

SYLABUS
DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA OD ROKU AKADEMICKIEGO 2022/2023–
2024/2025
(skrajne daty)

Rok akademicki 2022/2023

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu	Komputerowa edycja nut
Kod przedmiotu*	B12/I
nazwa jednostki prowadzącej kierunek	Uniwersytet Rzeszowski Kolegium Nauk Humanistycznych
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	Instytut Muzyki
Kierunek studiów	Instrumentalistyka
Poziom studiów	studia pierwszego stopnia
Profil	praktyczny
Forma studiów	stacjonarne
Rok i semestr/y studiów	rok I, semestr 2
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
2		15							1
Razem		15							1

1.2. Sposób realizacji zajęć

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

1.3 Forma zaliczenia przedmiotu (z toku)

zaliczenie z oceną

2. WYMAGANIA WSTĘPNE

Podstawowa obsługa komputera i Internetu.

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_U10
EK_06	posiada kompetencje do przygotowania samodzielných projektów artystycznych i naukowych z wykorzystaniem dostępnych środków technologicznych	K_Ko8
EK_07	posiada kompetencje do wykorzystania dostępnych środków technologicznych w celach zawodowych	K_Ko9

3.3 Treści programowe

A. Problematyka wykładu

Treści merytoryczne

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

B. Problematyka ćwiczeń audytoryjnych, konwersatoryjnych, laboratoryjnych, zajęć praktycznych

Treści merytoryczne
Praca z komputerem.
Praca z Internetem.
Podstawowa obsługa pakietu Office i OpenOffice
Nauka obsługi programu Musescore
Nauka obsługi programu Audacity
Tworzenie komputerowej wersji partytury
Tworzenie własnych nagrań dźwiękowych

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, kolokwium	ćwiczenia
EK_02	Obserwacja w trakcie zajęć, kolokwium	ćwiczenia
EK_03	Obserwacja w trakcie zajęć, kolokwium	ćwiczenia
EK_04	Obserwacja w trakcie zajęć, kolokwium	ćwiczenia
EK_05	Obserwacja w trakcie zajęć, kolokwium	ćwiczenia
EK_06	Obserwacja w trakcie zajęć, kolokwium	ćwiczenia
EK_07	Obserwacja w trakcie zajęć, kolokwium	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

<p>Literatura podstawowa:</p> <p>A. Walat, <i>Wybrane problemy dydaktyki informatyki</i>, Jelenia Góra 1991.</p> <p>Musescore - podręcznik, https://musescore.org/pl/podrecznik</p> <p>Audacity – opis funkcji programu https://audacity.pl/</p>
<p>Literatura uzupełniająca:</p> <p>Paweł Lenar, <i>Sekrety skutecznych prezentacji multimedialnych</i>, http://www.structum.pl/czytelnia-pdf-op/Sekrety-skutecznych-prezentacji-multimedialnych-Wydanie-II-rozszerzone-seskp2.pdf</p>

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej