

SYLABUS

DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2025/2026 - 2026/2027

(skrajne daty)

Rok akademicki 2025/2026

I. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu	Projektowanie muzyki dla sztuk interaktywnych i gier video
Kod przedmiotu*	DK3/EII
nazwa jednostki prowadzącej kierunek	Wydział Muzyki
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	Wydział Muzyki
Kierunek studiów	Edukacja artystyczna w zakresie sztuk muzycznych
Poziom studiów	II stopnia
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Rok i semestr/y studiów	Rok I, semestry I i 2
Rodzaj przedmiotu	Obieralny - specjalność: kompozycja i aranżacja w nowych mediach
Język wykładowy	Polski / angielski
Koordynator	dr Sebastian Szymański
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	dr Sebastian Szymański

* -opcjonalnie, zgodnie z ustaleniami w Jednostce

I.1. Formy zajęć dydaktycznych, wymiar godzin i punktów ECTS

Semestr (nr)	Wykł.	Ćw.	Konw.	Lab.	Sem.	ZP	Prakt.	Inne (jakie?)	Liczba pkt. ECTS
1		15							2
2		15							3

I.2. Sposób realizacji zajęć☐ **zajęcia w formie tradycyjnej**☐ zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość**I.3 Forma zaliczenia przedmiotu (z toku)** (egzamin, zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny)

2. WYMAGANIA WSTĘPNE

Znajomość zasad muzyki, notacji muzycznej i gry fortepianowej w zakresie średniozaawansowanym.
Znajomość obsługi podstawowego oprogramowania do obróbki dźwięku.

3. CELE, EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE I STOSOWANE METODY DYDAKTYCZNE

3.1 Cele przedmiotu

C1	Przygotowanie do pracy twórczej związanej z kompozycją muzyki dla sztuk interaktywnych i gier video
C2	Zrozumienie relacji pomiędzy muzyką, dźwiękiem, przestrzenią i interakcją
C3	Zdobycie wiedzy i umiejętności praktycznych w zakresie projektowania muzyki adaptacyjnej w sztukach interaktywnych i grach video
C4	Kształtowanie dojrzałej postawy twórczej projektanta muzyki adaptacyjnej

3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu

EK (efekt uczenia się)	Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu	Odniesienie do efektów kierunkowych
EK_01	Zna i rozumie teorię, metodologię i terminologię związaną z projektowaniem muzyki dla sztuk interaktywnych i gier video	K_W02; K_W10
EK_02	Zna i rozumie techniki kompozycji muzyki adaptacyjnej reagującej na zachowania użytkownika, umiejscowienia jej w przestrzeni, edycji i miks w DAW	K_W10
EK_03	Zna i rozumie zagadnienie dźwięku stereo, wielokanałowego, binauralnego i immersyjnego, ich różnice i zastosowanie	K_W10
EK_04	Potrafi projektować przestrzeń muzyczną w systemach wielokanałowych i immersyjnych	K_UI4
EK_05	Potrafi implementować muzykę w narzędziach interaktywnych	K_UI4
EK_06	Potrafi krytycznie ocenić jakość i funkcjonalność muzyki adaptacyjnej w różnych projektach.	K_UI4; K_K03
EK_07	Jest zdolny do samodzielnego i odpowiedzialnego podejmowania działań artystycznych i współpracy z innymi twórcami w przestrzeni interdyscyplinarnej.	K_UI3; K_K01 ; K_K05
EK_08	Wykazuje się świadomością konieczności podejmowania dalszego rozwoju twórczego.	K_K03

3.3 Treści programowe

A. Problematyka wykładu

Treści merytoryczne

B. Problematyka ćwiczeń, konwersatoriów, laboratoriów, zajęć praktycznych

Treści merytoryczne
Muzyka w sztuce interaktywnej vs. muzyka w grach video
Metody adaptacji muzyki w czasie rzeczywistym
Warstwowość muzyki adaptacyjnej
Narzędzia do tworzenia, edycji i postprodukcji muzyki adaptacyjnej – DAW, silniki gier, Max/MSP, TouchDesigner
Przestrzeń – dźwięk immersyjny, dźwięk w przestrzeniach publicznych, performance dźwiękowy
Kompetencje twórcze kompozytora muzyki dla sztuk interaktywnych i gier video
Prezentacja efektów pracy studenta

3.4 Metody dydaktyczne

Ćwiczenia: prezentacje audio i audiowizualne, analiza materiału źródłowego i dyskusja, praca w grupach, metoda projektów (praktyczny), metody kształcenia na odległość.

Np.:

Wykład: wykład problemowy, wykład z prezentacją multimedialną, metody kształcenia na odległość

Ćwiczenia: analiza tekstów z dyskusją, metoda projektów (projekt badawczy, wdrożeniowy, praktyczny), praca w grupach (rozwiązywanie zadań, dyskusja), gry dydaktyczne, metody kształcenia na odległość

Laboratorium: wykonywanie doświadczeń, projektowanie doświadczeń

4. METODY I KRYTERIA OCENY

4.1 Sposoby weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody oceny efektów uczenia się (np.: kolokwium, egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, sprawozdanie, obserwacja w trakcie zajęć)	Forma zajęć dydaktycznych (w, ćw, ...)
EK_ 01	Projekt, kolokwium w formie pisemnej	ćwiczenia
EK_ 02	Projekt, kolokwium w formie pisemnej	ćwiczenia
EK_ 03	Projekt, kolokwium w formie pisemnej	ćwiczenia
EK_ 04	Projekt, kolokwium w formie pisemnej	ćwiczenia
EK_ 05	Projekt, kolokwium w formie pisemnej	ćwiczenia
EK_ 06	Projekt, kolokwium w formie pisemnej	ćwiczenia
EK_ 07	Projekt, kolokwium w formie pisemnej	ćwiczenia
EK_ 08	Projekt, kolokwium w formie pisemnej	ćwiczenia

4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

Zaliczenie z oceną w formie pisemnej i projekt.

Semestr kończy się oceną, na którą składa się: 30% oceny z kolokwium i 70% oceny z projektu.

Skala ocen:

5.0 – 90% - 100% uzyskanych punktów z kolokwium i projektu

4.5 – 82% - 89% uzyskanych punktów z kolokwium i projektu

4.0 – 74% - 81% uzyskanych punktów z kolokwium i projektu

3.5 – 68% - 73% uzyskanych punktów z kolokwium i projektu

3.0 – 60% - 67% uzyskanych punktów z kolokwium i projektu

2.0 – poniżej 60% uzyskanych punktów z kolokwium i projektu

Obecność na zajęciach:

Dopuszcza się jedną nieusprawiedliwioną obecność na zajęciach (2h).

W przypadku większej ilości nieobecności student jest zobowiązany do udokumentowania ich i wykonania dodatkowej pracy.

Brak zaliczenia przedmiotu:

Brak uzyskania oceny dostatecznej.

Nieobecność na zajęciach przekraczająca 50%.

5. CAŁKOWITY NAKŁAD PRACY STUDENTA POTRZEBNY DO OSIĄGNIĘCIA ZAŁOŻONYCH EFEKTÓW W GODZINACH ORAZ PUNKTACH ECTS

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny z harmonogramu studiów	30

Inne z udziałem nauczyciela akademickiego (udział w konsultacjach, egzaminie)	5
Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.)	90
SUMA GODZIN	125
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	5

* Należy uwzględnić, że 1 pkt ECTS odpowiada 25-30 godzin całkowitego nakładu pracy studenta.

6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU

wymiar godzinowy	
zasady i formy odbywania praktyk	

7. LITERATURA

Literatura podstawowa:

Bieleś P. (2017). *Muzyka i dźwięk w grach komputerowych w kontekście wartości sztuki*. Uniwersytet Śląski w Katowicach;
Knittel K. (2010). *Między rzeczywistością a kreacją*. UMFC;
Aron M. (2008). *The Complete Guide to Game Audio for Composers, Musicians, Sound Designers, and Game Developers*. A K Peters/CRC Press;
Napieralska J., Gronau-Osińska A., Okoń-Makowska B. (2017). *Multimedia. T. 2, Obraz – interakcje*. UMFC;
Stephens R., Raybould D. (2011). *The Game Audio Tutorial: Practical Guide to Sound and Music for Interactive Games*; UMFC.

Literatura uzupełniająca:

Brożek A. (2004). *Symetria w muzyce, czyli o pierwiastku racjonalnym w komponowaniu dzieł muzycznych*. Biblios;
Chołoniewski M. (2011). *Systemy interaktywne, skrypt MSM*. UMFC;
Huberts S. (2010). *Captivating Sound. The Role of Audio for Immersion in Computer Games*. University of Portsmouth;
Przedpełska-Bieniek M. (2009). *Dźwięk w filmie*. Sonoria;
Sewell B. (2015). *Blueprints Visual Scripting for Unreal Engine*. Packt Publishing;
Materiały własne;
Utwory zaproponowane przez studentów.

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej