

**KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)****Opis przedmiotu**

|   |                    |   |                                   |                     |
|---|--------------------|---|-----------------------------------|---------------------|
| Kod przedmiotu  |                    | Nazwa przedmiotu  | Gry i grafika Interaktywna        |                     |
| UTH/GR/O/MGR/NST/C1.d1                                    |                    |   | Games and interactive design      |                     |
| Język wykładowy   |                    | Jęz. polski   |                                   |                     |
| Rok akademicki  |                    | 2023/2024   |                                   |                     |
| Kierunek  |                    | Grafika   |                                   |                     |
| w zakresie  |                    | -   |                                   |                     |
| Poziom studiów  |                    | jednolite studia magisterskie   |                                   |                     |
| Profil studiów  |                    | ogólnoakademicki  |                                   |                     |
| Forma studiów   |                    | Studia niestacjonarne   |                                   |                     |
| Semestr / semestry  |                    | 7, 8, 9   |                                   |                     |
| Przynależność do grupy zajęć                              |                    | C1.d2 Grupa zajęć obieralnych - Nowe Media II   |                                   |                     |
| Status przedmiotu   |                    | Obowiązkowe   |                                   |                     |
| Formy realizacji zajęć dydaktycznych, wymiar, punkty ECTS |                    | Forma zajęć   | Liczba godzin zajęć dydaktycznych | Liczba punktów ECTS |
|   |                    | Wykład  | ... [h]                           | 8 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  |                                   | 3 ECTS              |
|   | z uprawnieniami    | -   |                                   | ... ECTS            |
|   | z dyscypliną       | Sztuki piękne i konserwacja dzieł sztuki  |                                   | 8 ECTS              |
| Forma nauczania   |                    | Tradycyjna - zajęcia zorganizowane w Uczelni, zajęcia w przestrzeni miasta  |                                   |                     |
| Wymagania wstępne   |                    | Wymagania formalne: znajomość oprogramowania graficznego do obróbki materiału rastrowego i wektorowego. Znajomość cyfrowych urządzeń peryferyjnych. |                                   |                     |
| Jednostka prowadząca                                      |                    | Katedra Mediów Cyfrowych i Struktur Przestrzennych  |                                   |                     |
| Koordynator   |                    | Prof. Adam Romaniuk   |                                   |                     |
| Osoby prowadzące  |                    | Prof. Adam Romaniuk   |                                   |                     |
| Adres strony internetowej pjo                             |                    | ws.uniwersytetradom.pl  |                                   |                     |
| Adres e-mail, telefon koordynatora                        |                    | <a href="mailto:adamrom@poczta.fm">adamrom@poczta.fm</a> , 606267414  |                                   |                     |

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

|  |   |
|--|---|
| Cel kształcenia:   | <p>Cele poznawcze:<br/>Przedmiot ma na celu przekazanie wiedzy z zakresu projektowania mechaniki, tworzenia conceptów, logiki rozgrywki, elementów składowych, interfejsów oraz scenariuszy gier i narzędzi interaktywnych – analogowych i cyfrowych.</p> <p>Cele praktyczne (umiejętności i kompetencje społeczne):</p> <p>Przedmiot ma na celu wyćwiczenie umiejętności z zakresu projektowania mechaniki, tworzenia conceptów, logiki rozgrywki, elementów składowych, interfejsów oraz scenariuszy gier i narzędzi interaktywnych.</p>  |
| Treści programowe:   | <p>Wykłady:<br/>Poznanie specyfiki projektowania gier planszowych, komputerowych i narzędzi interaktywnych w aspekcie historycznym.<br/>Przekazanie najnowszej wiedzy i wyników Polskiego Towarzystwa Badania Gier</p> <p>Ćwiczenia -:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tworzenie opisu projektu – gry<br/>Scenariusz. Awatar gracza. Scenorys- kluczowe concept-arty.<br/>Wybór platformy. Profil odbiorcy docelowego.</li> <li>2. Mechanika gry/gamifikacja<br/>Relacje: komponenty-mechanika-dynamika. Dynamika gry/gamifikacji. Zasady gry. Ekonomia gry. Rozwiązywanie konfliktu w grze.</li> <li>3. Projekty poziomów (level design)</li> <li>4. Zastosowane technologie</li> <li>5. Grafika</li> <li>6. Interfejs</li> <li>7. Sztuczna inteligencja</li> <li>8. Dźwięk</li> </ol> |
| Metody dydaktyczne (kształcenia):  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• metody podające (wykład informacyjny)</li> <li>• metody problemowe (wykład problemowy, wykład konwersatoryjny)</li> <li>• metody aktywizujące (gry dydaktyczne, dyskusja dydaktyczna)</li> <li>• metody eksponujące (film, ekspozycja, pokaz)</li> <li>• metody programowane (z wykorzystaniem komputera)</li> <li>• metody praktyczne (pokaz, symulacja)</li> </ul>   |
| Rygor zaliczenia, kryteria oceny osiągniętych efektów uczenia się, sposób obliczania oceny końcowej: | Średnia uzyskana przez studenta z ocen za: uczestnictwo w zajęciach; scenariusz/storyboard; realizacja ćwiczeń (dokumentacja na płycie CD(DVD)).  |

| Efekty uczenia się dla przedmiotu w odniesieniu do efektów kierunkowych i formy zajęć |   |   |                       | Metody weryfikacji efektów uczenia się                         |   |
|---|---|---|-----------------------|--|---|
| Numer efektu uczenia się  | Opis efektów uczenia się dla przedmiotu (PEU)<br>Student, który zaliczył przedmiot (W) zna i rozumie/ (U) potrafi /(K) jest gotów do:   | Kierunkowy efekt uczenia się (KEU)  | Forma zajęć           | Forma weryfikacji (zaliczeń)                                   | Metody sprawdzania i oceny                          |
| W1  | Zna i rozumie zagadnienia związane z rozwojem cyfrowych technik graficznych i towarzyszących im problemów estetycznych w ujęciu historycznym oraz współczesnym. Zna i rozumie powiązania narzędzi cyfrowych i gier z dziedzinami życia i nauki<br>Zna i rozumie zagadnieniach z zakresu projektowania analogowych i cyfrowych narzędzi interaktywnych w tym gier. | K_WG01,<br>K_WG02,<br>K_WG03,<br>K_WG04,<br>K_WG05,<br>K_WG06,<br>K_WG07  | Pracownia artystyczna | Rozmowa, zaliczenie z oceną/egzamin                            | Tradycyjne, oraz z wykorzystaniem technik cyfrowych |
| U1  | Potrafi rozwiązywać problemy związane z wykorzystaniem analogowych i cyfrowych narzędzi interaktywnych. Potrafi tworzyć mechanizmy funkcjonowania analogowych i cyfrowych narzędzi interaktywnych i gier. Potrafi konstruować szeroko rozumiany obraz graficzny   | K_UW01,<br>K_UW03,<br>K_UW04,<br>K_UW05,<br>K_UW06,<br>K_UW08,<br>K_UU10, | Pracownia artystyczna | Rozmowa przy pracach semestralnych, zaliczenie z oceną/egzamin | Tradycyjne, oraz z wykorzystaniem technik cyfrowych |

|    |  |  |                       |                                     |   |
|----|--|--|-----------------------|-------------------------------------|---|
|    | w technikach cyfrowych.<br>Potrafi dokonywać świadomego wyboru medium cyfrowego do realizacji wybranej koncepcji.  | K_UW11,<br>K_UW12,   |                       |                                     |   |
| K1 | Jest gotów na merytoryczną dyskusję na temat współczesnych działań w obszarze gier analogowych, cyfrowych oraz narzędzi interaktywnych i ich związków z tradycją. Jest gotów uargumentować zasadność użytych strategii i konwencji plastycznych. Potrafi realizować projekty uwzględniając ich różnorodne konteksty: społeczne, naukowe i etyczne, zachowując konstruktywną krytyczność w stosunku do działań związanych z własną pracą; | K_KK01,<br>K_KK02,<br>K_KK03,<br>K_KK04,<br>K_KK05,<br>K_KK06,<br>K_KK07 | Pracownia artystyczna | Rozmowa, zaliczenie z oceną/egzamin | Tradycyjne, oraz z wykorzystaniem technik cyfrowych |

#### Literatura podstawowa, literatura uzupełniająca, pomoce naukowe

##### Literatura podstawowa:

GRYWALIZACJA. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych Autor: Paweł Tkaczyk; Data wydania: 2012/01  
ISBN: 9788324636242 / 978-83-246-3624-2

The Art of Game Design: A book of lenses by Jesse Schell (Aug 18, 2008)

Level Up!: The Guide to Great Video Game Design by Scott Rogers (Sep 7, 2010)

Challenges for Game Designers by Brenda Brathwaite (Aug 21, 2008)

Czasopismo „Homo Ludens” – pierwszy ludologiczny periodyk naukowy w Polsce i zarazem oficjalne czasopismo Polskiego Towarzystwa Badania Gier w Poznaniu

„Homo Communicativus. Filozofia – komunikacja – język – kultura” 2(4)/2008 – „Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym”

„Homo Communicativus. Filozofia – komunikacja – język – kultura” 3(5)/2008 – „Cywilizacja zabawy czy zabawy cywilizacji? Rola gier we współczesności”

„Kulturotwórcza funkcja gier” nt. „Gra jako medium, tekst i rytuał” (19-20.11. 2005 r.) ukazały się w 2007 r. w ramach nowej serii publikacji naukowych Instytutu Lingwistyki Stosowanej UAM „Język-Kultura-Komunikacja” (red. serii prof. zw. dr hab. Waldemar Pfeiffer).

##### Literatura uzupełniająca:

Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation (Morgan Kaufmann Game Design Books) by Steve Swink (Oct 27, 2008)

Rules of Play: Game Design Fundamentals by Katie Salen and Eric Zimmerman (Sep 25, 2003)

Gamification by Design: by Gabe Zichermann (Aug 19, 2011)

Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World by Jane McGonigal (Dec 27, 2011)

A Theory of Fun for Game Design by Raph Koster (Nov 6, 2004)

#### 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 zajęciach w pracowni artystycznej           | X                           | X   | 60 [h]              |
| Udział w konsultacjach                               | 10[h]                       | X   | X                   |
| Przygotowanie do wykładów oraz zaliczenia / egzaminu | X                           | 130 [h]   | X                   |
| Sumaryczne obciążenie pracą studenta                 | 10[h]/0,4 ECTS              | 130[h]/ 5,2ECTS                                     | 60[h]/ 2,4 ECTS     |
| Punkty ECTS za przedmiot                             | 200 h /8 ECTS               |   |                     |

#### Informacje dodatkowe, uwagi

W przypadku studentów ze szczególnymi potrzebami, w tym: z niepełnosprawnością, przewlekłe chorych, określone powyżej (w karcie) metody i formy weryfikacji efektów uczenia się dostosowuje się odpowiednio do indywidualnych potrzeb tych studentów.

Szczegółowe zasady i formy wsparcia studentów ze szczególnymi potrzebami: w tym z niepełnosprawnością, przewlekłe 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.

Zajęcia odbywają się na Wydziale Sztuki Radom, ul. Malczewskiego22