

 AKADEMIA SZTUKI	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)	GKRW.I.B4	przynależność do bloku
prowadzący		mgr Piotr Bruch			e-mail
rok	2	semestr	3	punkty ECTS	3
typ przedmiotu		obowiązkowy			język wykładowy
liczba godzin		wykłady		suma	45
		ćwiczenia	45		
		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		
ma podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych w zakresie projektowania dźwięku w grach ze szczególnym uwzględnieniem aspektów wizualnych	GK1_W01	P6S_WG
ma podstawową wiedzę z zakresu dyscyplin pokrewnych pozwalającą na realizację zadań zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym)	GK1_W02	P6S_WG
ma podstawową wiedzę dotyczącą środków komunikacji audio-wizualnej i ekspresji artystycznej, w tym z zakresu psychofizjologii widzenia i słyszenia	GK1_W03	P6S_WG
ma wiedzę ogólną na temat technologii realizacji z zakresu projektowania dźwięku	GK1_W05	P6S_WG
zna fachową terminologię z zakresu sztuk projektowych ze szczególnym uwzględnieniem projektowania dźwięku dla gier	GK1_W06	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
wykorzystywać umiejętności warsztatowe artysty audiowizualnego do realizacji własnych koncepcji artystycznych w zakresie projektowania gier komputerowych	GK1_U01	P6S_UW
świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac dźwiękowych	GK1_U08	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
ustawicznego uzupełniania wiedzy i umiejętności z zakresu projektowania dźwięku	GK1_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	GK1_K04	P6S_KK
korzysta z pomocy ekspertów z danej dziedziny w przypadku, kiedy ma trudności w samodzielnym rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych	GK1_K11	P6S_KK

D1. Treści programowe					
wykład			ćwiczenia		
semestr III					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczb a 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	"Foley" Zadanie polega na realizacji dźwięków post-synchronicznych do zaproponowanych scen game play'u z gier wideo. Program zadania: 1. Analiza dźwięku w formie pisemnej wybranej sceny z gry wideo. Zwrócenie uwagi na efekty dźwiękowe np. kroki, uderzenia, dotyk różnych materiałów, dźwięki terenowe – dokładny opis trwania danych dźwięków oraz proponowanych technik i rekwizytów do ich imitacji. 2. Przygotowanie materiałów i rekwizytów do imitacji dźwięków. 3. Nagrania efektów dźwiękowych i foley w studio. Sesje nagraniowe z podziałem na grupy. 4. Edycja i miks zrealizowanych nagrań przy użyciu narzędzi: kompresji, korekcji i panoramy w dowolnym programie DAW. Wybrany fragment sceny do udźwiękowania powinien mieć minimalnie 20 sekund. Studiujący do zaliczenia będą konsultować z prowadzącym swoje zadanie przed końcowym zatwierdzeniem. Na zaliczenie studiujący przynoszą pliki opisane imieniem i nazwiskiem oraz tytułem zadania, w formacie .WAV oraz scenę z gry ze zrealizowanym dźwiękiem, opisany jw. w formacie .MP4.	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	ocena bardzo dobra	ocena dobra plus	ocena dobra	ocena dostateczna plus	ocena dostateczna	ocena niedostateczna
-wybitne osiągnięcia	-bardzo dobre osiągnięcia	-praca powyżej średniego standardu	-praca ogólnie solidna z zauważalnymi błędami	-praca zadowalająca, ale ze znaczącymi brakami	-praca spełnia minimalne kryteria	-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

Piotr Bruch

.....
 Podpis Autora treści sylabusu

.....
 Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
 Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....30.09.2025 r.....
 Data sporządzenia sylabusu