

SYLABUS
DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2025/2025-2026/2027

(skrajne daty)

Rok akademicki 2026/2027

I. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu	Kompozycja muzyki elektronicznej z wykorzystaniem AI
Kod przedmiotu*	DKI EI
nazwa jednostki prowadzącej kierunek	Wydział Muzyki
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	Wydział Muzyki
Kierunek studiów	Edukacja artystyczna w zakresie sztuk muzycznych
Poziom studiów	II stopnia
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Rok i semestr/y studiów	Rok II, semestry 3, 4
Rodzaj przedmiotu	Obieralny - specjalność: kompozycja i aranżacja w nowych mediach
Język wykładowy	Polski / angielski
Koordynator	dr Sebastian Szymański
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	dr Sebastian Szymański

* -opcjonalnie, zgodnie z ustaleniami w Jednostce

I.1. Formy zajęć dydaktycznych, wymiar godzin i punktów ECTS

Semestr (nr)	Wykł.	Ćw.	Konw.	Lab.	Sem.	ZP	Prakt.	Inne (jakie?)	Liczba pkt. ECTS
3		30							4
4		30							4

I.2. Sposób realizacji zajęć☐ zajęcia w formie tradycyjnej☐ zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość**I.3 Forma zaliczenia przedmiotu (z toku)** (egzamin, zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny)

2. WYMAGANIA WSTĘPNE

Znajomość zasad muzyki, notacji muzycznej i gry fortepianowej w zakresie średniozaawansowanym.
Znajomość obsługi podstawowego oprogramowania do obróbki dźwięku.

3. CELE, EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE I STOSOWANE METODY DYDAKTYCZNE

3.1 Cele przedmiotu

C1	Przygotowanie do pracy twórczej obejmującej muzykę elektroniczną w nowych mediach.
C2	Poznanie technik i narzędzi pracy kompozytora muzyki elektronicznej wykorzystującego AI jako narzędzie wspierające proces twórczy, a nie zastępujące człowieka.
C3	Zdobycie wiedzy i umiejętności praktycznych w zakresie wprowadzania nowych narzędzi programowania, edycji i syntezy dźwięku w procesie twórczym.
C4	Zrozumienie ograniczeń posługiwania się AI w kontekście emocjonalnego, prawnego i etycznego aspektu kompozycji muzyki.
C5	Kształtowanie dojrzałej postawy twórczej kompozytora muzyki elektronicznej.

3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu

EK (efekt uczenia się)	Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu	Odniesienie do efektów kierunkowych
EK_01	Zna i rozumie teorię, metodologię i terminologię związaną z współczesną kompozycją i produkcją muzyki elektronicznej.	K_W02; K_W10
EK_02	Zna i rozumie rolę AI jako narzędzia wspierającego proces twórczy w obszarze kompozycji i produkcji muzyki elektronicznej oraz jej ograniczenia.	K_W10
EK_03	Potrafi dostrzec różnice i interakcje pomiędzy klasycznymi technikami kompozytorskimi, a generatywnymi metodami wspomagania twórczości.	K_U06
EK_04	Potrafi krytycznie ocenić jakość i oryginalność kompozycji muzyki elektronicznej, także wspomaganej przez AI.	K_U01; K_U14
EK_05	Potrafi korzystać z zasobów AI w procesie twórczym kompozycji muzyki elektronicznej.	K_U14
EK_06	Rozumie kwestie praw autorskich, etykę i ich wpływ na zawód kompozytora muzyki elektronicznej oraz jest zdolny do samodzielnego i odpowiedzialnego podejmowania działań artystycznych i współpracy z innymi twórcami.	K_W07, K_U12

EK_07	Wykazuje się świadomością konieczności podejmowania dalszego rozwoju twórczego.	K_K03
-------	---	-------

3.3 Treści programowe

A. Problematyka wykładu

Treści merytoryczne

B. Problematyka ćwiczeń, konwersatoriów, laboratoriów, zajęć praktycznych

Treści merytoryczne
Semestr I
Dźwięk jako zjawisko fizyczne i jego subiektywne postrzeganie przez kompozytora
Podstawy kompozycji muzycznej
Rejestracja cyfrowa dźwięku
Podstawy edycji dźwięku w DAW
Synteza dźwięku – techniki generowania dźwięku elektronicznego
Przetwarzanie dźwięku – wtyczki, sekwencer
Semestr II
Przetwarzanie dźwięku – instrumenty wirtualne
Przetwarzanie dźwięku – narzędzia generatywne AI wspierające proces twórczy i produkcyjny muzyki elektronicznej
Podstawy notacji muzyki elektronicznej
Muzyka elektroniczna w nowych mediach
Kompetencje twórcze kompozytora muzyki elektronicznej
Prezentacja koncertowa

3.4 Metody dydaktyczne

Ćwiczenia: prezentacje audio i audiowizualne, analiza materiału źródłowego i dyskusja, praca w grupach, metoda projektów (praktyczny), metody kształcenia na odległość.

Np.:

Wykład: wykład problemowy, wykład z prezentacją multimedialną, metody kształcenia na odległość

Ćwiczenia: analiza tekstów z dyskusją, metoda projektów (projekt badawczy, wdrożeniowy, praktyczny), praca w grupach (rozwiązywanie zadań, dyskusja), gry dydaktyczne, metody kształcenia na odległość

Laboratorium: wykonywanie doświadczeń, projektowanie doświadczeń

4. METODY I KRYTERIA OCENY

4.1 Sposoby weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody oceny efektów uczenia się (np.: kolokwium, egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, sprawozdanie, obserwacja w trakcie zajęć)	Forma zajęć dydaktycznych (w, ćw, ...)
EK_ 01	Projekt, kolokwium w formie pisemnej	ćwiczenia
EK_ 02	Projekt, kolokwium w formie pisemnej	ćwiczenia
EK_ 03	Projekt, kolokwium w formie pisemnej	ćwiczenia
EK_ 04	Projekt, kolokwium w formie pisemnej	ćwiczenia
EK_ 05	Projekt, kolokwium w formie pisemnej	ćwiczenia
EK_ 06	Projekt, kolokwium w formie pisemnej	ćwiczenia
EK_ 07	Projekt, kolokwium w formie pisemnej	ćwiczenia

4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

Zaliczenie z oceną w formie pisemnej i projekt.

Każdy semestr kończy się oceną, na którą składa się: 30% oceny z kolokwium i 70% oceny z projektu.

Skala ocen:

5.0 – 90% - 100% uzyskanych punktów z kolokwium i projektu
 4.5 – 82% - 89% uzyskanych punktów z kolokwium i projektu
 4.0 – 74% - 81% uzyskanych punktów z kolokwium i projektu
 3.5 – 68% - 73% uzyskanych punktów z kolokwium i projektu
 3.0 – 60% - 67% uzyskanych punktów z kolokwium i projektu
 2.0 – poniżej 60% uzyskanych punktów z kolokwium i projektu

Obecność na zajęciach:

Dopuszcza się jedną nieusprawiedliwioną obecność na zajęciach (2h).

W przypadku większej ilości nieobecności student jest zobowiązany do udokumentowania ich i wykonania dodatkowej pracy.

Brak zaliczenia przedmiotu:

Brak uzyskania oceny dostatecznej.

Nieobecność na zajęciach przekraczająca 50%.

5. CAŁKOWITY NAKŁAD PRACY STUDENTA POTRZEBNY DO OSIĄGNIĘCIA ZAŁOŻONYCH EFEKTÓW W GODZINACH ORAZ PUNKTACH ECTS

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny z harmonogramu studiów	60
Inne z udziałem nauczyciela akademickiego (udział w konsultacjach, egzaminie)	10
Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.)	130
SUMA GODZIN	200
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	8

* Należy uwzględnić, że 1 pkt ECTS odpowiada 25-30 godzin całkowitego nakładu pracy studenta.

6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU

wymiar godzinowy	
zasady i formy odbywania praktyk	

7. LITERATURA

Literatura podstawowa:

Cope D. (1996). *Experiments in Musical Intelligence*. Spectrum Press;
Kotoński W. (2019) *Muzyka elektroniczna*. PWM;
Kowalski, M. (2023). *Muzyka generowana przez sztuczną inteligencję*.
Uniwersytet Wrocławski;
Napieralska J., Gronau-Osińska A., Okoń-Makowska B. (2017). *Multimedia. T. 1, Estetyka – Dźwięk*. UMFC;
Napieralska J., Gronau-Osińska A., Okoń-Makowska B. (2017). *Multimedia. T. 2, Obraz – interakcje*. UMFC.

Literatura uzupełniająca:

Brożek A. (2004). *Symetria w muzyce, czyli o pierwiastku racjonalnym w komponowaniu dzieł muzycznych*. Biblios;
Polony L. (2007). *Przestrzeń i muzyka*. Akademia Muzyczna w Krakowie;
Stawicka, P. (2021). *Twórca utworu stworzonego przez sztuczną inteligencję*.
Uniwersytet Wrocławski;
Stępień M. (2002). *MIDI. Cyfrowy interfejs instrumentów muzycznych*. Helion;
Tatarkiewicz W. (2005). *Historia filozofii*. PWN;
Materiały własne;
Utwory zaproponowane przez studentów.

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej