



UNIwersytet Muzyczny Fryderyka Chopina

Wydział Reżyserii Dźwięku

**OPIS EFEKTÓW KSZTAŁCENIA DLA KIERUNKU  
REŻYSERIA DŹWIĘKU  
SPECJALNOŚĆ – REŻYSERIA DŹWIĘKU W MULTIMEDIACH  
STUDIA II STOPNIA**

Nazwa kierunku studiów i kod programu	REŻYSERIA DŹWIĘKU Specjalność: REŻYSERIA DŹWIĘKU W MULTIMEDIACH
Poziom kształcenia	Studia drugiego stopnia
Profil kształcenia	Ogólnoakademicki
Forma studiów	Stacjonarne
Tytuł zawodowy uzyskiwany przez absolwenta	Magister sztuki
Obszar kształcenia	Sztuka
Dziedzina nauki i dyscyplina naukowa	Dziedziny sztuk muzycznych, plastycznych, teatralnych i filmowych Elementy dyscyplin sztuki: reżyseria muzyczna, reżyseria dźwięku w filmie i telewizji Obszar nauk ścisłych Elementy dyscyplin nauk matematycznych: informatyka Dziedzina nauk inżynierskich
Różnice w stosunku do innych programów o podobnie zdefiniowanych celach i efektach kształcenia prowadzonych na uczelni	Specjalność interdyscyplinarna
Liczba punktów ECTS konieczna dla uzyskania tytułu zawodowego	120 ECTS

**TABELA ODNIESIEŃ EFEKTÓW KIERUNKOWYCH DO EFEKTÓW OBSZAROWYCH**

<b>symbol</b>	<b>Efekt kształcenia dla absolwenta</b>	<b>Odniesienie do obszarowych efektów kształcenia</b>
<b>WIEDZA</b>		
S_W01	Ma znajomość dzieł i linii rozwojowych projektów multimedialnych w Polsce i na świecie, oraz ich związków z innymi dziedzinami sztuki.	A2_W01 A_W17
S_W02	Ma szczególną wiedzę dotyczącą stylów i form muzycznych, a w szczególności muzyki nowej oraz związanych z nimi tradycji nagrań; umie ją zastosować w realizacji multimedialnych projektów artystycznych.	A2_W04 A2_W08

S_W03	Zna polskie i światowe osiągnięcia realizacyjne w dziedzinie kreacji warstwy dźwiękowej w formach audiowizualnych, projektach multimedialnych i interaktywnych oraz historię rozwoju wykorzystania środków komputerowych w sztuce i muzyce.	A2_W03 A2_W09
S_W04	Ma podstawową wiedzę dotyczącą elementów wzorców formalnych dzieła muzycznego, filmowego, multimedialnego i interaktywnego, umożliwiającą tworzenie multimedialnych prac artystycznych o wysokim stopniu oryginalności.	A2_W02 A2_W10
S_W05	Ma pogłębioną wiedzę z zakresu środków warsztatowych w stopniu niezbędnym do realizacji własnych projektów artystycznych, osiągniętą przez indywidualną pracę i poszukiwania.	A_W18
S_W06	Ma szeroką wiedzę dotyczącą technologii i narzędzi stosowanych do tworzenia form multimedialnych, w tym programów komputerowych do tworzenia, nagrywania, przekształcania i edycji dźwięku i obrazu, zna języki programowania interaktywnego oraz ma świadomość rozwoju technologicznego w zakresie reżyserii dźwięku w multimediami.	A2_W05 A_W22
S_W07	Zna narzędzia i technologie stosowane do prezentacji projektów multimedialnych i interaktywnych.	A2_W05 A_W22
S_W08	Zna metodykę i kryteria oceny estetycznej i technicznej jakości warstwy dźwiękowej i wizualnej form multimedialnych i interaktywnych oraz stosuje je podczas realizacji własnych projektów artystycznych.	A2_W12
S_W09	Zna i rozumie związki między teoretycznymi i praktycznymi aspektami reżyserii dźwięku w multimediami oraz wykorzystuje tę wiedzę do realizacji zadań artystycznych.	A2_W05 A_W24
S_W10	Zna i ma świadomość zasad funkcjonowania uregulowań prawnych dotyczących prawa własności intelektualnej i działalności medialnej.	A_W23
S_W11	Zna zagadnienia dotyczące metodologii i organizacji procesu badawczego stosowane w rozwiązywaniu problemów artystycznych i naukowych w zakresie reżyserii dźwięku w multimediami.	A_W05
S_W12	Zna narzędzie i technologie tworzenia projektów multimedialnych wykorzystujących możliwości i właściwości Internetu.	A_W22 X2A_W04
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>		
S_U01	Posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne z zakresu reżyserii dźwięku w multimediami oraz dysponuje umiejętnościami potrzebnymi do ich wyrażania.	A2_U01
S_U02	Potrafi samodzielnie formułować zadanie artystyczne i podejmować decyzje odnośnie projektowania, realizacji i prezentacji dźwięku i obrazu w formach multimedialnych.	A2_U02 A2_U13 InzP2_U08
S_U03	Posiada swobodę w posługiwaniu się wiedzą teoretyczną, techniczną, umiejętnościami warsztatowymi i orientacją artystyczną w kontekście tworzenia własnych projektów multimedialnych.	A2_U03

S_U04	Jest przygotowany do pełnienia wiodącej roli w zespole twórców dzieła multimedialnego.	A2_U04 A_U29
S_U05	Potrafi wyróżnić i zinterpretować wartości artystyczne dzieła multimedialnego, oraz ocenić je według kryteriów poprawności warsztatowej.	A2_U03
S_U06	Umie świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego, w tym programami komputerowymi, zasobami sieci i technikami komunikacji sieciowej w realizacji i prezentacji projektu multimedialnego i doskonalili te umiejętności w miarę rozwoju technologicznego.	A2_U05 A2_U16
S_U07	Posiada umiejętność przygotowania rozbudowanych prac pisemnych i wystąpień ustnych, dotyczących zagadnień związanych z reżyserią dźwięku i z dyscyplinami pokrewnymi.	A2_U06
S_U08	Ma umiejętności językowe i potrafi posługiwać się fachową terminologią w zakresie reżyserii dźwięku i dyscyplin pokrewnych, zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.	A2_U07
S_U09	Umie dokonać publicznej prezentacji własnej pracy artystycznej.	A2_U08
S_U10	Potrafi sprawnie działać w warunkach stresu i pod presją czasu, skutecznie reagować na zmieniające się warunki techniczne lub artystyczne podczas realizacji projektu multimedialnego.	A2_U09
S_U11	Potrafi dostrzec nowy problem artystyczny, badawczy lub technologiczny i poddać go profesjonalnej analizie i opracowaniu.	A2_U06
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>		
S_K01	Rozumie potrzebę ustawicznego kształcenia się z racji szybkiej ewolucji technologii realizacji form audytywnych i audiowizualnych, potrafi inspirować i organizować proces uczenia się innych osób.	A2_K01
S_K02	Posiada umiejętność krytycznej oceny w zakresie reżyserii dźwięku w multimediami oraz dyscyplin pokrewnych.	A2_K04
S_K03	Potrafi łączyć nabytą wiedzę z różnych dyscyplin artystycznych i naukowych w realizacji projektu.	A2_K02
S_K04	Jest zdolny do realizowania projektu artystycznego w warunkach ograniczonego dostępu do środków warsztatowych i sprzętowych.	A2_K02
S_K05	Jest współodpowiedzialny za pracę całego zespołu twórców projektu multimedialnego. Potrafi w sposób elastyczny organizować pracę swoją i innych. Integruje współtwórców projektu reprezentujących różne dyscypliny sztuki.	A2_K03 A2_K05
S_K06	Potrafi w bieżącej działalności zauważyć zagrożenia wynikające z ewentualnego naruszenia praw autorskich lub pokrewnych i komunikować się w tym zakresie z innymi współtwórcami oraz zaproponować sposób rozwiązania problemu.	A2_K06
S_K07	Potrafi budować społeczność internetową wokół sieciowych projektów artystycznych oraz umie udostępniać i propagować w Internecie tworzone przez siebie utwory multimedialne.	A2_K05

