

SYLABUS
DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2025/2026 - 2026/2027

(skrajne daty)

Rok akademicki 2025/2026

I. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu	Sound Design w przestrzeni twórczej
Kod przedmiotu*	DK2/EII
nazwa jednostki prowadzącej kierunek	Wydział Muzyki
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	Wydział Muzyki
Kierunek studiów	Edukacja artystyczna w zakresie sztuki muzycznej
Poziom studiów	Studia drugiego stopnia
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Rok i semestr/y studiów	Rok I, semestr 2
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
2		30							3

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 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 i studyjnej związanej z implikacją dźwięku w projektach interdyscyplinarnych dla nowych mediów
C2	Poznanie technik i specjalistycznych narzędzi pracy sound designera
C3	Zrozumienie roli dźwięku w przestrzeni fizycznej i wirtualnej z uwzględnieniem dźwięku wielokanałowego i immersyjnego oraz rozwijanie słuchu krytycznego
C4	Zdobycie wiedzy i umiejętności praktycznych w zakresie wprowadzania nowych narzędzi programowania, edycji i syntezy dźwięku w procesie twórczym.
C5	Kształtowanie dojrzałej postawy twórczej sound designera

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 projektowaniem dźwięku dla nowych mediów	K_W02; K_W10
EK_02	Zna i rozumie techniki sound designu, w tym syntezę dźwięku, sampling, looping oraz edycję i miks w DAW	K_W10
EK_03	Zna i rozumie zagadnienie dźwięku stereo, wielokanałowego, binauralnego i immersyjnego, ich różnice i zastosowanie	K_W10
EK_04	Potrafi tworzyć i przetwarzać dźwięk z wykorzystaniem różnych technik takich jak synteza, edycja, nagrania terenowe	K_UI4
EK_05	Potrafi projektować przestrzeń dźwiękową w systemach wielokanałowych i immersyjnych	K_UI4
EK_06	Potrafi synchronizować dźwięk z obrazem w nowych mediach	K_UI4
EK_07	Potrafi krytycznie ocenić jakość i użyteczność sound designu w różnych projektach	K_K03
EK_08	Jest zdolny do samodzielnego i odpowiedzialnego podejmowania działań artystycznych i współpracy z innymi twórcami w przestrzeni interdyscyplinarnej.	K_UI3; K_K01 ; K_K05

EK_09	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
Zagadnienie – dźwięk: natura, cechy, parametry, właściwości, odczucia subiektywne, estetyka
Zagadnienie – sound design: cechy, zastosowanie, sound design abstrakcyjny, diegeza, przestrzeń
Sposoby wytwarzania dźwięku i jego rejestracji, techniki mikrofonowe, proces twórczy
Podstawy edycji dźwięku w DAW, katalogowanie sampli
Synteza dźwięku – techniki generowania dźwięku elektronicznego
Przetwarzanie dźwięku – wtyczki
Semestr II
Przestrzenność dźwięku – różnice pomiędzy dźwiękiem stereo, wielokanałowym, binauralnym i immersyjnym
Przetwarzanie dźwięku – narzędzia generatywne AI wspierające proces twórczy i produkcyjny projektowania dźwięku dla nowych mediów
Synchronizacja dźwięku z obrazem
Sound design w projektach interdyscyplinarnych
Kompetencje twórcze sound designera
Prezentacja efektów pracy studenta

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 (rozwiązanie 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
EK_ 08	Projekt, kolokwium w formie pisemnej	ćwiczenia
EK_ 09	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	30
Inne z udziałem nauczyciela akademickiego (udział w konsultacjach, egzaminie)	5
Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.)	65
SUMA GODZIN	90
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	3

* 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:

Cox Christoph, Warner D. (2010). *Kultura dźwięku. Teksty o muzyce nowoczesnej*. Słowo, obraz, terytoria;

Kotoński W. (2019). *Muzyka elektroniczna*. PWM;

Napieralska J. (2012). *Sound design. Droga emancypacji dźwięków filmowych*. UMFC;

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;

Sonnenschein D. (2001). *Sound Design. The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema*. Michael Wiese Productions;

Literatura uzupełniająca:

Błażejczyk W. (2017). *Obiektofony: wykorzystanie odpadów cywilizacyjnych w utworze Trash music*. UMFC;

Farnell A. (2010). *Designing Sound*. The MIT Press;

Misiak T. (2009). *Estetyczne konteksty audiosfery*. Wyższa Szkoła Nauk Humanistycznych i Dziennikarstwa;

Przedpełska-Bieniek M. (2009). *Dźwięk w filmie*;

Materiały własne;

Przykłady audiowizualne zaproponowane przez studentów.

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej