

KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)

Opis przedmiotu

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	Projektowanie gier	
SM/O/I/NST/B2.2b			Game design	
Język wykładowy		Jęz. polski		
Rok akademicki		2023/2024		
Kierunek		Sztuka Mediów i Edukacja Wizualna		
w zakresie		-		
Poziom studiów		studia pierwszego stopnia		
Profil studiów		ogólnoakademicki		
Forma studiów		niestacjonarne		
Semestr / semestry		5, 6		
Przynależność do grupy zajęć		B.2 Grupa zajęć kierunkowych do wyboru		
Status przedmiotu		Do wyboru		
Formy realizacji zajęć dydaktycznych, wymiar, punkty ECTS		Forma zajęć	Liczba godzin zajęć dydaktycznych	Liczba punktów ECTS
		Wykład	[h]	7 ECTS
		Ćwiczenia	[h]	
		Pracownia artystyczna	60[h]	
Powiązanie przedmiotu	z profilem studiów	Przedmiot związany z działalnością naukową w dyscyplinie: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki		4 ECTS
	z uprawnieniami			ECTS
	z dyscypliną	Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki		7 ECTS
Forma nauczania		Tradycyjna		
Wymagania wstępne		Studenci kierunku Sztuka Mediów i Edukacja Wizualna		
Jednostka prowadząca		Katedra Mediów Cyfrowych i Struktur Przestrzennych		
Koordynator		prof. Adam Romaniuk		
Osoby prowadzące		prof. Adam Romaniuk, dr hab. Mariusz Dański, dr Marcin Noga, mgr Łukasz Gierek		
Adres strony internetowej pjo		media.uniwersytetradom.pl		
Adres e-mail, telefon koordynatora		adamrom@poczta.fm, 7854		

EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE, REALIZACJA ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH, WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Cel kształcenia:	Przedmiot ma na celu rozwijanie twórczego myślenia poprzez kreowanie fabuły i logicznej struktury gry oraz przybliżenie studentom wybranych zagadnień związanych z pracą projektanta gry. Czytelność przekazu koncepcji, zapoznanie się z tradycyjnym warsztatem graficznym oraz nowoczesnymi technikami cyfrowymi zostaną użyte w budowaniu projektu autorskiego. Rozwijanie wyobraźni twórczej, poszukiwanie ciekawych rozwiązań graficznych oraz czerpanie inspiracji z dostępnej wiedzy będzie jednym z głównych założeń przedmiotu.
Treści programowe:	<p>Wykłady:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Poznanie konwencji i gatunków gier (2h). • Krótka historia gier (2h). • Psychofizjologiczne uwarunkowania człowieka w aspekcie gier edukacyjnych i rozrywkowych (2h). <p>Ćwiczenia</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Poznanie specyfiki warsztatu projektanta gier w aspekcie praktycznym (2h). 2. Konstruowanie idei artystycznej na podstawie zadanego tematu – Gra Edukacyjna (2h). 3. Wybór właściwej techniki graficznej do realizacji zadania. 4. Zaprojektowanie fabuły gry, wybranie konwencji oraz gatunku i stworzenie świata gry (15h). 5. Stworzenie grupy co najmniej sześciu postaci do wymyślonej wcześniej gry (15 h). 6. Poznanie sposobów prezentacji swoich osiągnięć (5 h). <p>W ciągu cyklu kształcenia (2 semestrów) zadaniem studenta jest zrealizowanie w pełni grywalnej gry (cyfrowej lub analogowej) (45 h).</p>
Metody dydaktyczne (kształcenia):	<ul style="list-style-type: none"> • Metody podające - wykład informacyjny, prelekcja, • Metody aktywizujące – metoda przypadków, dyskusja dydaktyczna, • Metody praktyczne - pokaz, ćwiczeniawarsztatowe
Rygor zaliczenia, kryteria oceny osiągniętych efektów uczenia się, sposób obliczania oceny końcowej:	<p>Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest osiągnięcie wszystkich wymaganych efektów kształcenia określonych dla danego przedmiotu. Uzyskanie pozytywnych ocen ze wszystkich form zajęć wchodzących w skład danego przedmiotu jest równoznaczne z jego zaliczeniem i zdobyciem przez studenta liczby punktów ECTS przyporządkowanej temu przedmiotowi.</p> <p>Szczegółowe warunki zaliczenia semestru:</p> <p>Przed rozpoczęciem realizacji wybranego ćwiczenia należy u prowadzącego uzyskać pozytywną ocenę dostarczonego scenariusza (storyboardu). Realizacja możliwa jest wyłącznie po zaakceptowaniu projektu przez prowadzącego.</p> <p>Forma realizacji (każdy z etapów) musi być omówiona z prowadzącym zajęcia.</p> <p>Wykonanie ćwiczenia jest jednoznaczne z przedstawieniem gotowej pracy do zaliczenia.</p> <p>Zaliczenie wyłącznie wszystkich ćwiczeń oznacza pozytywną ocenę.</p> <p>Każda z prac jest osobno oceniana i suma ocen stanowi o ocenie końcowej.</p> <p>Podczas trwania semestru można ponowić zadanie lub jego część i przedstawić pracę do ponownej oceny.</p> <p>Ćwiczenia nie spełniające powyższych warunków realizacji nie będą podlegać ocenie i nie mogą być podstawą do zaliczenia semestru.</p> <p>Wymagana jest aktywna obecność na zajęciach, opuszczenie nadmiernej liczby zajęć (zgodnie z obowiązującym regulaminem studiów) jest równoznaczne z brakiem zaliczenia semestru.</p> <p>Kolejność wykonywanych ćwiczeń jest uzależniona od indywidualnych rozmów i ustaleń pomiędzy wykładowcą, a studentem.</p> <p>Terminy zaliczeń (datyienne i godziny) znane są studentom już na drugich zajęciach przez co, każdy uczestnik kursu od samego początku może dobrze rozplanować czas przeznaczany na poszczególne ćwiczenia według indywidualnych predyspozycji.</p>

Efekty uczenia się dla przedmiotu w odniesieniu do efektów kierunkowych i formy zajęć				Metody weryfikacji efektów uczenia się	
Numer efektu	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu (PEU) Student, który zaliczył przedmiot	Kierunkowy efekt uczenia	Forma zajęć	Forma weryfikacji	Metody sprawdzania

uczenia się	(W) zna i rozumie/ (U) potrafi /(K) jest gotów do:	się (KEU)		(zaliczeń)	i oceny
W1	Zna i rozumie informacje dotyczące historii gier, ich rodzajów, gatunków oraz konwencji obowiązujących na rynku.	K_WG02, K_WG06, K_WG09	Pracownia artystyczna	zaliczenie	Projekt/zestaw prac
W2	Zna i rozumie wybrane zagadnienia związane z psychologią poznawczą, psychologią zabawy, itp. Wykorzystywane w procesie tworzenia gier.	K_WG02, K_WG06, K_WG09	Pracownia artystyczna	zaliczenie	Projekt/zestaw prac
U1	Potrafi dostosować przekaz do funkcji gry oraz grupy wiekowej odbiorcy.	K_UW01, K_UW02, K_UW03, K_UW04, K_UU14	Pracownia artystyczna	zaliczenie	Projekt/zestaw prac
U2	Potrafi wykorzystać warsztat rysunkowego do budowy przestrzeni obrazu, perspektywy oraz właściwego zachowania proporcji.	K_UW01, K_UW02, K_UW03, K_UW04, K_UU14	Pracownia artystyczna	zaliczenie	Projekt/zestaw prac
K1	Jest gotów do samodzielnej i kreatywnej pracy podczas projektowania i realizowania gier w przestrzeni publicznej.	K_KK01, K_KK02	Pracownia artystyczna	zaliczenie	Rozmowa
K2	Jest gotów do efektywnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji, zdolności twórczego myślenia oraz kontrolowania swoich zachowań w warunkach związanych z publicznymi prezentacjami.	K_KK02	Pracownia artystyczna	zaliczenie	Rozmowa
Stopień osiągnięcia kierunkowych efektów uczenia się: K_WG02++, K_WG06+, K_WG09++, K_UW01++, K_UW02+, K_UW03++, K_UW04++, K_UU14+, K_KK01++, K_KK02+++					

Literatura podstawowa, literatura uzupełniająca, pomoce naukowe
<p>Literatura podstawowa: Ernest Adams, Projektowanie gier. Podstawy. Wydanie II, Wyd. Helion, 2010; Margulis L., Gry w wirtualnym środowisku nauczania, „e-mentor” 1/2005; Filiciak M. (wyb.), Światy z pikseli:antologia studiów nad grami komputerowymi, Warszawa, Wyd. SWPS Academica, 2010 ; Zawojski P., Cyberkultura: syntopia sztuki, nauki i technologii, W-wa, Wyd. Poltext, 2010; Goban-Klas T., Media i komunikowanie masowe, W-wa , Wyd. Nauk. PWN, 2004;</p> <p>Literatura uzupełniająca: Castells M., Społeczeństwo sieci, W-wa, Wyd. Nauk. PWN, 2007; Dijk J. van, Społeczne aspekty nowych mediów, W-wa, Wyd. Nauk. PWN, 2010; Augustynek A., Uzależnienia komputerowe, W-wa, DIFIN, 2010; Kozak St., Patologie komunikowania w Internecie, W-wa, DIFIN, 2011; Celiński P., Interfejsy; cyfrowe technologie w komunikowaniu, Wrocław, Wyd. Uniw. Wrocław., 2010; Salen K., Zimmerman E., Rules of Play, Game Design Fundamentals, MIT Press, Cambridge, USA, 2004; Rouse R., Game Design: Theory and Practice, Wordware, Plano 2001; Crawford C., The Art of Computer Game Design, Mcgraw-Hill Osborne Media, Waszyngton, 1984; Surdyk A., Szeja J.Z. (red.), 2008, Kulturotwórcza funkcja gier. Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności, „Homo Communicativus”, nr 3(5), ZTIFK UAM, Poznań</p>

Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się – bilans punktów ECTS			
Udział w zajęciach, aktywność	Obciążenie studenta [h]		
	Inne godz. kontaktowe (IGK)	Zajęcia bez nauczyciela-praca własna studenta (ZBN)	Zajęcia dydaktyczne
Udział w ... wykładach	X	X	X
Samodzielne studiowanie tematyki ... wykładów	X	X	X
Udział w ćwiczeniach / ćwiczeniach laboratoryjnych	X	X	60 [h]
Samodzielne przygotowanie się do ćwiczeń	X	90[h]	X
Udział w konsultacjach	X	X	X
Przygotowanie do zaliczenia / egzaminu	15 [h]	10[h]	X
Udział w egzaminie / zaliczeniu	10 [h]	X	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	25[h]/ 1 ECTS	100[h]/ 4 ECTS	60 [h]/ 2 ECTS

Punkty ECTS za przedmiot	7 ECTS
--------------------------	--------

Informacje dodatkowe, uwagi
<p>W przypadku studentów ze szczególnymi potrzebami, w tym: z niepełnosprawnością, przewlekle chorych, określone powyżej (w karcie) metody i formy weryfikacji efektów uczenia się dostosowuje się odpowiednio do indywidualnych potrzeb tych studentów.</p> <p>Szczegółowe zasady i formy wsparcia studentów ze szczególnymi potrzebami: w tym z niepełnosprawnością, przewlekle chorych podczas zajęć, zaliczeń i egzaminów określono w: Regulaminie Studiów, Zasadach Studiowania, Procedurze dotyczącej zapewnienia dostępności procesu kształcenia studentom ze szczególnymi potrzebami, w tym: z niepełnosprawnością, przewlekle chorych.</p>