

GRY WIDEO

Nazwa przedmiotu

Wydział Kompozycji, Teorii Muzyki i Reżyserii Dźwięku

Nazwa jednostki realizującej przedmiot



program studiów

Reżyseria dźwięku

Kierunek

Sound design

Specjalność

-

Specjalizacja

stacjonarne	pierwszego stopnia	obowiązkowy	wykład	zbiorowe	zajęcia on-line
Forma studiów	Poziom studiów	Status przedmiotu	Forma przeprowadzenia zajęć	Tryb realizacji	

ROK I		ROK II		ROK III	
sem. I	sem. II	sem. I	sem. II	sem. I	sem. II
☐	☐	☒	☒	☒	☒
Wybór z listy.	Wybór z listy.	Z	ZO	Z	ZO
ECTS					
		1	1	1	1

Liczba godzin kontaktowych z pedagogiem

60

Liczba godzin indywidualnej pracy studenta

60

punkty ECTS

4

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

Koordynator przedmiotu

Kierownik Zakładu Reżyserii Dźwięku

Prowadzący przedmiot

mgr Maciej Tatarynowicz

m.tatarynowicz@amfn.pl

Metody kształcenia

- wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień
- analiza przypadków
- Wybór z listy.
- Wybór z listy.
- Wybór z listy.

Metody weryfikacji efektów uczenia się

- realizacja zleconego zadania
- Wybór z listy.
- Wybór z listy.
- Wybór z listy.
- Wybór z listy.

CELE PRZEDMIOTU

- Pozyskanie wiedzy ogólnej o technice i jej wpływie na rozwój kultury i sztuki.
- Znajomość specyfiki branży gier wideo.
- Znajomość procedur obowiązujących podczas produkcji gry wideo ze szczególnym uwzględnieniem projektowania i produkcji sfery dźwiękowej.
- Umiejętność rozpoznawania i analizy znaczących zjawisk multimedialnych.
- Umiejętność posługiwania się nomenklaturą niezbędną przy omawianiu i analizie gier wideo.

WYMAGANIA WSTĘPNE

Brak

TREŚCI PROGRAMOWE**semestr I**

- Wprowadzenie do gier komputerowych – ogólny opis zagadnienia
- Propedeutyka groznawstwa
- Prehistoria gier komputerowych, czyli salony gier i pierwsze gry mechaniczne oraz elektryczne
- Cyfrowe początki i pierwsze gry wideo na świecie i w Polsce (lata 60. i 70.)
- Pierwsze konsole i komputery domowe – eksplozja gier w latach 80
- Z salonów pod strzechy – rewolucja w grach lat 90
- Nośniki, systemy, hardware (karty graficzne i dźwiękowe)
- XXI wiek w natarciu – zaawansowany rozwój hardware'u i software'u i jakościowy postęp w grach (lata 2000-2010)

Podstawowe kryteria oceny (semestr I)

- ocenianie aktywności podczas zajęć

semestr II

- Przypomnienie najważniejszych zagadnień z poprzedniego semestru.
- Omówienia podziału gier komputerowych na gatunki.
- Analiza gatunków gier wideo:
 - Gry akcji
 - Gry przygodowe akcji
 - RPG
 - Bijatyki
 - Gry rodzinne
 - Symulatory
 - Gry strategiczne
 - Gry sportowe i wyścigowe
 - Gry logiczne
- Zależność oprawy audio od gatunku i jej rozwój na przestrzeni lat.

Podstawowe kryteria oceny (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.

semestr III	
- Rozwinięcie zagadnień z zakresu groznawstwa i game studies - Gra - Gracz - Relacja Gra-Gracz - Kultura gry – znaczenia, kultury, subkultury. - Gry w kulturze - Multimodalność gier – nauczanie immersywne	
podstawowe kryteria oceny (semestr III)	
ocenianie aktywności podczas zajęć	
semestr IV	
- Gry w kulturze - Multimodalność gier – nauczanie immersywne	
podstawowe kryteria oceny (semestr IV)	
- 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.	

Kategorie efektów	EFEKT UCZENIA SIĘ	Kod efektu
Wiedza	Posiada ogólną wiedzę z zakresu estetyki, w tym wiedzę z zakresu estetyki dzieła filmowego oraz gier wideo jako elementu powiązań i zależności pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowanego kierunku.	P6_SD_W01
	Zna literaturę muzyczną na poziomie podstawowym.	P6_SD_W02
	Zna techniki stosowane w twórczości dźwiękowej, szczególnie w kontekście pracy sound designera oraz podstawową literaturę specjalistyczną.	P6_SD_W05
	Posiada wiedzę o zasadach ochrony własności intelektualnej.	P6_SD_W16
Umiejętności	Posiada biegłość w identyfikacji cech dźwięku właściwych obszarowi klasycznego solfeżu muzycznego, jest biegły w zakresie słuchowej percepcji i oceny materiału dźwiękowego, zapamiętywania go i operowania nim.	P6_SD_U06
	Potrafi posługiwać się fachową terminologią z zakresu realizacji nagrań muzycznych i form audiowizualnych.	P6_SD_U09
	Posiada umiejętność analizy i kreacji warstwy dźwiękowej filmu oraz gry wideo.	P6_SD_U11
Kompetencje społeczne	Wykazuje się zdolnościami psychologicznymi: wyobraźnią i kreatywnością.;	P6_SD_K01
	Wykazuje się zdolnościami psychologicznymi: odpornością na stres i cierpliwością.	P6_SD_K04
	Rozumie potrzebę ustawicznego kształcenia się, m.in. z racji szybkiej ewolucji technologii realizacji form audytywnych i audiowizualnych.	P6_SD_K06

LITERATURA PODSTAWOWA

- Mańkowski P. (2010). *Cyfrowe marzenia. Historia gier komputerowych i wideo*. Trio.
- Gawrysiak P., Mańkowski P., Uchański A. (1998). *Biblia komputerowego gracza*. Iskry.
- Mäyrä F. (2008), *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. SAGE Publications.
- Pod red. Wolf M. J. P., Perron B. (2014), *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Routledge.
- 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

czcionka Calibri, rozmiar 11, używać punktów (jeśli potrzeba)