.	15	Praca własna studenta – zadane materiały praktyczne – audio-video.	15	W6-MM-S2-MUS_w_1, W6-MM-S2-MUS_w_2

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Ochrona własności intelektualnej

Kod modułu: W6-MM-S2-OWI

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-OWI_1	Posiada podstawową wiedzę dotyczącą finansowych i prawnych aspektów zawodu muzyka, zagadnień związanych z prawami autorskimi i prawami pokrewnymi, możliwości ochrony wskazanych praw i dochodzenia roszczeń z tytułu naruszenia praw autorskich oraz podstawową wiedzą dotyczącą marketingu kultury.	W6-MM-S2-W08 W6-MM-S2-W09	4 3
W6-MM-S2-OWI_2	Posiada umiejętność określania wzajemnych relacji zachodzących pomiędzy teoretycznymi zagadnieniami z zakresu praw autorskich i praw pokrewnych a zastosowaniem ich w praktyce.	W6-MM-S2-U05	3
W6-MM-S2-OWI_3	Jest przygotowany do współpracy z innymi muzykami w różnego typu zespołach w kontekście umiejętności zawierania umów z zakresu praw autorskich i praw pokrewnych.	W6-MM-S2-U01	3
W6-MM-S2-OWI_4	Jest świadomy konieczności przestrzegania przedmiotu praw autorskich i praw pokrewnych w zawodzie muzyka.	W6-MM-S2-K01 W6-MM-S2-K04	4 3

3. Opis modułu

Opis	Moduł dotyczy problematyki ochrony własności intelektualnej poprzez omówienie podstawowych zagadnień z zakresu prawa autorskiego i praw pokrewnych.
Wymagania wstępne	Brak

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-S2-OWI_w_1	zaliczenie z oceną	Weryfikacja opanowania przez studenta zagadnień stanowiących treść prezentowanych wykładów.	W6-MM-S2-OWI_1, W6-MM-S2-OWI_2, W6-MM-S2-OWI_3, W6-MM-S2-OWI_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-MM-S2-OWI_fs_1	ćwiczenia	- przedstawienie i wyjaśnienie podstawowych zagadnień dotyczących prawa autorskiego; - analizowanie szczegółowych przypadków na podanych przykładach	15	- praca z literaturą przedmiotu obejmującą samodzielne przyswojenie wiedzy dotyczącej wskazanych zagadnień	10	W6-MM-S2-OWI_w_1

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Pracownia dyplomowa 1

Kod modułu: W6-MM-S2-PRD1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-PRD1_1	Posiada pogłębioną wiedzę niezbędną do charakteryzowania, definiowania i określania powiązań pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami muzyki w multimediach.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W06	2 2
W6-MM-S2-PRD1_2	Umie opracować i zrealizować własne koncepcje artystyczne z wykorzystaniem wiedzy, umiejętności twórczych, wykonawczych i technicznych.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	3 3 3
W6-MM-S2-PRD1_3	Jest zdolny do dokonywania samooceny i konstruktywnej krytyki własnych działań artystycznych i działań innych.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K04	3 3

3. Opis modułu

Opis	Celem modułu jest przygotowanie studenta do samodzielnego zaprojektowania pracy dyplomowej, która stanowić będzie prezentację autorskiego projektu multimedialnego.
Wymagania wstępne	Zrealizowanie efektów uczenia się obowiązujących na kierunku Muzyka w multimediach studia II stopnia w semestrach 1-2.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-S2-PRD1_w_1	zaliczenie z oceną	weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu dyplomowego realizowanego przez studenta	W6-MM-S2-PRD1_1, W6-MM-S2-PRD1_2, W6-MM-S2-PRD1_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	**rodzaj prowadzonych zajęć**			**praca własna studenta**		**sposoby weryfikacji efektów uczenia się**
	nazwa	**opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)**	**liczba godzin**	**opis**	**liczba godzin**	
W6-MM-S2-PRD1_fs_1	ćwiczenia	ćwiczenia w zakresie samodzielnego przygotowania indywidualnych projektów artystycznych pod kierunkiem prowadzącego (tutora)	30	praca w oparciu o wiedzę i umiejętności nabyte w trakcie studiów	60	W6-MM-S2-PRD1_w_1

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Pracownia dyplomowa 2

Kod modułu: W6-MM-S2-PRD2

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-PRD2_1	Posiada pogłębioną wiedzę niezbędną do charakteryzowania, definiowania i określania powiązań pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami muzyki w multimediach.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W06	3 4
W6-MM-S2-PRD2_2	Umie opracować i zrealizować własne koncepcje artystyczne z wykorzystaniem wiedzy, umiejętności twórczych, wykonawczych i technicznych.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	4 4 4
W6-MM-S2-PRD2_3	Jest zdolny do dokonywania samooceny i konstruktywnej krytyki własnych działań artystycznych i działań innych osób.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K04	4 4

3. Opis modułu

Opis	Celem modułu jest przygotowanie studenta do samodzielnego zaprojektowania i zrealizowania pracy dyplomowej w formie publicznej prezentacji autorskiego projektu multimedialnego.
Wymagania wstępne	Zrealizowanie efektów uczenia się obowiązujących na kierunku Muzyka w multimediach studia II stopnia w semestrach 1-3.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-S2-PRD2_w_1	egzamin	Ocena komisyjna samodzielnego projektu dyplomowego realizowanego przez studenta.	W6-MM-S2-PRD2_1, W6-MM-S2-PRD2_2, W6-MM-S2-PRD2_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	**rodzaj prowadzonych zajęć**			**praca własna studenta**		**sposoby weryfikacji efektów uczenia się**
	nazwa	**opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)**	**liczba godzin**	**opis**	**liczba godzin**	
W6-MM-S2-PRD2_fs_1	ćwiczenia	ćwiczenia w zakresie samodzielnego przygotowania indywidualnych projektów artystycznych pod kierunkiem prowadzącego (tutora)	30	praca w oparciu o wiedzę i umiejętności nabyte w trakcie studiów	70	W6-MM-S2-PRD2_w_1

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Praktyki zawodowe 1

Kod modułu: W6-MM-S2-PRZ1

1. Liczba punktów ECTS: 7

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-PRZ1_1	Posiada wiedzę oraz umiejętność jej wykorzystania w wybranym miejscu realizacji praktyki zawodowej.	W6-MM-S2-W01	4
W6-MM-S2-PRZ1_2	Posiada umiejętność samodzielnego doskonalenia swoich umiejętności warsztatowych na różnych stanowiskach pracy.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U02	3 3
W6-MM-S2-PRZ1_3	Posiada umiejętność czynnego uczestnictwa w pracach firm, jest zdolny do współpracy w zespole, przestrzega norm etycznych i prawnych związanych z wykonywaniem zawodu.	W6-MM-S2-K01 W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K06	4 3 3

3. Opis modułu

Opis	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.).
Wymagania wstępne	Brak

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-S2-PRZ1_w_1	zaliczenie	- potwierdzenie aktywności studenta z realizacji praktyk, które podpisuje osoba odpowiedzialna za studenta w instytucji przyjmującej studenta; - zaliczenia końcowego dokonuje opiekun praktyk na podstawie stosownej dokumentacji .	W6-MM-S2-PRZ1_1, W6-MM-S2-PRZ1_2, W6-MM-S2-PRZ1_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	**rodzaj prowadzonych zajęć**			**praca własna studenta**		**sposoby weryfikacji efektów uczenia się**
	nazwa	**opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)**	**liczba godzin**	**opis**	**liczba godzin**	
W6-MM-S2-PRZ1_fs_1	praktyka	samodzielna realizacja zadań zleconych przez osobę odpowiedzialną za przyjęcie studenta na praktyki	120	- samodzielne przygotowanie się do pracy w wybranej jednostce; - dokumentowanie przebiegu praktyk	55	W6-MM-S2-PRZ1_w_1

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Praktyki zawodowe 2

Kod modułu: W6-MM-S2-PRZ2

1. Liczba punktów ECTS: 7

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-PRZ2_1	Posiada wiedzę oraz umiejętność jej wykorzystania w wybranym miejscu realizacji praktyki zawodowej	W6-MM-S2-W01	4
W6-MM-S2-PRZ2_2	Posiada umiejętność samodzielnego doskonalenia swoich umiejętności warsztatowych na różnych stanowiskach pracy.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U02	4 3
W6-MM-S2-PRZ2_3	Posiada umiejętność czynnego uczestnictwa w pracach firm, jest zdolny do współpracy w zespole, przestrzega norm etycznych i prawnych związanych z wykonywaniem zawodu.	W6-MM-S2-K01 W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K06	4 3 4

3. Opis modułu

Opis	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.).
Wymagania wstępne	Zaliczenie efektów uczenia się modułu Praktyki zawodowe 1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-S2-PRZ2_w_1	zaliczenie	- potwierdzenie aktywności studenta z realizacji praktyk, które podpisuje osoba odpowiedzialna za studenta w instytucji przyjmującej studenta; - zaliczenia końcowego dokonuje opiekun praktyk na podstawie stosownej dokumentacji	W6-MM-S2-PRZ2_1, W6-MM-S2-PRZ2_2, W6-MM-S2-PRZ2_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	**rodzaj prowadzonych zajęć**			**praca własna studenta**		**sposoby weryfikacji efektów uczenia się**
	nazwa	**opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)**	**liczba godzin**	**opis**	**liczba godzin**	
W6-MM-S2-PRZ2_fs_1	praktyka	samodzielna realizacja zadań zleconych przez osobę odpowiedzialną za przyjęcie studenta na praktyki	120	- samodzielne przygotowanie się do pracy w wybranej jednostce; - dokumentowanie przebiegu praktyk	55	W6-MM-S2-PRZ2_w_1

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Praktyki zawodowe 3

Kod modułu: W6-MM-S2-PRZ3

1. Liczba punktów ECTS: 7

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-PRZ3_1	Posiada wiedzę oraz umiejętność jej wykorzystania w wybranym miejscu realizacji praktyki zawodowej.	W6-MM-S2-W01	4
W6-MM-S2-PRZ3_2	Posiada umiejętność samodzielnego doskonalenia swoich umiejętności warsztatowych na różnych stanowiskach pracy.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U02	4 4
W6-MM-S2-PRZ3_3	Posiada umiejętność czynnego uczestnictwa w pracach firm, jest zdolny do współpracy w zespole, przestrzega norm etycznych i prawnych związanych z wykonywaniem zawodu.	W6-MM-S2-K01 W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K06	4 4 4

3. Opis modułu

Opis	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.).
Wymagania wstępne	Zaliczenie efektów uczenia się modułów Praktyki zawodowe 1 i 2.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-S2-PRZ3_w_1	zaliczenie	- potwierdzenie aktywności studenta z realizacji praktyk, które podpisuje osoba odpowiedzialna za studenta w instytucji przyjmującej studenta; - zaliczenia końcowego dokonuje opiekun praktyk na podstawie stosownej dokumentacji	W6-MM-S2-PRZ3_1, W6-MM-S2-PRZ3_2, W6-MM-S2-PRZ3_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	**rodzaj prowadzonych zajęć**			**praca własna studenta**		**sposoby weryfikacji efektów uczenia się**
	nazwa	**opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)**	**liczba godzin**	**opis**	**liczba godzin**	
W6-MM-S2-PRZ3_fs_1	praktyka	samodzielna realizacja zadań zleconych przez osobę odpowiedzialną za przyjęcie studenta na praktyki	120	- samodzielne przygotowanie się do pracy w wybranej jednostce; - dokumentowanie przebiegu praktyk	55	W6-MM-S2-PRZ3_w_1

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Programowanie dźwięku

Kod modułu: W6-MM-S2-PGD

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-PGD_1	Zna elementy składowe podstawowych procesorów dźwięku i syntezatorów.	W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	2 2
W6-MM-S2-PGD_2	Potrafi stworzyć z poznanych modułów syntezator lub procesor efektów, spełniający zadane kryteria.	W6-MM-S2-U02	2
W6-MM-S2-PGD_3	Potrafi utworzyć instrument lub efekt VST.	W6-MM-S2-U02	2
W6-MM-S2-PGD_4	Wykorzystuje poznaną wiedzę we własnych projektach artystycznych.	W6-MM-S2-U01	2

3. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	Podstawowa wiedza z zakresu komputerowego przetwarzania dźwięku.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-S2-PGD_w_1	Ocena bieżąca	Ocena realizacji zadań oraz aktywnego uczestnictwa w zajęciach.	W6-MM-S2-PGD_1, W6-MM-S2-PGD_2, W6-MM-S2-PGD_3

W6-MM-S2-PGD_w_2	Praca zaliczeniowa	Utworzenie syntezatora lub procesora efektów, spełniającego zadane kryteria techniczne i artystyczne.	W6-MM-S2-PGD_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-MM-S2-PGD_fs_1	ćwiczenia	Analiza wybranych przykładów oraz realizacja ćwiczeń praktycznych ze stopniowaniem trudności.	30	Realizacja zadań łączących zdobytą wiedzę i umiejętności z własnymi koncepcjami artystycznymi.	30	

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Projektowanie dźwięku 1

Kod modułu: W6-MM-DG-S2-PRD1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-DG-S2-PRD1_1	Zna zaawansowane techniki edytorskie, sposoby kształtowania toru audio i wykorzystania wirtualnych syntezatorów i efektów w wybranym programie DAW.	W6-MM-S2-W03	2
W6-MM-DG-S2-PRD1_2	Potrafi zrealizować nagranie na potrzeby kreacji dźwiękowej.	W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	2 2
W6-MM-DG-S2-PRD1_3	Rozwija techniczną i estetyczną świadomość dźwiękową.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U02	2 2
W6-MM-DG-S2-PRD1_4	Potrafi utworzyć kilkuelementową scenę dźwiękową.	W6-MM-S2-U03	3

3. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	Znajomość podstaw komputerowego przetwarzania dźwięku

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-DG-S2-PRD1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-MM-DG-S2-PRD1_1, W6-MM-DG-S2-PRD1_2, W6-MM-

			DG-S2-PRD1_3, W6-MM-DG-S2-PRD1_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	**rodzaj prowadzonych zajęć**			**praca własna studenta**		**sposoby weryfikacji efektów uczenia się**
	nazwa	**opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)**	**liczba godzin**	**opis**	**liczba godzin**	
MM-DG-S2-PRD1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	30	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy.	30	W6-MM-DG-S2-PRD1_w_1

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Projektowanie dźwięku 2

Kod modułu: W6-MM-DG-S2-PRD2

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-DG-S2-PRD2_1	Posiada złożony zasób technik projektowania dźwięku.	W6-MM-S2-W03	3
W6-MM-DG-S2-PRD2_2	Potrafi utworzyć złożone efekty dźwiękowe z wykorzystaniem wielu technik i z wyraźnie określonym charakterem estetycznym	W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	3 3
W6-MM-DG-S2-PRD2_3	Rozwija techniczną i estetyczną świadomość dźwiękową.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U02	3 3
W6-MM-DG-S2-PRD2_4	Potrafi utworzyć złożoną i spójną scenę dźwiękową, świadomie kształtowaną według własnej wizji estetycznej.	W6-MM-S2-U03	3

3. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	Zaliczenie efektów uczenia się modułu Projektowanie dźwięku 1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-DG-S2-PRD2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-MM-DG-S2-PRD2_1, W6-MM-DG-S2-PRD2_2, W6-MM-

			DG-S2-PRD2_3, W6-MM-DG-S2-PRD2_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	**rodzaj prowadzonych zajęć**			**praca własna studenta**		**sposoby weryfikacji efektów uczenia się**
	nazwa	**opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)**	**liczba godzin**	**opis**	**liczba godzin**	
MM-DG-S2-PRD2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	30	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy.	70	W6-MM-DG-S2-PRD2_w_1

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Propedeutyka zagadnień audiowizualnych 1

Kod modułu: W6-MM-S2-PZA1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-PZA1_1	Posiada wiedzę w zakresie obejmującym rolę i wielorakie funkcje muzyki w filmie – muzyki w zastosowaniach audiowizualnych.	W6-MM-S2-W06 W6-MM-S2-W07	3 3
W6-MM-S2-PZA1_2	Posiada wiedzę umożliwiającą świadome (w odniesieniu do roli i funkcji) zastosowanie muzyki jako pełnowartościowego składnika warstwy dźwiękowej formy audiowizualnej – w reklamie, reportażu, w dokumencie filmowym oraz filmie fabularnym.	W6-MM-S2-W06 W6-MM-S2-W07	3 3
W6-MM-S2-PZA1_3	Posiada wiedzę wynikającą z analizy audiowizualnej wybranych dzieł filmowych w których funkcje i rola muzyki uzyskały miejsce szczególne. Posiada wiedzę dotyczącą sylwetek twórczych i charakteru twórczości wybitnych kompozytorów muzyki dzieł audiowizualnych, ze szczególnym uwzględnieniem twórców muzyki filmowej.	W6-MM-S2-U05 W6-MM-S2-W06 W6-MM-S2-W07	3 3 3
W6-MM-S2-PZA1_4	Wykazuje kompetencje społeczne związane z nawiązywaniem kontaktów, budowaniem relacji międzyludzkich niezbędnych dla prawidłowego i efektywnego realizowania założeń realizacji utworu audiowizualnego, ze szczególnym uwzględnieniem znaczenia warstwy dźwięku.	W6-MM-S2-K02	3

3. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	Wrażliwość muzyczna i audiowizualna.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-S2-PZA1_w_1	ocena ciągła	Ocena ciągła z zakresu pozyskiwanej wiedzy, aktywności i zaangażowania na zajęciach, prezentacji własnych poglądów estetycznych i indywidualnych, autorskich interpretacji w podejmowanych analizach audiowizualnych.	W6-MM-S2-PZA1_1, W6-MM-S2-PZA1_2, W6-MM-S2-PZA1_3, W6-MM-S2-PZA1_4
W6-MM-S2-PZA1_w_2	zaliczenie	Ocena przygotowania i prezentacji własnego projektu audycji audiowizualnej.	W6-MM-S2-PZA1_1, W6-MM-S2-PZA1_2, W6-MM-S2-PZA1_3, W6-MM-S2-PZA1_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-MM-S2-PZA1_fs_1	wykład	Wykład z elementami dyskusji.	15	Lektura literatury przedmiotu.	15	W6-MM-S2-PZA1_w_1
W6-MM-S2-PZA1_fs_2	ćwiczenia	Prezentacja wybranych scen i dzieł literatury audiowizualnej, polskiej i zagranicznej w formie projekcji z emisją dźwięku w systemie Stereo 2.0 oraz 5.1.	30	Przygotowanie i prezentacja własnych materiałów i audycji audiowizualnych	15	W6-MM-S2-PZA1_w_1, W6-MM-S2-PZA1_w_2

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Propedeutyka zagadnień audiowizualnych 2

Kod modułu: W6-MM-S2-PZA2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-PZA2_1	Posiada wiedzę w zakresie obejmującym rolę i wielorakie funkcje muzyki w filmie – muzyki w zastosowaniach audiowizualnych.	W6-MM-S2-W06 W6-MM-S2-W07	3 3
W6-MM-S2-PZA2_2	Posiada wiedzę umożliwiającą świadome (w odniesieniu do roli i funkcji) zastosowanie muzyki jako pełnowartościowego składnika warstwy dźwiękowej formy audiowizualnej – w reklamie, reportażu, w dokumencie filmowym oraz filmie fabularnym.	W6-MM-S2-W06 W6-MM-S2-W07	3 3
W6-MM-S2-PZA2_3	Posiada wiedzę wynikającą z analizy audiowizualnej wybranych dzieł filmowych w których funkcje i rola muzyki uzyskały miejsce szczególne. Posiada wiedzę dotyczącą sylwetek twórczych i charakteru twórczości wybitnych kompozytorów muzyki dzieł audiowizualnych, ze szczególnym uwzględnieniem twórców muzyki filmowej.	W6-MM-S2-U05 W6-MM-S2-W06 W6-MM-S2-W07	3 3 3
W6-MM-S2-PZA2_4	Wykazuje kompetencje społeczne związane z nawiązywaniem kontaktów, budowaniem relacji międzyludzkich niezbędnych dla prawidłowego i efektywnego realizowania założeń realizacji utworu audiowizualnego, ze szczególnym uwzględnieniem znaczenia warstwy dźwięku.	W6-MM-S2-K02	3

3. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	Zaliczenie efektów uczenia się modułu Propedeutyka zagadnień audiowizualnych 1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-S2-PZA2_w_1	Zaliczenie - kolokwium ustne	Weryfikacja zakresu pozyskiwanej wiedzy, aktywność i zaangażowanie, prezentacja własnych poglądów estetycznych i indywidualnych, autorskich interpretacji w podejmowanych analizach audiowizualnych.	W6-MM-S2-PZA2_1, W6-MM-S2-PZA2_2, W6-MM-S2-PZA2_3, W6-MM-S2-PZA2_4
W6-MM-S2-PZA2_w_2	Egzamin – praca pisemna	Weryfikacja zakresu pozyskiwanej wiedzy poprzez ocenę pracy pisemnej.	W6-MM-S2-PZA2_1, W6-MM-S2-PZA2_2, W6-MM-S2-PZA2_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-MM-S2-PZA2_fs_1	wykład	Wykład z elementami dyskusji.	15	Lektura literatury przedmiotu.	15	W6-MM-S2-PZA2_w_1, W6-MM-S2-PZA2_w_2
W6-MM-S2-PZA2_fs_2	ćwiczenia	Prezentacja wybranych scen i dzieł literatury audiowizualnej, polskiej i zagranicznej w formie projekcji z emisją dźwięku w systemie Stereo 2.0 oraz 5.1.	30	Przygotowanie i prezentacja własnych materiałów i audycji audiowizualnych.	15	W6-MM-S2-PZA2_w_1, W6-MM-S2-PZA2_w_2

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Seminarium magisterskie 1

Kod modułu: W6-MM-S2-SEM1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-SEM1_1	Posiada wiedzę kierunkową i metodologiczną, którą wykorzystuje we własnej pracy badawczej i naukowej.	W6-MM-S2-W05 W6-MM-S2-W11	4 3
W6-MM-S2-SEM1_2	Potrafi samodzielnie gromadzić dane, porządkować i systematyzować materiały źródłowe.	W6-MM-S2-U05 W6-MM-S2-U07	3 3
W6-MM-S2-SEM1_3	Umie przygotować opracowanie naukowe w zakresie struktury (prawidłowe budowanie i formułowanie rozdziałów pracy, przypisy, materiały źródłowe, bibliografia, aneksy itp.).	W6-MM-S2-U01	3
W6-MM-S2-SEM1_4	Umie korzystać z baz danych, edytorów tekstów, z usług w sieciach informatycznych, oraz pozyskiwać i przetwarzać informacje.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-U05	3 4

3. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	Zalecane: ukończenie kursu z zakresu metodologii pracy naukowej.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-S2-	zaliczenie z oceną	Praca pisemna oceniana po kątem umiejętności pracy z tekstem - forma i zakres pracy	

SEM1_w_1		ustalony przez promotora.	W6-MM-S2-SEM1_1, W6-MM-S2-SEM1_2, W6-MM-S2-SEM1_3, W6-MM-S2-SEM1_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-MM-S2-SEM1_fs_1	seminarium	Poznawanie wiedzy na temat formułowania tekstu, poszczególnych części pracy oraz rozwiązywania problemów edytorskich	30	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmującą samodzielne przyswojenie wiedzy związanej z opracowywanym problemem badawczym, dobór źródeł, sporządzenie i analiza badań, opanowanie warsztatu pisania pracy dyplomowej	60	W6-MM-S2-SEM1_w_1

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Seminarium magisterskie 2

Kod modułu: W6-MM-S2-SEM2

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-SEM2_1	Posiada wiedzę kierunkową i metodologiczną, którą wykorzystuje we własnej pracy badawczej i naukowej.	W6-MM-S2-W05 W6-MM-S2-W11	4 3
W6-MM-S2-SEM2_2	Potrafi samodzielnie gromadzić dane, porządkować i systematyzować materiały źródłowe.	W6-MM-S2-U05 W6-MM-S2-U07	4 4
W6-MM-S2-SEM2_3	Umie przygotować opracowanie naukowe w zakresie struktury (prawidłowe budowanie i formułowanie rozdziałów pracy, przypisy, materiały źródłowe, bibliografia, aneksy itp.).	W6-MM-S2-U01	4
W6-MM-S2-SEM2_4	Umie korzystać z baz danych, edytorów tekstów, z usług w sieciach informatycznych, oraz pozyskiwać i przetwarzać informacje.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-U05	4 4

3. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	Wymagane: zaliczenie efektów uczenia się modułu Seminarium magisterskie 1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-S2-	zaliczenie z oceną	Samodzielne napisanie i złożenie pracy magisterskiej	

SEM2_w_1			W6-MM-S2-SEM2_1, W6-MM-S2-SEM2_2, W6-MM-S2-SEM2_3, W6-MM-S2-SEM2_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-MM-S2-SEM2_fs_1	seminarium	Poznawanie wiedzy na temat formułowania tekstu, poszczególnych części pracy oraz rozwiązywania problemów edytorskich	30	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmującą samodzielne przyswojenie wiedzy związanej z opracowywanym problemem badawczym, dobór źródeł, sporządzenie i analiza badań, opanowanie warsztatu pisania pracy dyplomowej	90	W6-MM-S2-SEM2_w_1

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Solfeż barwy 1

Kod modułu: W6-MM-S2-SOL1

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-SOL1_1	Potrafi wymienić elementarne cechy wrażenia słuchowego i charakteryzuje ich zależności od cech fizycznych dźwięku.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U06	2 3
W6-MM-S2-SOL1_2	Potrafi identyfikować wpływ różnego typu przekształceń dźwięku na jego brzmienie, potrafi szczegółowo zanalizować właściwości brzmieniowe dźwięku.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	2 3 2
W6-MM-S2-SOL1_3	Zna metodykę oceny jakości dźwięku.	W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03	2 3 2
W6-MM-S2-SOL1_4	W komunikatywny sposób potrafi opisać brzmienie dźwięku.	W6-MM-S2-K06 W6-MM-S2-U05	2 3

3. Opis modułu

Opis	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 doskonalą 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.
Wymagania wstępne	Podstawowa wrażliwość na dźwięk i zmiany jego brzmienia. Znajomość podstaw wiedzy z fizyki, działy: drgania, fale, fale dźwiękowe.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	**nazwa (typ)**	**opis**	**efekty uczenia się modułu**
W6-MM-S2-SOL1_w_1	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wiedzy poprzez napisanie testu sprawdzającego umiejętności oraz oceny aktywnego uczestnictwa w zajęciach.	W6-MM-S2-SOL1_1, W6-MM-S2-SOL1_4
W6-MM-S2-SOL1_w_2	Kolokwium praktyczne	Weryfikacja umiejętności poprzez napisanie testu słuchowego.	W6-MM-S2-SOL1_2, W6-MM-S2-SOL1_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	**rodzaj prowadzonych zajęć**			**praca własna studenta**		**sposoby weryfikacji efektów uczenia się**
	nazwa	**opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)**	**liczba godzin**	**opis**	**liczba godzin**	
W6-MM-S2-SOL1_fs_1	ćwiczenia	Wykłady zapoznające z tematyką zajęć z prezentacją multimedialną. Słuchanie przykładów dźwiękowych, analiza i ćwiczenia polegające na rozwiązywaniu testów słuchowych.	15	Samodzielne rozwiązywanie testów słuchowych i praca z literaturą wskazaną podczas wykładu.	15	W6-MM-S2-SOL1_w_1, W6-MM-S2-SOL1_w_2

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Solfeż barwy 2

Kod modułu: W6-MM-S2-SOL2

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-SOL2_1	Potrafi wymienić elementarne cechy wrażenia słuchowego i charakteryzuje ich zależności od cech fizycznych dźwięku.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U06	3 3
W6-MM-S2-SOL2_2	Potrafi identyfikować wpływ różnego typu przekształceń dźwięku na jego brzmienie, potrafi szczegółowo zanalizować właściwości brzmieniowe dźwięku.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	3 3 3
W6-MM-S2-SOL2_3	Zna metodykę oceny jakości dźwięku.	W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03	3 3 3
W6-MM-S2-SOL2_4	W komunikatywny sposób potrafi opisać brzmienie dźwięku.	W6-MM-S2-K06 W6-MM-S2-U05	3 3

3. Opis modułu

Opis	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 doskonalą 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.
Wymagania wstępne	Podstawowa wrażliwość na dźwięk i zmiany jego brzmienia. Zrealizowane efekty uczenia się modułu Solfeż barwy 1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	**nazwa (typ)**	**opis**	**efekty uczenia się modułu**
W6-MM-S2-SOL2_w_1	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wiedzy poprzez napisanie testu sprawdzającego umiejętności oraz oceny aktywnego uczestnictwa w zajęciach.	W6-MM-S2-SOL2_1, W6-MM-S2-SOL2_4
W6-MM-S2-SOL2_w_2	Kolokwium praktyczne	Weryfikacja umiejętności poprzez napisanie testu słuchowego .	W6-MM-S2-SOL2_2, W6-MM-S2-SOL2_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	**rodzaj prowadzonych zajęć**			**praca własna studenta**		**sposoby weryfikacji efektów uczenia się**
	nazwa	**opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)**	**liczba godzin**	**opis**	**liczba godzin**	
W6-MM-S2-SOL2_fs_1	ćwiczenia	Wykłady zapoznające z tematyką zajęć z prezentacją multimedialną. Słuchanie przykładów dźwiękowych, analiza i ćwiczenia polegające na rozwiązywaniu testów słuchowych.	15	Samodzielne rozwiązywanie testów słuchowych i praca z literaturą wskazaną podczas wykładu.	15	W6-MM-S2-SOL2_w_1, W6-MM-S2-SOL2_w_2

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Solfeż barwy 3

Kod modułu: W6-MM-S2-SOL3

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-SOL3_1	Potrafi wymienić elementarne cechy wrażenia słuchowego i charakteryzuje ich zależności od cech fizycznych dźwięku.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U06	3 4
W6-MM-S2-SOL3_2	Potrafi identyfikować wpływ różnego typu przekształceń dźwięku na jego brzmienie, potrafi szczegółowo zanalizować właściwości brzmieniowe dźwięku.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	4 4 5
W6-MM-S2-SOL3_3	Zna metodykę oceny jakości dźwięku.	W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03	4 4 4
W6-MM-S2-SOL3_4	W komunikatywny sposób potrafi opisać brzmienie dźwięku.	W6-MM-S2-K06 W6-MM-S2-U05	4 3

3. Opis modułu

Opis	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 doskonalą 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.
Wymagania wstępne	Podstawowa wrażliwość na dźwięk i zmiany jego brzmienia. Zrealizowanie efektów uczenia się modułu Solfeż barwy 1 i 2.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	**nazwa (typ)**	**opis**	**efekty uczenia się modułu**
W6-MM-S2-SOL3_w_1	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wiedzy poprzez napisanie testu sprawdzającego umiejętności oraz oceny aktywnego uczestnictwa w zajęciach.	W6-MM-S2-SOL3_1, W6-MM-S2-SOL3_4
W6-MM-S2-SOL3_w_2	Kolokwium praktyczne	Weryfikacja umiejętności poprzez napisanie testu słuchowego	W6-MM-S2-SOL3_2, W6-MM-S2-SOL3_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	**rodzaj prowadzonych zajęć**			**praca własna studenta**		**sposoby weryfikacji efektów uczenia się**
	nazwa	**opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)**	**liczba godzin**	**opis**	**liczba godzin**	
W6-MM-S2-SOL3_fs_1	ćwiczenia	Wykłady zapoznające z tematyką zajęć z prezentacją multimedialną. Słuchanie przykładów dźwiękowych, analiza i ćwiczenia polegające na rozwiązywaniu testów słuchowych.	15	Samodzielne rozwiązywanie testów słuchowych i praca z literaturą wskazaną podczas wykładu.	15	W6-MM-S2-SOL3_w_1, W6-MM-S2-SOL3_w_2

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Solfeż barwy 4

Kod modułu: W6-MM-S2-SOL4

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-SOL4_1	Potrafi wymienić elementarne cechy wrażenia słuchowego i charakteryzuje ich zależności od cech fizycznych dźwięku.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U06	5 5
W6-MM-S2-SOL4_2	Potrafi identyfikować wpływ różnego typu przekształceń dźwięku na jego brzmienie, potrafi szczegółowo zanalizować właściwości brzmieniowe dźwięku.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	5 5 5
W6-MM-S2-SOL4_3	Zna metodykę oceny jakości dźwięku.	W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03	5 5 5
W6-MM-S2-SOL4_4	W komunikatywny sposób potrafi opisać brzmienie dźwięku.	W6-MM-S2-K06 W6-MM-S2-U05	5 5

3. Opis modułu

Opis	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 doskonalą 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.
Wymagania wstępne	Podstawowa wrażliwość na dźwięk i zmiany jego brzmienia. Zrealizowane efekty uczenia się modułu Solfeż barwy 1, 2 i 3.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	**nazwa (typ)**	**opis**	**efekty uczenia się modułu**
W6-MM-S2-SOL4_w_1	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wiedzy poprzez napisanie testu sprawdzającego umiejętności oraz oceny aktywnego uczestnictwa w zajęciach.	W6-MM-S2-SOL4_1, W6-MM-S2-SOL4_4
W6-MM-S2-SOL4_w_2	Kolokwium praktyczne	Weryfikacja umiejętności poprzez napisanie testu słuchowego	W6-MM-S2-SOL4_2, W6-MM-S2-SOL4_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	**rodzaj prowadzonych zajęć**			**praca własna studenta**		**sposoby weryfikacji efektów uczenia się**
	nazwa	**opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)**	**liczba godzin**	**opis**	**liczba godzin**	
W6-MM-S2-SOL4_fs_1	ćwiczenia	Wykłady zapoznające z tematyką zajęć z prezentacją multimedialną. Słuchanie przykładów dźwiękowych, analiza i ćwiczenia polegające na rozwiązywaniu testów słuchowych.	15	Samodzielne rozwiązywanie testów słuchowych i praca z literaturą wskazaną podczas wykładu.	35	W6-MM-S2-SOL4_w_1, W6-MM-S2-SOL4_w_2

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Studyjne techniki komputerowe 1

Kod modułu: W6-MM-S2-STK1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-STK1_1	Zna zaawansowane techniki komputerowe, związane z kompozycją muzyczną, syntezą i przetwarzaniem dźwięku.	W6-MM-S2-W03	3
W6-MM-S2-STK1_2	Zna współczesne dokonania artystyczne muzyków posługujących się środkami komputerowymi.	W6-MM-S2-W05	3
W6-MM-S2-STK1_3	Potrafi wykorzystywać poznane techniki we własnych projektach artystycznych.	W6-MM-S2-U04	3
W6-MM-S2-STK1_4	Potrafi analizować utwory muzyczne i multimedialne pod kątem kreatywnego wykorzystania technik komputerowych.	W6-MM-S2-U05	3

3. Opis modułu

Opis	Zadaniem przedmiotu jest doskonalenie kreatywności artystycznej, związanej z posługiwaniem się warsztatem komputerowym. Przedmiot zorientowany jest na realizację projektów artystycznych, wykorzystujących zaawansowane zastosowania komputerów.
Wymagania wstępne	Umiejętność obsługi podstawowych programów muzycznych – DAW, instrumentów wirtualnych i procesorów dźwięku, w stopniu zaawansowanym.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-S2-STK1_w_1	Praca pisemna	Ocena pisemnej analizy wybranej pracy z zakresu technik komputerowych.	W6-MM-S2-STK1_2, W6-MM-S2-STK1_4
W6-MM-S2-STK1_w_2	Projekt zaliczeniowy	Realizacja projektu artystycznego, związanego z wykorzystaniem poznanych technik komputerowych.	W6-MM-S2-STK1_1, W6-MM-S2-STK1_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	**rodzaj prowadzonych zajęć**			**praca własna studenta**		**sposoby weryfikacji efektów uczenia się**
	nazwa	**opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)**	**liczba godzin**	**opis**	**liczba godzin**	
W6-MM-S2-STK1_fs_1	ćwiczenia	- prezentacje, mające na celu inspiracje do własnych poszukiwań artystycznych, - omówienie zagadnień warsztatowych i wykształcenie umiejętności posługiwania się zaawansowanym warsztatem komputerowym przez studentów.	30	- samodzielne poszukiwanie i analiza interesujących dzieł muzycznych i multimedialnych, - przygotowanie pracy pisemnej, - realizacja własnego projektu artystycznego.	45	W6-MM-S2-STK1_w_1, W6-MM-S2-STK1_w_2

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Studyjne techniki komputerowe 2

Kod modułu: W6-MM-S2-STK2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-STK2_1	Zna zaawansowane techniki komputerowe, związane z kompozycją muzyczną, syntezą i przetwarzaniem dźwięku.	W6-MM-S2-W03	4
W6-MM-S2-STK2_2	Zna współczesne dokonania artystyczne muzyków posługujących się środkami komputerowymi.	W6-MM-S2-W05	4
W6-MM-S2-STK2_3	Potrafi wykorzystywać poznane techniki we własnych projektach artystycznych.	W6-MM-S2-U04	4
W6-MM-S2-STK2_4	Potrafi analizować utwory muzyczne i multimedialne pod kątem kreatywnego wykorzystania technik komputerowych.	W6-MM-S2-U05	4

3. Opis modułu

Opis	Zadaniem przedmiotu jest doskonalenie kreatywności artystycznej, związanej z posługiwaniem się warsztatem komputerowym. Przedmiot zorientowany jest na realizację projektów artystycznych, wykorzystujących zaawansowane zastosowania komputerów.
Wymagania wstępne	Zrealizowanie efektów uczenia się modułu Studyjne techniki komputerowe 1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-S2-STK2_w_1	Praca pisemna	Ocena pisemnej analizy wybranej pracy z zakresu technik komputerowych.	W6-MM-S2-STK2_2, W6-MM-S2-STK2_4
W6-MM-S2-STK2_w_2	Projekt zaliczeniowy	Realizacja projektu artystycznego, związanego z wykorzystaniem poznanych technik komputerowych.	W6-MM-S2-STK2_1, W6-MM-S2-STK2_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-MM-S2-STK2_fs_1	ćwiczenia	- prezentacje, mające na celu inspiracje do własnych poszukiwań artystycznych, - omówienie zagadnień warsztatowych i wykształcenie umiejętności posługiwania się zaawansowanym warsztatem komputerowym przez studentów.	30	- samodzielne poszukiwanie i analiza interesujących dzieł muzycznych i multimedialnych, - przygotowanie pracy pisemnej, - realizacja własnego projektu artystycznego.	30	W6-MM-S2-STK2_w_1, W6-MM-S2-STK2_w_2

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Studyjne techniki komputerowe 3

Kod modułu: W6-MM-S2-STK3

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-STK3_1	Zna zaawansowane techniki komputerowe, związane z kompozycją muzyczną, syntezą i przetwarzaniem dźwięku.	W6-MM-S2-W03	5
W6-MM-S2-STK3_2	Zna współczesne dokonania artystyczne muzyków posługujących się środkami komputerowymi.	W6-MM-S2-W05	4
W6-MM-S2-STK3_3	Potrafi wykorzystywać poznane techniki we własnych projektach artystycznych.	W6-MM-S2-U04	4
W6-MM-S2-STK3_4	Potrafi analizować utwory muzyczne i multimedialne pod kątem kreatywnego wykorzystania technik komputerowych.	W6-MM-S2-U05	5

3. Opis modułu

Opis	Zadaniem przedmiotu jest doskonalenie kreatywności artystycznej, związanej z posługiwaniem się warsztatem komputerowym. Przedmiot zorientowany jest na realizację projektów artystycznych, wykorzystujących zaawansowane zastosowania komputerów
Wymagania wstępne	Zrealizowane efekty uczenia się modułu Studyjne techniki komputerowe 2.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-S2-STK3_w_1	Praca pisemna	Ocena pisemnej analizy wybranej pracy z zakresu technik komputerowych.	W6-MM-S2-STK3_2, W6-MM-S2-STK3_4
W6-MM-S2-STK3_w_2	Projekt zaliczeniowy	Realizacja projektu artystycznego, związanego z wykorzystaniem poznanych technik komputerowych.	W6-MM-S2-STK3_1, W6-MM-S2-STK3_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	**rodzaj prowadzonych zajęć**			**praca własna studenta**		**sposoby weryfikacji efektów uczenia się**
	nazwa	**opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)**	**liczba godzin**	**opis**	**liczba godzin**	
W6-MM-S2-STK3_fs_1	ćwiczenia	- prezentacje, mające na celu inspiracje do własnych poszukiwań artystycznych, - omówienie zagadnień warsztatowych i wykształcenie umiejętności posługiwania się zaawansowanym warsztatem komputerowym przez studentów.	30	- samodzielne poszukiwanie i analiza interesujących dzieł muzycznych i multimedialnych, - przygotowanie pracy pisemnej, - realizacja własnego projektu artystycznego.	30	W6-MM-S2-STK3_w_1, W6-MM-S2-STK3_w_2

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Systemy dźwięku przestrzennego

Kod modułu: W6-MM-DG-S2-SDP

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-DG-S2-SDP_1	Zna podstawy lokalizacji dźwięku w przestrzeni za pomocą różnicy poziomów i różnicy czasów	W6-MM-S2-W04	2
W6-MM-DG-S2-SDP_2	Zna podstawy stereofonii i systemów surround, ambisonics oraz dźwięku binauralnego.	W6-MM-S2-W04	2
W6-MM-DG-S2-SDP_3	Potrafi zrealizować nagrania na potrzeby wybranego systemu dźwięku przestrzennego	W6-MM-S2-U01	2
W6-MM-DG-S2-SDP_4	Potrafi tworzyć złożone sceny dźwiękowe w systemach przestrzennych.	W6-MM-S2-U01	3

3. Opis modułu

Opis	Przedmiot ma za zadanie zapoznanie studentów z problematyką lokalizacji dźwięku w przestrzeni i związaną z tym problematyką techniczną i estetyczną.
Wymagania wstępne	Brak.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-DG-S2-SDP_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-MM-DG-S2-SDP_1, W6-MM-DG-S2-SDP_2, W6-MM-DG-S2-SDP_3, W6-MM-DG-S2-SDP_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	**rodzaj prowadzonych zajęć**			**praca własna studenta**		**sposoby weryfikacji efektów uczenia się**
	nazwa	**opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)**	**liczba godzin**	**opis**	**liczba godzin**	
MM-DG-S2-SDP_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	30	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy.	30	W6-MM-DG-S2-SDP_w_1

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Techniki kompozytorskie XX i XXI wieku 1

Kod modułu: W6-MM-KM-S2-TKO1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-KM-S2-TKO1_1	Posiada wiedzę na temat nurtów i stylów w kompozycji XX i XXI wieku	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W02	3 4
W6-MM-KM-S2-TKO1_2	Potrafi wykorzystać techniki kompozytorskie XX i XXI wieku w własnej pracy artystycznej	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03	3 3
W6-MM-KM-S2-TKO1_3	Potrafi wykorzystać oprogramowanie i technologię do stworzenia utworu audiowizualnego z użyciem technik kompozytorskich XX i XXI wieku.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-W03	3 4

3. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	Znajomość notacji muzycznej, harmoniki funkcyjnej, podstawowa wiedza z zakresu instrumentacji. Umiejętność tworzenia własnych krótkich form muzycznych i audiowizualnych. Umiejętność wykorzystania technologii (edycja nut, DAW) w procesie twórczym.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-KM-	bieżąca kontrola prac studentów	korekta ewidentnych błędów, proponowanie innych rozwiązań instrumentacyjnych,	

S2-TKO1_w_1		stylistycznych, kompozytorskich itp.	W6-MM-KM-S2-TKO1_1, W6-MM-KM-S2-TKO1_2, W6-MM-KM-S2-TKO1_3
W6-MM-KM-S2-TKO1_w_2	zaliczenie	weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o treść ćwiczeń, ocena i korekta prac stworzonych przez studenta	W6-MM-KM-S2-TKO1_1, W6-MM-KM-S2-TKO1_2, W6-MM-KM-S2-TKO1_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
MM-KM-S2-TKO1_fs_1	wykład	tradycyjna forma wykładu w oparciu o treści dotyczące form i stylistyki muzyki współczesnej	15	Samodzielne studiowanie wskazanej literatury	15	W6-MM-KM-S2-TKO1_w_1, W6-MM-KM-S2-TKO1_w_2
MM-KM-S2-TKO1_fs_2	ćwiczenia	proponowanie (forma, skład, przeznaczenie, stylistyka) i zadawanie prac instrumentacyjnych; bieżąca kontrola prac studentów (konsultacje indywidualne (małogrupowe) w formie dyskusji i korekt	15	proponowanie własnych rozwiązań twórczych; twórcza realizacja własnych pomysłów muzycznych, korekta ewentualnych błędów, a także wniesionych w trakcie zajęć praktycznych i konsultacji uwag; zgłębianie literatury przedmiotu	15	W6-MM-KM-S2-TKO1_w_1, W6-MM-KM-S2-TKO1_w_2

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Techniki kompozytorskie XX i XXI wieku 2

Kod modułu: W6-MM-KM-S2-TKO2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-KM-S2-TKO2_1	Posiada wiedzę na temat nurtów i stylów w kompozycji XX i XXI wieku.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W02	4 4
W6-MM-KM-S2-TKO2_2	Potrafi wykorzystać techniki kompozytorskie XX i XXI wieku w własnej pracy artystycznej.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03	4 4
W6-MM-KM-S2-TKO2_3	Potrafi wykorzystać oprogramowanie i technologię do stworzenia utworu audiowizualnego z użyciem technik kompozytorskich XX i XXI wieku.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-W03	4 4

3. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	Zrealizowanie efektów uczenia się modułu Techniki kompozytorskie XX i XXI wieku 1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-KM-S2-TKO2_w_1	zaliczenie	prace związane z przygotowaniem rozwiązań instrumentacyjnych, stylistycznych, kompozytorskich itp.prace związane z przygotowaniem rozwiązań instrumentacyjnych,	W6-MM-KM-S2-TKO2_1, W6-MM-KM-S2-TKO2_2, W6-MM-

		stylistycznych, kompozytorskich itp.	KM-S2-TKO2_3
W6-MM-KM-S2-TKO2_w_2	egzamin	weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o treść ćwiczeń, ocena i korekta prac stworzonych przez studenta	W6-MM-KM-S2-TKO2_1, W6-MM-KM-S2-TKO2_2, W6-MM-KM-S2-TKO2_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
MM-KM-S2-TKO2_fs_1	wykład	tradycyjna forma wykładu w oparciu o treści dotyczące form i stylistyki muzyki współczesnej	15	Samodzielne studiowanie wskazanej literatury	20	W6-MM-KM-S2-TKO2_w_2
MM-KM-S2-TKO2_fs_2	ćwiczenia	proponowanie (forma, skład, przeznaczenie, stylistyka) i zadawanie prac instrumentacyjnych; bieżąca kontrola prac studentów (konsultacje indywidualne (małogrupowe) w formie dyskusji i korekt	15	proponowanie własnych rozwiązań twórczych; twórcza realizacja własnych pomysłów muzycznych, korekta ewentualnych błędów, a także wniesionych w trakcie zajęć praktycznych i konsultacji uwag; zgłębianie literatury przedmiotu	25	W6-MM-KM-S2-TKO2_w_1

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Techniki nagraniowe 1

Kod modułu: W6-MM-S2-TEN1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-TEN1_1	Zna różnorodne techniki nagraniowe jakie są wykorzystywane w studiu dźwiękowym, na planie filmowym i w innych sytuacjach.	W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	2 3
W6-MM-S2-TEN1_2	Zna specyfikę wykorzystywanych technik nagraniowych oraz walory estetyczne każdej z nich.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U06	2 3
W6-MM-S2-TEN1_3	Potrafi zastosować poznane techniki adekwatnie do potrzeb kreowania scen dźwiękowych w multimediach.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U04	3 2 2
W6-MM-S2-TEN1_4	Potrafi pracować w grupie oraz korzystać z możliwości przesyłania różnego typu danych muzycznych przez internet.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K06	3 2

3. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	Znajomość urządzeń potrzebnych do realizacji nagrań dźwiękowych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	**nazwa (typ)**	**opis**	**efekty uczenia się modułu**
W6-MM-S2-TEN1_w_1	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wiedzy poprzez napisanie kolokwium sprawdzającego umiejętności oraz oceny aktywnego uczestnictwa w zajęciach.	W6-MM-S2-TEN1_1, W6-MM-S2-TEN1_2
W6-MM-S2-TEN1_w_2	Praca zaliczeniowa	Projekt zaliczeniowy polegający na realizacji nagrania zadanej formy dźwiękowej.	W6-MM-S2-TEN1_3, W6-MM-S2-TEN1_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	**rodzaj prowadzonych zajęć**			**praca własna studenta**		**sposoby weryfikacji efektów uczenia się**
	nazwa	**opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)**	**liczba godzin**	**opis**	**liczba godzin**	
W6-MM-S2-TEN1_fs_1	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem, zajęcia praktyczne.	30	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów oraz praca nad elementami projektu.	45	W6-MM-S2-TEN1_w_1, W6-MM-S2-TEN1_w_2

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Techniki nagraniowe 2

Kod modułu: W6-MM-S2-TEN2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-TEN2_1	Zna różnorodne techniki nagraniowe jakie są wykorzystywane w studiu dźwiękowym, na planie filmowym i w innych sytuacjach.	W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	3 3
W6-MM-S2-TEN2_2	Zna specyfikę wykorzystywanych technik nagraniowych oraz walory estetyczne każdej z nich.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U06	4 3
W6-MM-S2-TEN2_3	Potrafi zastosować poznane techniki adekwatnie do potrzeb kreowania scen dźwiękowych w multimediach.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U04	3 4 4
W6-MM-S2-TEN2_4	Potrafi pracować w grupie oraz korzystać z możliwości przesyłania różnego typu danych muzycznych przez internet.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K06	3 4

3. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	Znajomość urządzeń potrzebnych do realizacji nagrań dźwiękowych. Zrealizowane efekty uczenia się modułu Techniki Nagraniowe 1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	**nazwa (typ)**	**opis**	**efekty uczenia się modułu**
W6-MM-S2-TEN2_w_1	zaliczenie	Bieżąca ocena pracy studenta w trakcie zajęć.	W6-MM-S2-TEN2_1, W6-MM-S2-TEN2_2, W6-MM-S2-TEN2_3, W6-MM-S2-TEN2_4
W6-MM-S2-TEN2_w_2	egzamin	Ocena projektu polegającego na realizacji nagrania zadanej formy dźwiękowej.	W6-MM-S2-TEN2_1, W6-MM-S2-TEN2_2, W6-MM-S2-TEN2_3, W6-MM-S2-TEN2_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	**rodzaj prowadzonych zajęć**			**praca własna studenta**		**sposoby weryfikacji efektów uczenia się**
	nazwa	**opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)**	**liczba godzin**	**opis**	**liczba godzin**	
W6-MM-S2-TEN2_fs_1	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem, zajęcia praktyczne.	30	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów oraz praca nad elementami projektu.	45	W6-MM-S2-TEN2_w_1, W6-MM-S2-TEN2_w_2

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Tworzenie głosów postaci

Kod modułu: W6-MM-DG-S2-TGP

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-DG-S2-TGP_1	Posiada wiedzę w zakresie charakterystyki i specyfiki głosu ludzkiego oraz mowy.	W6-MM-S2-W02	1
W6-MM-DG-S2-TGP_2	Potrafi realizować nagrania głosu ludzkiego i przetwarzać je w celach kreacyjnych.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	2 2 2 2
W6-MM-DG-S2-TGP_3	Posiada umiejętność oceny słuchowej poprawności dykcji i zrozumiałości mowy.	W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-U06	2 2
W6-MM-DG-S2-TGP_4	Potrafi współpracować z aktorem głosowym i wyrażać swoje uwagi w sposób komunikatywny.	W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-K06	1 1

3. Opis modułu

Opis	Celem modułu Tworzenie głosów postaci jest zdobycie przed 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.
Wymagania wstępne	Podstawowa wiedza i umiejętność rejestracji oraz cyfrowej obróbki dźwięku.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	**nazwa (typ)**	**opis**	**efekty uczenia się modułu**
W6-MM-DG-S2-TGP_w_1	ocena ciągła	Weryfikacja wiedzy i umiejętności studenta poprzez obserwację jego działań oraz aktywności i zaangażowania przy realizacji praktycznych zadań podczas zajęć.	W6-MM-DG-S2-TGP_1, W6-MM-DG-S2-TGP_2, W6-MM-DG-S2-TGP_3, W6-MM-DG-S2-TGP_4
W6-MM-DG-S2-TGP_w_2	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wiedzy teoretycznej studenta poprzez pytania w formie pisemnej.	W6-MM-DG-S2-TGP_1
W6-MM-DG-S2-TGP_w_3	Kolokwium praktyczne	Weryfikacja umiejętności studenta poprzez przedstawienie własnej pracy artystycznej.	W6-MM-DG-S2-TGP_1, W6-MM-DG-S2-TGP_2, W6-MM-DG-S2-TGP_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	**rodzaj prowadzonych zajęć**			**praca własna studenta**		**sposoby weryfikacji efektów uczenia się**
	nazwa	**opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)**	**liczba godzin**	**opis**	**liczba godzin**	
MM-DG-S2-TGP_fs_1	ćwiczenia	Zajęcia teoretyczne mające na celu zapoznanie studenta z tematyką głosu ludzkiego i mowy. Ćwiczenia praktyczne nad rejestracją i obróbką cyfrową nagrań głosu.	30	Praca samodzielna studenta obejmująca realizację artystycznego projektu w oparciu o wiedzę i umiejętności przyswojone na zajęciach.	30	W6-MM-DG-S2-TGP_w_1, W6-MM-DG-S2-TGP_w_2, W6-MM-DG-S2-TGP_w_3

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Warsztaty 1

Kod modułu: W6-MM-S2-WAR1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-WAR1_1	Posiada pogłębioną wiedzę i umiejętności w zakresie konstruowania i publicznej prezentacji projektów, indywidualnie i w grupie.	W6-MM-S2-U04 W6-MM-S2-W05	3 4
W6-MM-S2-WAR1_2	Wykazuje się pogłębioną umiejętnością pracy zespołowej w ramach różnych projektów, pozwalającą na samodzielne lub grupowe jego opracowanie i realizację.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U04 W6-MM-S2-W05	3 3 3
W6-MM-S2-WAR1_3	Umie samodzielnie zorganizować pracę zespołu i odegrać rolę lidera projektu.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K06	3 3

3. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	Brak.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-S2-WAR1_w_1	zaliczenie	Semestralne zaliczenie praktyczne – ocena prezentacji przygotowanego projektu, bądź części większego projektu przygotowywanego na zakończenie modułu, w zakresie zarówno pomysłu jak i jego realizacji.	W6-MM-S2-WAR1_1, W6-MM-S2-WAR1_2, W6-MM-S2-WAR1_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-MM-S2-WAR1_fs_1	ćwiczenia	pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania projektów indywidualnych lub grupowych	30	praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	20	W6-MM-S2-WAR1_w_1

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Warsztaty 2

Kod modułu: W6-MM-S2-WAR2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-WAR2_1	Posiada pogłębioną wiedzę i umiejętności w zakresie konstruowania i publicznej prezentacji projektów, indywidualnie i w grupie.	W6-MM-S2-U04 W6-MM-S2-W05	4 4
W6-MM-S2-WAR2_2	Wykazuje się pogłębioną umiejętnością pracy zespołowej w ramach różnych projektów, pozwalającą na samodzielne lub grupowe jego opracowanie i realizację.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U04 W6-MM-S2-W05	4 4 4
W6-MM-S2-WAR2_3	Umie samodzielnie zorganizować pracę zespołu i odegrać rolę lidera projektu.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K06	4 4

3. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	Realizacja efektów uczenia się modułu Warsztaty 1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-S2-WAR2_w_1	zaliczenie	semestralne zaliczenie praktyczne – ocena prezentacji przygotowanego projektu, bądź części większego projektu przygotowywanego na zakończenie modułu, w zakresie zarówno pomysłu jak i jego realizacji	W6-MM-S2-WAR2_1, W6-MM-S2-WAR2_2, W6-MM-S2-WAR2_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-MM-S2-WAR2_fs_1	ćwiczenia	pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania projektów indywidualnych lub grupowych	30	praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	20	W6-MM-S2-WAR2_w_1

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Wybrane zagadnienia muzyki popularnej 1

Kod modułu: W6-MM-S2-ZMP1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-ZMP1_1	Posiada znajomość i umiejętność rozpoznawania różnych stylów i form w muzyce popularnej.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W06 W6-MM-S2-W07	3 3 3
W6-MM-S2-ZMP1_2	Posiada znajomość najważniejszych kontekstów historycznych, kulturalnych i społecznych, w których występuje muzyka popularna.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U05 W6-MM-S2-W05	3 3 3
W6-MM-S2-ZMP1_3	Posiada znajomość podstawowej terminologii związanej z muzyką popularną.	W6-MM-S2-U06 W6-MM-S2-W05 W6-MM-S2-W06	3 3 3
W6-MM-S2-ZMP1_4	Posiada umiejętność selektywnego i twórczego wykorzystania swojej wiedzy.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-U01	3 3 3

3. Opis modułu

Opis	

	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.
Wymagania wstępne	Zalecana podstawowa znajomość epok historii powszechnej wraz z ich typowymi cechami.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-S2-ZMP1_w_1	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy oraz niektórych umiejętności w oparciu o treść ćwiczeń oraz wskazaną w sylabusie literaturę	W6-MM-S2-ZMP1_1, W6-MM-S2-ZMP1_2, W6-MM-S2-ZMP1_3, W6-MM-S2-ZMP1_4
W6-MM-S2-ZMP1_w_2	Aktywność na zajęciach	Ocena zrozumienia omawianych zagadnień oraz związanych z nimi umiejętności praktycznych	W6-MM-S2-ZMP1_1, W6-MM-S2-ZMP1_2, W6-MM-S2-ZMP1_3, W6-MM-S2-ZMP1_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-MM-S2-ZMP1_fs_1	ćwiczenia	Zajęcia w formie konwersatoryjnej; wykłady oraz analiza wybranych zagadnień teoretycznych i praktycznych związanych z przedmiotem	30	Przygotowanie do ćwiczeń poprzez przyswojenie wiedzy teoretycznej oraz realizację wskazanych zadań praktycznych; praca ze wskazaną literaturą przedmiotu	30	W6-MM-S2-ZMP1_w_1, W6-MM-S2-ZMP1_w_2

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Wybrane zagadnienia muzyki popularnej 2

Kod modułu: W6-MM-S2-ZMP2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-S2-ZMP2_1	Posiada znajomość i umiejętność rozpoznawania różnych stylów i form w muzyce popularnej.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W06 W6-MM-S2-W07	4 4 5
W6-MM-S2-ZMP2_2	Posiada znajomość najważniejszych kontekstów historycznych, kulturalnych i społecznych, w których występuje muzyka popularna	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U05 W6-MM-S2-W05	4 4 4
W6-MM-S2-ZMP2_3	Posiada znajomość podstawowej terminologii związanej z muzyką popularną.	W6-MM-S2-U06 W6-MM-S2-W05 W6-MM-S2-W06	4 4 5
W6-MM-S2-ZMP2_4	Posiada umiejętność selektywnego i twórczego wykorzystania swojej wiedzy.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-U01	5 5 4

3. Opis modułu

Opis	

	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.
Wymagania wstępne	Realizacja efektów uczenia się modułu Wybrane zagadnienia muzyki popularnej 1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-S2-ZMP2_w_1	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy oraz niektórych umiejętności w oparciu o treść ćwiczeń oraz wskazaną w sylabusie literaturę.	W6-MM-S2-ZMP2_1, W6-MM-S2-ZMP2_2, W6-MM-S2-ZMP2_3, W6-MM-S2-ZMP2_4
W6-MM-S2-ZMP2_w_2	Aktywność na zajęciach	Ocena zrozumienia omawianych zagadnień oraz związanych z nimi umiejętności praktycznych.	W6-MM-S2-ZMP2_1, W6-MM-S2-ZMP2_2, W6-MM-S2-ZMP2_3, W6-MM-S2-ZMP2_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-MM-S2-ZMP2_fs_1	ćwiczenia	Zajęcia w formie konwersatoryjnej; wykłady oraz analiza wybranych zagadnień teoretycznych i praktycznych związanych z przedmiotem.	30	Przygotowanie do ćwiczeń poprzez przyswojenie wiedzy teoretycznej oraz realizację wskazanych zadań praktycznych; praca ze wskazaną literaturą przedmiotu.	30	W6-MM-S2-ZMP2_w_1, W6-MM-S2-ZMP2_w_2

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Zagadnienia programistyczne 1

Kod modułu: W6-MM-DG-S2-ZPM1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-DG-S2-ZPM1_1	Zna podstawowe rodzaje silników gier	W6-MM-S2-W04	2
W6-MM-DG-S2-ZPM1_2	Zna podstawowe techniki i technologie wykorzystywane w silnikach gier	W6-MM-S2-W04	2
W6-MM-DG-S2-ZPM1_3	Potrafi utworzyć poziom gry.	W6-MM-S2-U01	2
W6-MM-DG-S2-ZPM1_4	Potrafi importować i przetwarzać obiekty dźwiękowe w silnikach gier	W6-MM-S2-U01	2

3. Opis modułu

Opis	Przedmiot przygotowuje do pracy z oprogramowaniem umożliwiającym tworzenie gier i aplikacji interaktywnych. Student zdobędzie podstawową wiedzę i umiejętności pozwalające na samodzielne tworzenie poziomów gier.
Wymagania wstępne	Brak.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-DG-S2-ZPM1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-MM-DG-S2-ZPM1_1, W6-MM-DG-S2-ZPM1_2, W6-MM-DG-S2-ZPM1_3, W6-MM-DG-S2-ZPM1_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	**rodzaj prowadzonych zajęć**			**praca własna studenta**		**sposoby weryfikacji efektów uczenia się**
	nazwa	**opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)**	**liczba godzin**	**opis**	**liczba godzin**	
MM-DG-S2-ZPM1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	30	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy.	30	W6-MM-DG-S2-ZPM1_w_1

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Zagadnienia programistyczne 2

Kod modułu: W6-MM-DG-S2-ZPM2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-DG-S2-ZPM2_1	Zna podstawowe rodzaje silników gier	W6-MM-S2-W04	3
W6-MM-DG-S2-ZPM2_2	Zna podstawowe techniki i technologie wykorzystywane w silnikach gier	W6-MM-S2-W04	3
W6-MM-DG-S2-ZPM2_3	Potrafi utworzyć poziom gry.	W6-MM-S2-U01	3
W6-MM-DG-S2-ZPM2_4	Potrafi importować i przetwarzać obiekty dźwiękowe oraz tworzyć interakcje między obiektami w silnikach gier	W6-MM-S2-U01	3

3. Opis modułu

Opis	Przedmiot przygotowuje do pracy z oprogramowaniem umożliwiającym tworzenie gier i aplikacji interaktywnych. Student zdobędzie podstawową wiedzę i umiejętności pozwalające na samodzielne tworzenie poziomów gier.
Wymagania wstępne	Zrealizowanie efektów uczenia się modułu Zagadnienia programistyczne 1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-DG-S2-ZPM2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-MM-DG-S2-ZPM2_1, W6-MM-DG-S2-ZPM2_2, W6-MM-DG-S2-ZPM2_3, W6-MM-DG-S2-ZPM2_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	**rodzaj prowadzonych zajęć**			**praca własna studenta**		**sposoby weryfikacji efektów uczenia się**
	nazwa	**opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)**	**liczba godzin**	**opis**	**liczba godzin**	
MM-DG-S2-ZPM2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	30	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy.	45	W6-MM-DG-S2-ZPM2_w_1

1.	**Nazwa kierunku**	**muzyka w multimediach**
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Zagadnienia programistyczne 3

Kod modułu: W6-MM-DG-S2-ZPM3

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-MM-DG-S2-ZPM3_1	Zna różne rodzaje silników gier.	W6-MM-S2-W04	4
W6-MM-DG-S2-ZPM3_2	Zna techniki i technologie wykorzystywane w silnikach gier	W6-MM-S2-W04	4
W6-MM-DG-S2-ZPM3_3	Potrafi utworzyć poziom gry.	W6-MM-S2-U01	4
W6-MM-DG-S2-ZPM3_4	Potrafi importować i przetwarzać obiekty dźwiękowe oraz tworzyć interakcje między obiektami w silnikach gier	W6-MM-S2-U01	4

3. Opis modułu

Opis	Przedmiot przygotowuje do pracy z oprogramowaniem umożliwiającym tworzenie gier i aplikacji interaktywnych. Student zdobędzie podstawową wiedzę i umiejętności pozwalające na samodzielne tworzenie poziomów gier.
Wymagania wstępne	Zrealizowanie efektów uczenia się moduły Zagadnienia programistyczne 2.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-MM-DG-S2-ZPM3_w_1	egzamin	Ocena wiedzy i umiejętności w oparciu o samodzielnie zrealizowany projekt.	W6-MM-DG-S2-ZPM3_1, W6-MM-DG-S2-ZPM3_2, W6-MM-DG-S2-ZPM3_3, W6-MM-DG-S2-ZPM3_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	**rodzaj prowadzonych zajęć**			**praca własna studenta**		**sposoby weryfikacji efektów uczenia się**
	nazwa	**opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)**	**liczba godzin**	**opis**	**liczba godzin**	
MM-DG-S2-ZPM3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	30	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy.	45	W6-MM-DG-S2-ZPM3_w_1