

SYLABUSDOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2023/2024-2024/2025
(skrajne daty)

Rok akademicki 2023/2024

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu	Komputerowa notacja muzyczna
Kod przedmiotu*	B11/E11
nazwa jednostki prowadzącej kierunek	Kolegium Nauk Humanistycznych
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	Instytut Muzyki
Kierunek studiów	Edukacja artystyczna w zakresie sztuki muzycznej
Poziom studiów	drugiego stopnia
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Rok i semestr/y studiów	rok I, semestr 1
Rodzaj przedmiotu	podstawowy
Język wykładowy	polski
Koordinator	dr Dominik Lasota
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	dr Dominik Lasota

* -opcjonalnie, zgodnie z ustaleniami w Jednostce

1.1. Formy zajęć dydaktycznych, wymiar godzin i punktów ECTS

Semestr (nr)	Wykł.	Ćw.	Konw.	Lab.	Sem.	ZP	Prakt.	Inne (jakie?)	Liczba pkt. ECTS
1		15							1
Razem		15							1

1.2. Sposób realizacji zajęć

- zajęcia w formie tradycyjnej
- zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

1.3 Forma zaliczenia przedmiotu (z toku)

zaliczenie z oceną

2. WYMAGANIA WSTĘPNE

Podstawowa obsługa komputera i Internetu. Ogólna znajomość elementów dzieła muzycznego.

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

3.1 Cele przedmiotu

C1	Umiejętność wyrażania się artystycznie z pomocą komputera i Internetu
C2	Umiejętność komputerowego przygotowania partytury muzycznej

3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu

EK (efekt uczenia się)	Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu	Odniesienie do efektów kierunkowych ¹
EK_01	Student: posiada wiedzę w zakresie docierania oraz właściwego opracowywania pozyskanych informacji za pomocą nowoczesnych technologii	K_Wo4
EK_02	orientuje się w nowych technologiach, z szczególnym uwzględnieniem programów poświęconych komputerowej edycji nut i obróbki dźwięku	K_Wo6
EK_03	potrafi wyrażać własne projekty artystyczne z wykorzystaniem współcześnie dostępnych środków technologicznych w tym pakietu Office / OpenOffice oraz programów muzycznych Musescore oraz Audacity	K_Wo8
EK_04	dysponuje umiejętnością samodzielnego opracowania materiału nutowego i jego przeniesienia do programu muzycznego	K_Uo1
EK_05	potrafi komunikować się za pomocą technologii informacyjnych; zna główne funkcje i procesy występujące w programach komputerowych	K_Uo8
EK_06	posiada kompetencje do przygotowania samodzielných projektów artystycznych i naukowych z wykorzystaniem dostępnych środków technologicznych	K_Ko2
EK_07	posiada kompetencje do wykorzystania dostępnych środków technologicznych w celach zawodowych	K_Ko7

3.3 Treści programowe

A. Problematyka wykładu

B. Problematyka ćwiczeń, konwersatoriów, laboratoriów, zajęć praktycznych

Treści merytoryczne
Praca z komputerem.
Komputerowe programy muzyczne do edycji nut – informacje podstawowe.
Nauka obsługi programu Musescore
Tworzenie komputerowej wersji partytury

¹ W przypadku ścieżki kształcenia prowadzącej do uzyskania kwalifikacji nauczycielskich uwzględnić również efekty uczenia się ze standardów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela.

Generowanie mapy dźwiękowej (sygnałów mid) z programu do edycji nut
Korzystanie z biblioteki muzycznej materiałów nutowych zapisanych w plikach xml
Analiza dostępnych wydawnictw muzycznych i ich specyfikacji realizacji partytur
Nauka obsługi programu Audacity
Tworzenie własnych nagrań dźwiękowych
Podstawowa obsługa pakietu Office i OpenOffice
Praca z Internetem

3.4 Metody dydaktyczne

Ćwiczenia, konsultacje, dyskusja dydaktyczna, metody kształcenia na odległość.

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	OBSERWACJA W TRAKCIE ZAJĘĆ, KOŁOKWIUM	ĆWICZENIA
EK_02	OBSERWACJA W TRAKCIE ZAJĘĆ, KOŁOKWIUM	ĆWICZENIA
EK_03	OBSERWACJA W TRAKCIE ZAJĘĆ, KOŁOKWIUM	ĆWICZENIA
EK_04	OBSERWACJA W TRAKCIE ZAJĘĆ, KOŁOKWIUM	ĆWICZENIA
EK_05	OBSERWACJA W TRAKCIE ZAJĘĆ, KOŁOKWIUM	ĆWICZENIA
EK_06	OBSERWACJA W TRAKCIE ZAJĘĆ, KOŁOKWIUM	ĆWICZENIA
EK_07	OBSERWACJA W TRAKCIE ZAJĘĆ, KOŁOKWIUM	ĆWICZENIA

4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

Ćwiczenia, aktywność podczas zajęć, oceny z samodzielnie przeprowadzonych zadań

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

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny kontaktowe wynikające z harmonogramu studiów	15
Inne z udziałem nauczyciela akademickiego (udział w konsultacjach, egzaminie)	3
Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.)	12
SUMA GODZIN	30
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	1

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

6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU

wymiar godzinowy	brak
zasady i formy odbywania praktyk	nie dotyczy

7. LITERATURA

Literatura podstawowa:

A. Walat, Wybrane problemy dydaktyki informatyki, Jelenia Góra 1991. Musescore - podręcznik, <https://musescore.org/pl/podrecznik>
Audacity – opis funkcji programu, <https://audacity.pl/>

Literatura uzupełniająca :

Paweł Lenar, Sekrety skutecznych prezentacji multimedialnych,
http://www.structum.pl/czytelniapdfop/Sekrety_skutecznych_prezentacji_multimedialnych_Wydanie_II_rozszerzone_seskp2.pdf

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej