

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	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
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Z	ZO	Z	ZO	Wybór z listy.	Wybór z listy.
ECTS					
1	1	1	1		

Liczba godzin kontaktowych z pedagogiem **60**

Liczba godzin indywidualnej pracy studenta **10**

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 z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień	1.	realizacja zleconego zadania
2.	analiza przypadków	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.

semestr III

- ocenianie aktywności podczas zajęć

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.

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)

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.

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

semestr IV



- Gry w kulturze
- Multimodalność gier – nauczanie immersywne

Kategorie efektów	EFEKT UCZENIA SIĘ		Kod efektu
Wiedza	1	znać literaturę muzyczną na poziomie podstawowym	P6_SD_W01
	2	mieć ogólną wiedzę z zakresu historii muzyki, jej kontekstów i piśmiennictwa przedmiotowego	P6_SD_W03
	3	znać techniki stosowane w twórczości kompozytorskiej	P6_SD_W04
Umiejętności	1	opanować w stopniu podstawowym techniki kompozytorskie i tworzenie tekstów naukowych oraz metody przygotowania utworów muzycznych do publicznej prezentacji	P6_SD_U06
	2	posiadać umiejętność słuchowego rozpoznawania materiału muzycznego, zapamiętywania go i operowania nim	P6_SD_U09
	3	posiadać umiejętność przygotowania prac pisemnych i występów ustnych, dotyczących zagadnień technologicznych, estetycznych i kulturowych muzyki	P6_SD_U10
Kompetencje społeczne	posiadać umiejętność efektywnego komunikowania się i życia w społeczeństwie, w szczególności: -pracy zespołowej w ramach wspólnych projektów i działań, -negocjowania i organizowania, -integracji z innymi osobami w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych, -prezentowania zadań w przystępnej formie z zastosowaniem technologii informacyjnych		P6_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

Wprowadź datę

Autor modyfikacji

Czego dotyczy modyfikacja

