	Akademia Sztuki w Szczecinie
Wydział	-
kierunek:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
specjalność:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
poziom:	studia 1. stopnia
forma:	stacjonarne
profil:	ogólnoakademicki

Załącznik nr 4 do Zarządzenia Rektora nr …../20… z dnia ……/20…

SYLABUS

A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu	Podstawy projektowania dźwięku w grach	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKWR.I.D4	przynależność do bloku	Blok technik wspomagających warsztat
prowadzący	mgr Piotr Bruch			e-mail	piotr.bruch@akademiasztuki.eu
rok 2	semestr	3		punkty ECTS	3
typ przedmiotu	obieralny			język wykładowy	
liczba godzin	wykłady	10		suma	45
	ćwiczenia	35			
	warsztaty				
	E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Zdany egzamin wstępny na studia, podstawowe umiejętności i wiedza z zakresu sztuki wirtualnej lub sztuki mediów.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1 – Przekazanie podstawowej wiedzy na temat dźwięku w filmie.
C2 – Przekazanie podstawowej wiedzy na temat metod pracy z dźwiękiem.
C3 – Przekazanie podstawowej wiedzy na temat technik rejestracji i edycji dźwięku.
C4 – Wykształcenie podstawowych umiejętności realizowania kolejnych etapów pracy nad dźwiękiem.
C5 – Wykształcenie umiejętności rozwiązywania podstawowych problemów formalnych w obszarze dźwięku w
grach.
C6 – Wykształcenie podstawowych umiejętności przygotowania, produkcji, realizacji i postprodukcji dźwięku dla projektów wirtualnych.

D. Efekty kształcenia dla przedmiotu (EK) (opis osiągnięć studenta po ukończeniu przedmiotu)	Efekty kierunkowe	efekty uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji wg. Rozporządzenia MNiSW
WIEDZA: absolwent zna i rozumie		
podstawowe pojęcia z obszaru produkcji dźwięku w historii i teorii filmu i gier komputerowych	GVR_W01	P6S_WG
podstawowe nurty w rozwoju dźwięku w grach komputerowych	GVR_W02	P6S_WG
wzajemne relacje zachodzące pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami pracy artystycznej w obszarze projektowania gier komputerowych	GVR_W03	P6S_WG
podstawy technik i technologii w zakresie rejestracji i edycji obrazu ruchomego oraz dźwięku, budowania zorganizowanych struktur wizualnych i dźwiękowych	GVR_W06	P6S_WG
fachową terminologię z zakresu projektowania oraz zasady umożliwiające docieranie do niezbędnych informacji (książki, filmy, nagrania, Internet), ich właściwego analizowania i interpretowania	GVR_W07	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
wykorzystywać umiejętności warsztatowe artysty audiowizualnego do realizacji własnych koncepcji artystycznych w zakresie projektowania gier komputerowych	GVR_U01	P6S_UW
świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac dźwiękowych	GVR_U08	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
ustawicznego uzupełniania wiedzy i umiejętności z zakresu projektowania dźwięku	GVR_K01	PS6_KU P6S_KR
realizować własne działania artystyczne w oparciu o zróżnicowane stylistycznie koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	GVR_K04	P6S_KK
korzysta z pomocy ekspertów z danej dziedziny w przypadku, kiedy ma trudności w samodzielnym rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych	GVR_K11	P6S_KK

D1. Treści programowe

wykład			ćwiczenia		
semestr III					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
Wk	Objaśnienie podstawowych faktów na temat dźwięku w grach komputerowych, filmie i wideo. Przedstawienie profesji imitatora dźwięku tj. “Foley artist”. Objaśnienie podstaw dotyczących rejestracji dźwięku, sprzętu audio i akcesoriach do nagrywania. Przedstawienie metod manualnego kształtowania brzmienia efektów dźwiękowych. Wyjaśnienie podstawowych pojęć dotyczących dyfrakcji, absorpcji i refrakcji fali akustycznej. Przedstawienie programów do edycji dźwięku - wielokanałowych Digital Audio Workstation.	10	Ćw	Zadanie polega na przeanalizowaniu zestawu sampli dźwiękowych w wybranej grze komputerowej. Zwróceniu uwagi na efekty dźwiękowe, dźwięki wytworzone drogą syntetyczną i akustyczną m.in. kroki, uderzenia, dotyk różnych materiałów a także tła i głos. Następnie nagraniu nowych ścieżek audio z efektami dźwiękowymi, które w charakterystyce dźwięku(wysokość, głośność,barwa) będą podobne do wcześniej wybranych sampli z gry. Nagrywanie powinno odbywać się w odpowiednich warunkach akustycznych, za pomocą odpowiednich mikrofonów tak aby odegrać dźwięki, które odpowiadają dynamice akcji pojawiającej się w animacjach danej gry. Student do zaliczenia powinien skonsultować z prowadzącym swoje zadanie co najmniej 3 razy przed finalnym zatwierdzeniem. Na zaliczenie student przynosi pliki: 1. Zestaw własnej produkcji sampli dźwiękowych, opisanych imieniem i nazwiskiem oraz tytułem, w formacie .WAV 24bit 48 kHz	35

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

E1. Literatura obowiązkowa

Akuzmatyczność filmowych efektów dźwiękowych. Medialna Mystyfikacja foley w kontekście sound designu, PRZEGLĄD KULTUROZNAWCZY nr 4, Dolnośląska Wyższa Szkoła we Wrocławiu, 2021

Dźwięk w filmie, Małgorzata Przedpielska-Bieniek, Agencja Producentów Filmowych, 2006

E2. Literatura uzupełniająca

Producing great sound for film and video, Jay Rose
The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation, Vanessa Theme Ament
Film Sound Theory and practice, John Belton, Elisabeth Weis
The sound effects bible, Ric Viers

Magazyn Estrada i Studio, miesięcznik

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu
-terminowe zrealizowanie wszystkich ćwiczeń w danym semestrze (40%) - aktywność i zaangażowanie podczas zajęć (20%) - jakość wykonania zrealizowanych ćwiczeń (20%) - prawidłowa realizacja ustaleń z przeprowadzonych konsultacji (10%) - postęp w rozwoju indywidualnym studenta (10%)	

Inne:

ocena celująca -wybitne osiągnięcia	ocena bardzo dobra -bardzo dobre osiągnięcia	ocena dobra plus -praca powyżej średniego standardu	ocena dobra -praca ogólnie solidna z zauważalnymi błędami	ocena dostateczna plus -praca zadowalająca, ale ze znaczącymi brakami	ocena dostateczna -praca spełnia minimalne kryteria	ocena niedostateczna -praca i lub frekwencja/ aktywność nie spełnia minimalnych kryteriów zaliczenia

G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	45
przygotowanie do zajęć	10
opracowanie materiału po zajęciach	10
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	5
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	5
suma godzin	75

liczba punktów ECTS	3

.....
Podpis Autora treści sylabusa

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusa