

Projektowanie dźwięku w grach komputerowych

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	drugiego stopnia	ogólnoakademicki	obowiązkowy	ćwiczenia	zajęcia w pomieszczeniu dydaktycznym AMFN
Forma studiów	Poziom studiów	Profil kształcenia	Status przedmiotu	Forma	Tryb realizacji

ROK I		ROK II	
sem. I	sem. II	sem. I	sem. II
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ZO	ZO	Wybór z listy.	Wybór z listy.
ECTS			
2	2		

Liczba godzin kontaktowych z pedagogiem **30**

Liczba godzin indywidualnej pracy studenta **45**

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	<i>m.tatarynowicz@amfn.pl</i>

Metody kształcenia		Metody weryfikacji efektów uczenia się	
1.	praca indywidualna	1.	projekt, prezentacja
2.	uczenie się w oparciu o problem (PBL)	2.	realizacja zleconego zadania
3.	analiza przypadków	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**

- Aktywność na zajęciach
- Realizacja etapów/elementów projektu końcoworocznego.

semestr II

- Realizacja projektu – fragmentu gry wideo w silniku Unreal Engine 5 z wykorzystaniem oprogramowania Audiokinetic Wwise; samodzielne zaprojektowanie części wizualnej oraz grywalnej z pomocą prowadzącego oraz z wykorzystaniem gotowych materiałów dostępnych w Internecie; realizacja od podstaw warstwy dźwiękowej zarówno pod kątem technicznym, jak i artystycznym. Ocena efektów pracy, poprawności technicznej, kreatywności i dopasowania estetycznego dźwięku do warstw wizualnych.

Cele przedmiotu

- Nabycie umiejętności korzystania z silnika Unreal Engine 5
- Nabycie umiejętności wykorzystania oprogramowania Audiokinetic Wwise
- Nabycie umiejętności korzystania z systemu kontroli wersji – Git lub Perforce
- Zdobywanie podstawowych informacji na temat pisania dokumentacji projektowych oraz pracy z wykorzystaniem metod i narzędzi projektowych, np. Issue-tracker, knowledgebase itp.
- Zdobywanie podstawowych umiejętności dotyczących projektowania systemów gry za pomocą narzędzi silnika Unreal Engine oraz dodatkowych – gameplay loop, level design itp.
- Nabycie umiejętności z zakresu realizacji warstwy dźwiękowej w formie zgodnej z wymogami projektu gry wideo

Wymagania wstępne

Zaawansowana znajomość obsługi komputera. Podstawowa znajomość obsługi silnika Unreal Engine 5. Średniozaawansowana znajomość obsługi oprogramowania Audiokinetic Wwise, znajomość zagadnień z zakresu sound designu

Treści programowe

semestr I

- Nauka wykorzystania systemu kontroli wersji w pracy samodzielnej i zespołowej.
- Nauka problemowego podejścia do konstruowania założeń projektu gry wideo oraz ich realizacji z wykorzystaniem dostępnych narzędzi.
- Realizacja podstawowych elementów logicznych w silniku Unreal Engine 5.
- Projektowanie i testowanie zaawansowanych systemów gry, dostarczonych przez prowadzącego.
- Projektowanie struktury projektu audio przy projekcie gry w programie Audiokinetic Wwise.

semestr II

- Projektowanie i realizacja pełnego udźwiękowania projektu gry wideo.

Kategorie efektów	EFEKT UCZENIA SIĘ		Kod efektu
Wiedza	1	mieć pogłębioną znajomość literatury muzycznej	P7_SD_W01
	2	wykazywać zrozumienie relacji pomiędzy wiedzą z zakresu technologii komponowania muzyki a jej wykorzystaniem dla celów tworzenia i interpretacji muzyki	P7_SD_W04
Umiejętności	1	wykazywać umiejętność tworzenia koncepcji artystycznych o wysokim stopniu oryginalności	P7_SD_U01
	2	posiadać wysoki stopień zaawansowania w tworzeniu muzyki z elementami improwizacji	P7_SD_U09
Kompetencje społeczne		rozumieć potrzebę uczenia się przez całe życie, inspirowania i organizowania procesu uczenia się innych osób	P7_SD_S01
		samodzielnie integrować nabytą wiedzę oraz podejmować w zorganizowany sposób nowe i kompleksowe działania, także w warunkach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji	P7_SD_S02
		umieć w sposób świadomy oraz poparty doświadczeniem wykorzystywać w różnych sytuacjach mechanizmy psychologiczne wspomagające podejmowane działania	P7_SD_S03
		posiadać umiejętność krytycznej oceny	P7_SD_S04
		posiadać popartą doświadczeniem pewność w komunikowaniu się i umiejętność życia w społeczeństwie, przejawiające się w szczególności przez: <ul style="list-style-type: none"> - inicjowanie i pracę z innymi osobami w ramach wspólnych projektów i działań, - przewodniczenie działaniom, pracę zespołową, prowadzenie negocjacji i właściwą organizację działań, - integrację z innymi osobami w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych, - prezentowanie skomplikowanych zadań w przystępnej formie 	P7_SD_S05
		znać i rozumieć podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej	P7_SD_S06

Literatura podstawowa

--

Literatura uzupełniająca

--



--

Biblioteki wirtualne i zasoby on-line (opcjonalnie)

--

Data modyfikacji	Wprowadź datę	Autor modyfikacji	
Czego dotyczy modyfikacja			