

## 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 niestacjonarne
Grupa zajęć	—
Liczba punktów ECTS	5
Rodzaj przedmiotu	specjalizacyjny
Liczba godzin ogółem	30 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	10 godz.	20 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

<b>W1</b>	Wiedza: Student wie jakie rodzaje dźwięku są potrzebne do przygotowania opracowania audio gry oraz w jaki sposób powinny one zostać przygotowane.	EUK6_W6
<b>U1</b>	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
<b>K1</b>	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. Treści programowe

#### Laboratorium (20 godz.)

Kod	Tematyka zajęć (nr semestru: 5)
Lab1	Praca w trybie waveform w Adobe Audition - wprowadzenie. Przygotowanie do samodzielnego nagrania dźwięku.
Lab2	Podstawy obsługi programu. Edycja własnego pliku audio (1-10). Poznanie możliwości narzędzia Effect racks.
Lab3	Praca w trybie Multitrack. Przygotowanie Final Mix. Export audio przygotowanego w Multitrack.
Lab4	Przygotowanie opracowania audio prostej gry zawierającej zróżnicowane typy dźwięku - ćwiczenia praktyczne wraz z omówieniem.
Lab5	Przygotowanie dźwięku typu loop - ćwiczenia praktyczne wraz z omówieniem.
Lab6	Tło dźwiękowe sceny a dialog postaci - ćwiczenia praktyczne wraz z omówieniem.
Lab7	Wskazówki w pracy z audio w oparciu o studia przypadków - omówienie dotychczas uzyskanych efektów.
Lab8	Ilustracja audio rozbudowanej sceny w grze. Kreacja pełnego opracowania dźwiękowego, w oparciu o bazy dźwięków, zawierającego niezbędne elementy świata gry.
Lab9	Eksport ukończonych prac i ich kontrola techniczna.

### 6. Metody dydaktyczne

Laboratorium	
<b>M1</b>	Analiza przypadków
<b>M4</b>	Ćwiczenia komputerowe
<b>M15</b>	Praca nad projektami
<b>M19</b>	Studium przypadku
<b>M23</b>	Zajęcia praktyczne

### 7. Nakład pracy studenta

Forma aktywności studenta	Obciążenie studenta
<b>Wykład</b>	<b>10 godz.</b>
<b>W tym metodą e-learning:</b>	<b>0 godz.</b>

<b>Laboratorium</b>	<b>20 godz.</b>
<b>W tym metodą e-learning:</b>	<b>0 godz.</b>

<b>Praca własna studenta</b>	
	<b>95 godz.</b>

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

## 8. 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.

<b>Laboratorium</b>	
<b>Na ocenę 5:</b>	Student zna bardzo dobrze funkcje programu do pracy z audio. Wie na czym polega praca z dźwiękiem i potrafi w praktyce zastosować posiadaną wiedzę. Umie samodzielnie przygotować rozbudowany dźwięk. Oddawane prace są profesjonalne i na wysokim poziomie technicznym.
<b>Na ocenę 4,5:</b>	Student zna bardzo dobrze funkcje programu do pracy z audio. Wie na czym polega praca z dźwiękiem i potrafi w praktyce zastosować posiadaną wiedzę. Umie samodzielnie przygotować rozbudowany dźwięk. W oddawanych pracach nie występują niedociągnięcia i niedoróbki.
<b>Na ocenę 4:</b>	Student zna dobrze funkcje programu do pracy z audio. Wie na czym polega praca z dźwiękiem i potrafi w praktyce zastosować posiadaną wiedzę. Umie samodzielnie przygotować rozbudowany dźwięk. W oddawanych pracach nie występują znaczące niedociągnięcia i niedoróbki.
<b>Na ocenę 3,5:</b>	Student zna częściowo funkcje programu do pracy z audio. Wie teoretycznie na czym polega praca z dźwiękiem. Umie w stopniu podstawowym przygotować prosty dźwięk. W oddawanych pracach występują zauważalne niedociągnięcia i niedoróbki.
<b>Na ocenę 3:</b>	Student zna podstawowe funkcje programu do pracy z audio. Wie teoretycznie na czym polega praca z dźwiękiem. Umie w stopniu podstawowym przygotować prosty dźwięk. W oddawanych pracach występują znaczące niedociągnięcia i niedoróbki.

## 9. 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]
- Przedpełska-Bieniek Małgorzata — Sztuka dźwięku. Technika i realizacja, Warszawa, 2017, Wojciech Marzec

### Literatura uzupełniająca

- 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>

## **10. Informacje dodatkowe dla studentów**

Szanowni Państwo,

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

Z poważaniem  
Lech Mikulski

## **11. Informacja o osobach prowadzących zajęcia**

### **Osoby prowadzące zajęcia**

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