

Gry wideo

Nazwa przedmiotu

Wydział Kompozycji, Teorii Muzyki i Reżyserii Dźwięku

Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot



program studiów

Kompozycja i Teoria Muzyki

Kierunek

Sound Design

Specjalność

-

Specjalizacja

stacjonarne	drugiego stopnia	ogólnoakademicki	obowiązkowy	wykład	zajęcia on-line
Forma studiów	Poziom studiów	Profil kształcenia	Status przedmiotu	Forma	Tryb realizacji

ROK I		ROK II	
sem. I	sem. II	sem. I	sem. II
☒	☒	☐	☐
Z	ZO	Wybór z listy.	Wybór z listy.
ECTS			
2	2		

*

Liczba godzin kontaktowych z pedagogiem

30

Liczba godzin indywidualnej pracy studenta

90

punkty ECTS

4

* Forma zaliczenia: **Z** – zaliczenie bez oceny, **ZO** – zaliczenie z oceną, **E** – egzamin

Koordinator przedmiotu	Kierownik Pracowni Muzyki Elektroakustycznej i Sound Designu	
Prowadzący przedmiot	mgr Maciej Tatarynowicz	<i>m.tatarynowicz@amfn.pl</i>

Metody kształcenia		Metody weryfikacji efektów uczenia się	
1.	wykład problemowy	1.	projekt, prezentacja
2.	aktywizacja („burza mózgów”, metoda „śniegowej kuli”)	2.	Wybór z listy.
3.	Wybór z listy.	3.	Wybór z listy.
4.	Wybór z listy.	4.	Wybór z listy.
5.	Wybór z listy.	5.	Wybór z listy.



Podstawowe kryteria oceny

semestr I

Ocenianie aktywności podczas zajęć.

semestr II

- Ocenianie aktywności podczas zajęć.
- Praca pisemna – esej na wybrany przez studenta temat, powiązany z tematyką poruszaną na zajęciach, uzgodniony z prowadzącym; ocenie podlega: wypełnienie kryteriów wstępnych; struktura i merytoryczna strona tekstu; literacka strona tekstu.

Cele przedmiotu

- Pogłębienie znajomości specyfiki branży gier wideo
- Zapoznanie się z różnymi problemami wynikającymi ze specyfiki tworzenia gier wideo oraz podejść do ich rozwiązań w oparciu o materiały publikowane przez twórców gier.
- Umiejętność pogłębionej analizy gier wideo pod kątem groznawczym, psychologicznym oraz technicznym.

Wymagania wstępne

- Podstawowa znajomość specyfiki pracy w branży gier wideo.
- Podstawowe umiejętności w zakresie analizy dzieł multimedialnych, ze szczególnym uwzględnieniem gier wideo.

Treści programowe

semestr I

Praca z materiałami publikowanymi przez twórców gier wideo, krytyków growych, content creatorów związanych z branżą gier oraz groznawców - streamy, prelekcje, prezentacje, artykuły naukowe, materiały dziennikarskie itp.

semestr II

j.w.

Kategorie efektów	EFEKT UCZENIA SIĘ		Kod efektu
Wiedza	1	mieć pogłębioną znajomość literatury muzycznej	P7_SD_W01
	2	wykazywać zrozumienie relacji pomiędzy wiedzą z zakresu technologii komponowania muzyki a jej wykorzystaniem dla celów tworzenia i interpretacji muzyki	P7_SD_W04
Umiejętności	1	wykazywać umiejętność tworzenia koncepcji artystycznych o wysokim stopniu oryginalności	P7_SD_U01
Kompetencje społeczne		rozumieć potrzebę uczenia się przez całe życie, inspirowania i organizowania procesu uczenia się innych osób	P7_SD_S01
		samodzielnie integrować nabytą wiedzę oraz podejmować w zorganizowany sposób nowe i kompleksowe działania, także w warunkach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji	P7_SD_S02
		posiadać umiejętność krytycznej oceny	P7_SD_S04
		posiadać popartą doświadczeniem pewność w komunikowaniu się i umiejętność życia w społeczeństwie, przejawiające się w szczególności przez: - inicjowanie i pracę z innymi osobami w ramach wspólnych projektów i działań, - przewodniczenie działaniom, pracę zespołową, prowadzenie negocjacji i właściwą organizację działań, - integrację z innymi osobami w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych, - prezentowanie skomplikowanych zadań w przystępnej formie	P7_SD_S05
		znać i rozumieć podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej	P7_SD_S06

Literatura podstawowa

- Piotr Mańkowski, *Cyfrowe marzenia. Historia gier komputerowych i wideo*, wyd. Trio, Warszawa 2010
- Piotr Gawrysiak, Piotr Mańkowski, Alexy Uchański, *Biblia komputerowego gracza*, wyd. Iskry, Warszawa 1998

Filmy

- Thank You For Playing
- Atari: Game over
- Wirtualna wojna
- Historia komputerów Amiga – Sztuka komputerem grana
- Evolution of Video Game Graphics 1952–2015

Literatura uzupełniająca



--

Biblioteki wirtualne i zasoby on-line (opcjonalnie)

Data modyfikacji	Wprowadź datę	Autor modyfikacji	
Czego dotyczy modyfikacja			