

KARTA PRZEDMIOTU

1. Informacje wstępne

Nazwa przedmiotu	Produkcja dźwięku
Wydział	Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej
Kierunek	Informatyka i ekonometria
Specjalność/Ścieżka specjalizacyjna	projektowanie gier i aplikacji vr
Poziom PRK	6 PRK
Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
Forma studiów	studia stacjonarne
Grupa zajęć	—
Liczba punktów ECTS	5
Rodzaj przedmiotu	specjalizacyjny
Liczba godzin ogółem	45 godz.
Cykl dydaktyczny	2021/2022 zimowy
Semestr studiów	5
Rok studiów	3
Profil kształcenia	praktyczny
Rok realizacji	2023/2024
Język wykładowy	polski
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	dr inż. Renata Uryga (e-mail: ruryga@afm.edu.pl)

Semestr, liczba punktów ECTS, rodzaj zajęć, liczba godzin w planie studiów

Semestr	Wykład	Laboratorium	ECTS
5	15 godz.	30 godz.	5

2. Cele przedmiotu

C1	Zdobycie wiedzy o podstawach pracy z dźwiękiem, a także zaznajomienie z terminologią i procesem produkcji dźwięku na potrzeby gier. Nabycie podstawowych umiejętności w posługiwaniu się programem do edycji dźwięku.
----	---

3. Wymagania wstępne

Umiejętność kreatywnego myślenia, otwartość na kwestie techniczne, chęć wzbogacenia własnego warsztatu o umiejętność pracy z audio.

4. Opis efektów uczenia się

W1	Wiedza: Student wie jakie rodzaje dźwięku są potrzebne do przygotowania opracowania audio gry oraz w jaki sposób powinny one zostać przygotowane.	EUK6_W6
U1	Umiejętności: Student potrafi samodzielnie przygotować różne rodzaje dźwięku potrzebne do przygotowania opracowania audio gry. Umie technicznie przygotować własne pliki audio oraz wykorzystać dźwięki przygotowane przez inną osobę do wykreowania świata audio gry.	EUK6_U7, EUK6_U8
K1	Kompetencje społeczne: Student potrafi samodzielnie rozwijać swój warsztat pracy z audio. Potrafi uzyskać pomoc lub jej udzielić w kwestiach technicznych, zgodnych ze specyfiką projektu, w który jest zaangażowany.	EUK6_KS1

5. Metody dydaktyczne

6. Nakład pracy studenta

Forma aktywności studenta	Obciążenie studenta
Wykład	15 godz.
W tym metodą e-learning:	0 godz.

Laboratorium	30 godz.
W tym metodą e-learning:	0 godz.

Praca własna studenta	
	80 godz.

Całkowite obciążenia	
Sumaryczna liczba godzin dla przedmiotu wynikająca z całego nakładu pracy studenta	125 godz.
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu	5 ECTS

7. Kryteria oceny

Warunki zaliczenia przedmiotu:

Aktywna obecność na zajęciach. Sumienna i terminowa praca nad kolejnymi zadaniami audio. Terminowe oddanie finalnej pracy potwierdzającej zdobycie ćwiczonych umiejętności.

8. Literatura

Literatura podstawowa

- Goodell Gregory — Sztuka produkcji filmowej. Podręcznik dla producentów, Warszawa, 2009, Wojciech Marzec [Polecane rozdziały: 19 Postprodukcja dźwięku; 20 Zgranie dźwięku]
- Francis Geoffrey — Wszystko gra: podręcznik programu REAPER 4.16, -, 2012, - <https://dlz.reaper.fm/userguide/PolishReaperUserGuide416.pdf> [Dostęp: 19.02.2023]
- Przedpelska-Bieniek Małgorzata — Sztuka dźwięku. Technika i realizacja, Warszawa, 2017, Wojciech Marzec

Literatura uzupełniająca

1. Reisz, Karel; Millar, Gavin.; Mączyński, Rafał.; Wydawnictwo Wojciech Marzec — Technika montażu filmowego, Warszawa, 2015, Wydawnictwo Wojciech Marzec [Polecany rozdział: 15 Montaż dźwięku]

Pomoce dodatkowe

Wymogi techniczne dla audio zgodne z AS-11 DPP zebrane przez BBC -
<https://www.bbc.com/delivery/technical-requirements> [dostęp: 19.02.2023]

Materiały dodatkowe niezbędne do samodzielnych ćwiczeń zostaną dostarczone przez prowadzącego lub mogą zostać pobrane samodzielnie m.in. np. ze stron:

<https://mixkit.co>
<https://freesound.org>
<https://pixabay.com>

9. Informacje dodatkowe dla studentów

Szanowni Państwo,

W razie pytań można się ze mną skontaktować pod służbowym adresem e-mail lmikulski@afm.edu.pl lub spotkać się ze mną na dyżurze.

Z poważaniem
Lech Mikulski

10. Informacja o osobach prowadzących zajęcia

Osoby prowadzące zajęcia

dr inż. Renata Uryga (e-mail: ruryga@afm.edu.pl)