



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH  
IM. EUGENIUSZA GEPPERTA  
WE WROCŁAWIU

Nazwa przedmiotu		Audio	
Jednostka prowadząca	Wydział Grafiki i Sztuki Mediów		
Profil studiów	ogólnoakademicki		
Kierunek	Grafika		
Poziom kwalifikacji	Poziom 7		
Forma studiów	stacjonarne		
Rok studiów / semestr	jednolite mgr 4 rok, 7 sem		
wymiar zajęć (liczba godzin kontaktowych) semestr	15		
wymiar zajęć (liczba godzin kontaktowych) tydzień	1		
liczba godzin samodzielnej pracy studenta	15		
Liczba punktów ECTS	1		
Rodzaj zajęć	zajęcia w studio realizacji dźwięku, wykłady, konsultacje, korekty		
Prowadzący	st. wykł. Piotr Masny		
Cel zajęć	Uzyskanie zaawansowanych umiejętności pracy z dźwiękiem zarówno samodzielnym, jak i związanym z obrazem w filmie oraz pracach multimedialnych. Wypracowanie samodzielności w zakresie zaawansowanej kreacji materiału dźwiękowego i muzycznego, postprodukcji, synchronizacji i rekonstrukcji.		
Wymagania wstępne	brak		
Efekty uczenia się:		Kod efektów modułowych	Odniesienie do efektów kształcenia na kierunku
- <i>wiedza</i>	Student uzyskuje pogłębioną wiedzę z obszaru Sztuki Mediów w zakresie kompozycji, kreacji, postprodukcji dźwięku oraz procesów produkcyjnych przy tworzeniu materiałów audiowizualnych.	W_54	K_W16
- <i>umiejętności</i>	Student ma zaawansowaną umiejętność kreacji dźwięku, cyfrowej rejestracji, edycji oraz montażu. Potrafi samodzielnie zorganizować sobie warsztat pracy od kompozycji do reprodukcji.	U_43	K_U22
- <i>kompetencje społeczne</i>	Student uzyskuje kompetencje w obszarze Sztuki mediów w zakresie pracy zespołowej i przepływu dokumentów w procesie tworzenia	K_51	K_K02, K_K06

	materiału audiowizualnego.		
<b>Treść zajęć</b>	Wykorzystanie sprzętu i oprogramowania w kompozycji i generacji sygnałów akustycznych. Wykorzystanie sprzętu i oprogramowania w postprodukcji dźwięku. Wykorzystanie oprogramowania w rekonstrukcji nagrań. Aspekty pracy zdalnej w procesie tworzenia materiałów audiowizualnych.		
<b>Metody i kryteria oceny</b>	50% wykonanie zadań, aktywność na zajęciach, przeglądy robocze 50% otwarty przegląd prac		
<b>Sposób zaliczenia</b>	Z		
<b>Literatura</b>	P. Kirn: Real World Digital Audio D.L. Yewdall: Practical Art of Motion Picture Sound F. Alton Everest: Podręcznik Akustyki D. Hosken: An introduction to Music Technology A. Beach: Kompresja dźwięku i obrazu wideo		
<b>Język wykładowy</b>	polski		