

Gry wideo

Nazwa przedmiotu

Wydział Kompozycji, Teorii Muzyki i Reżyserii Dźwięku

Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot



program studiów

Reżyseria Dźwięku

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	m.tatarynowicz@amfn.pl

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	posiada szczegółową wiedzę z zakresu kierunków rozwojowych projektów audiowizualnych i multimedialnych w Polsce i na świecie, jak również potrafi odnieść je do innych dziedzin sztuki	P7_SD_W01
	2	zna polskie i światowe osiągnięcia w obszarze kreacji warstwy dźwiękowej w formach audiowizualnych, projektach multimedialnych i interaktywnych oraz historię rozwoju wykorzystania środków komputerowych na gruncie sztuki	P7_SD_W03
	3	posiada wiedzę dotyczącą elementów i wzorców formalnych dzieła muzycznego, filmowego, multimedialnego i interaktywnego, umożliwiającą tworzenie prac artystycznych o wysokim stopniu oryginalności	P7_SD_W04
	4	posiada głębokie zrozumienie wzajemnych relacji pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami studiów oraz zdolność do integrowania nabytej wiedzy. Wykorzystuje tę wiedzę do realizacji własnych działań twórczych	P7_SD_W08
	5	posiada wiedzę z zakresu cyberkultury oraz zna koncepcje estetyczne w środowisku nowych mediów	P7_SD_W09
	6	zna zagadnienia dotyczące metodologii i organizacji procesu badawczego stosowane w rozwiązywaniu problemów artystycznych i naukowych w zakresie reżyserii dźwięku oraz sound designu	P7_SD_W12
Umiejętności	1	posiada swobodę w posługiwaniu się wiedzą teoretyczną, techniczną, umiejętnościami warsztatowymi i orientacją artystyczną w kontekście tworzenia własnych projektów multimedialnych oraz audiowizualnych	P7_SD_U03
	2	potrafi wyróżnić i zinterpretować wartości artystyczne dzieła multimedialnego oraz audiowizualnego oraz ocenić je według kryteriów poprawności warsztatowej	P7_SD_U04
	3	potrafi dostrzec nowy problem artystyczny, badawczy lub technologiczny i poddać go profesjonalnej analizie i opracowaniu	P7_SD_U08
	4	posiada wysoki poziom zaawansowania w tworzeniu koncepcji sound designu na wysokim poziomie artystycznym i technologicznym oraz kreacji dźwięku z elementami improwizacji i eksploracji brzmieniowej	P7_SD_U17
Kompetencje społeczne	1	rozumie potrzebę ustawicznego kształcenia się z racji szybkiej ewolucji technologii realizacji form audytywnych i audiowizualnych	P7_SD_S01
	2	podczas realizacji projektów twórczych, potrafi łączyć nabytą wiedzę z różnych dyscyplin artystycznych i naukowych	P7_SD_S05

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	29.08.2025	Autor modyfikacji	Dr Katarzyna Figat
Czego dotyczy modyfikacja	Korekta spisu efektów uczenia się w związku ze zmianą listy efektów (przeniesienie specjalności na kierunek reżyseria dźwięku).		