

Wydział Dyrygentury, Kompozycji i Teorii Muzyki

**SYLABUS PRZEDMIOTU DO PLANU STUDIÓW
OBOWIĄZUJĄCEGO OD ROKU AKADEMICKIEGO 2026/2027**

NAZWA PRZEDMIOTU	Kompozycja muzyki do gier i mediów
KIERUNEK <i>właściwie podkreślić</i>	- dyrygentura <u>kompozycja i teoria muzyki</u> - muzyka i media
SPECJALNOŚĆ <i>właściwie podkreślić</i>	- dyrygentura symfoniczno-operowa - kompozycja <u>kompozycja muzyki do filmu, gier i mediów</u> - teoria muzyki - muzyka w komunikacji medialnej
POZIOM STUDIÓW <i>właściwie podkreślić</i>	- licencjackie <u>magisterskie</u>
OSOBY PROWADZĄCE PRZEDMIOT:	
dr Piotr Jędrzejczyk mgr Kamil Cieślak	
ZAŁOŻENIA, CELE ORAZ CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU:	
Przedmiot obejmuje praktyczne i teoretyczne zagadnienia związane z komponowaniem muzyki do gier komputerowych oraz różnorodnych form medialnych, w tym reklamy, animacji, teatru, instalacji i innych projektów audiowizualnych. Koncentruje się na rozwijaniu indywidualnego języka kompozytorskiego oraz umiejętności świadomego kształtowania relacji pomiędzy muzyką, obrazem, narracją, dramaturgią i interakcją. Uwzględnia specyfikę muzyki liniowej i interaktywnej oraz funkcjonowanie muzyki w środowisku cyfrowym. Celem przedmiotu jest przygotowanie studenta do samodzielnego tworzenia muzyki przeznaczonej do gier i różnych form medialnych, z uwzględnieniem ich specyfiki artystycznej, dramaturgicznej i technologicznej. Student rozwija umiejętność komponowania muzyki reagującej na strukturę obrazu, narrację i działania odbiorcy oraz poznaje zasady projektowania muzyki adaptacyjnej. Doskonali również umiejętność współpracy z twórcami gier, reżyserami, projektantami i innymi uczestnikami procesu twórczego.	
WYMAGANIA WSTĘPNE I DODATKOWE:	
Znajomość podstaw kompozycji, harmonii, instrumentacji oraz analizy dzieła muzycznego. Podstawowa znajomość cyfrowych narzędzi do tworzenia i realizacji muzyki.	
ZAŁECANE FAKULTATYWNE KOMPONENTY PRZEDMIOTU:	
- uczestnictwo w wydarzeniach muzycznych (koncerty, festiwale) - obecność na pokazach filmowych i spektaklach teatralnych	
BIBLIOGRAFIA PODSTAWOWA:	
- Cieszę się darem życia. Rozmowy z Wojciechem Kilar, Kraków 1997. - Cisza jako efekt dźwiękowy w filmie. In: Barwy ciszy. Warszawa: Uniwersytet Muzyczny	

<i>Fryderyka Chopina, 2019. p. 295–314. ISBN 9788365990280.</i> 3. <i>Malatyńska-Stankiewicz Agnieszka, Palatyńska Maria, Scherzo dla Wojciecha Kilara, Kraków 2002.</i>	
BIBLIOGRAFIA UZUPEŁNIAJĄCA:	
1. <i>Haltof Marek, Kino polskie, Gdańsk 2004.</i> 2. <i>Słownik filmu, Kraków 2010.</i> 3. <i>Sowińska Iwona, Polska muzyka filmowa w latach 1945-1968, Katowice 2006.</i> 4. <i>Wojnicka Joanna, Katafiasz Olga, Słownik wiedzy o filmie, Bielsko-Biała 2005.</i> 5. <i>Yewdall Dawid L., Dźwięk w filmie. Teoria i praktyka, Warszawa 2011.</i>	
EFEKTY UCZENIA SIĘ – WIEDZA:	
1. <i>Student zna podstawowe i zaawansowane zasady komponowania muzyki do gier komputerowych oraz różnych form medialnych.</i> 2. <i>Zna funkcje muzyki w strukturze dzieła audiowizualnego i interaktywnego oraz zasady kształtowania relacji muzyki z obrazem, narracją i działaniem odbiorcy.</i> 3. <i>Rozumie zasady budowania dramaturgii muzycznej oraz dostosowania środków kompozytorskich do charakteru i funkcji danego medium.</i> 4. <i>Zna specyfikę pracy kompozytora muzyki do gier i mediów oraz podstawowe uwarunkowania technologiczne procesu produkcji.</i>	
EFEKTY UCZENIA SIĘ – UMIEJĘTNOŚCI:	
1. <i>Student potrafi samodzielnie komponować muzykę do gry, filmu, animacji lub innej formy medialnej, uwzględniając jej strukturę i funkcję.</i> 2. <i>Potrafi analizować materiał audiowizualny lub interaktywny i określić jego potrzeby muzyczne.</i> 3. <i>Potrafi świadomie kształtować relację pomiędzy muzyką a obrazem, narracją i działaniem użytkownika oraz wykorzystywać środki muzyczne do budowania atmosfery i dramaturgii.</i> 4. <i>Potrafi rozwijać, przekształcać i organizować materiał muzyczny w zależności od wymagań danego medium, w tym projektować warianty i struktury muzyki adaptacyjnej.</i> 5. <i>Potrafi przygotować kompletną koncepcję muzyczną dla wybranego projektu medialnego oraz poddać ją krytycznej analizie.</i>	
EFEKTY UCZENIA SIĘ – KOMPETENCJE SPOŁECZNE:	
1. <i>Student jest świadomy odpowiedzialności kompozytora za artystyczny kształt warstwy muzycznej dzieła audiowizualnego lub interaktywnego.</i> 2. <i>Jest gotowy do współpracy z twórcami gier, reżyserami, projektantami oraz innymi uczestnikami procesu twórczego.</i> 3. <i>Potrafi przyjmować i analizować uwagi dotyczące własnej pracy oraz wykorzystywać je w procesie twórczym.</i> 4. <i>Jest gotowy do krytycznej oceny własnych rozwiązań kompozytorskich i ciągłego rozwijania indywidualnego warsztatu.</i>	

semestr przedmiotu:	I	semestr realizacji przedmiotu w toku studiów:	1
wymiar godzin:	15	ilość pkt. ECTS:	3
rodzaj zajęć <i>właściwe podkreślić</i>	• wykład • <u>ćwiczenia</u> • seminarium	sposób zaliczenia <i>właściwe podkreślić</i>	• E - egzamin • <u>ZO - zaliczenie z oceną</u> • Z - zaliczenie bez oceny

TREŚCI PROGRAMOWE WRAZ Z OPISEM EFEKTÓW KSZTAŁCENIA:
Podstawowe zasady komponowania muzyki do gier i różnych form medialnych. Analiza relacji pomiędzy muzyką, obrazem, narracją, dramaturgią i działaniem odbiorcy. Analiza funkcji muzyki w grach, filmie, animacji i innych mediach. Ćwiczenia w tworzeniu krótkich form muzycznych podporządkowanych określonej sytuacji, scenie lub funkcji medialnej oraz podstawy synchronizacji muzyki z materiałem audiowizualnym. Student rozumie podstawowe zasady funkcjonowania muzyki w grach i mediach. Potrafi analizować materiał audiowizualny lub interaktywny i określić jego podstawowe potrzeby muzyczne. Potrafi stworzyć krótką formę muzyczną odpowiadającą charakterowi i funkcji danego medium. Rozwija świadomość relacji pomiędzy muzyką, narracją, obrazem i działaniem odbiorcy.
METODY DYDAKTYCZNE:
1. Indywidualna praca ze studentem nad projektami kompozytorskimi. 2. Analiza przykładów muzyki do gier i różnych form medialnych. 3. Analiza materiałów audiowizualnych i interaktywnych pod kątem ich struktury oraz funkcji muzyki. 4. Ćwiczenia kompozytorskie z wykorzystaniem materiału audiowizualnego. 5. Dyskusja, konsultacja i korekta prac studenta.
WARUNEK ZALICZENIA KURSU WRAZ Z METODAMI I KRYTERIAMI OCENIANIA:
Przygotowanie i prezentacja pracy kompozytorskiej przeznaczonej do wybranego materiału audiowizualnego lub projektu medialnego oraz jej omówienie. Ocenie podlega zgodność muzyki z charakterem i funkcją medium, jakość rozwiązań kompozytorskich, ich oryginalność oraz poziom warsztatowy.

semestr przedmiotu:	II	semestr realizacji przedmiotu w toku studiów:	2
wymiar godzin:	15	ilość pkt. ECTS:	3
rodzaj zajęć <i>właściwe podkreślić</i>	• wykład • <u>ćwiczenia</u> • seminarium	sposób zaliczenia <i>właściwe podkreślić</i>	• E - egzamin • <u>ZO - zaliczenie z oceną</u> • Z - zaliczenie bez oceny
TREŚCI PROGRAMOWE WRAZ Z OPISEM EFEKTÓW KSZTAŁCENIA:			
Rozwijanie warsztatu kompozytora muzyki do gier i mediów. Kształtowanie narracji muzycznej, dramaturgii i formy z uwzględnieniem specyfiki medium interaktywnego. Praca z tematami muzycznymi, motywami przewodnimi oraz ich wariantami i przekształceniami. Ćwiczenia w projektowaniu muzyki adaptacyjnej, budowaniu warstw muzycznych oraz świadomym kształtowaniu napięcia, kontrastu i ciągłości muzycznej w zależności od przebiegu wydarzeń i działań użytkownika. Student potrafi samodzielnie zaplanować przebieg muzyczny sceny, sekwencji lub fragmentu projektu interaktywnego. Potrafi wykorzystać tematykę i materiał motywiczny do budowania spójności narracyjnej. Potrafi kształtować napięcie i dramaturgię muzyczną z uwzględnieniem zmiennego przebiegu wydarzeń. Rozwija umiejętność świadomego wyboru środków kompozytorskich oraz projektowania muzyki dostosowanej do specyfiki wybranego medium.			
METODY DYDAKTYCZNE:			
1. Indywidualna praca ze studentem nad projektami kompozytorskimi. 2. Analiza przykładów muzyki do gier i różnych form medialnych. 3. Analiza materiałów audiowizualnych i interaktywnych pod kątem ich struktury oraz funkcji muzyki. 4. Ćwiczenia kompozytorskie z wykorzystaniem materiału audiowizualnego. 5. Dyskusja, konsultacja i korekta prac studenta.			
WARUNEK ZALICZENIA KURSU WRAZ Z METODAMI I KRYTERIAMI OCENIANIA:			
Przygotowanie i prezentacja pracy kompozytorskiej przeznaczonej do wybranego materiału audiowizualnego			



Akademia Muzyczna
im. Stanisława Moniuszki
w Gdańsku

lub projektu medialnego oraz jej omówienie. Ocenie podlega zgodność muzyki z charakterem i funkcją medium, jakość rozwiązań kompozytorskich, ich oryginalność oraz poziom warsztatowy.