

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		2021/2022		
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		adamrom@poczta.fm , 606267414		

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

Cel kształcenia:	<p>Cele poznawcze: 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): 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: Poznanie specyfiki projektowania gier planszowych, komputerowych i narzędzi interaktywnych w aspekcie historycznym. Przekazanie najnowszej wiedzy i wyników Polskiego Towarzystwa Badania Gier</p> <p>Ćwiczenia -:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tworzenie opisu projektu – gry Scenariusz. Awatar gracza. Scenariusz- kluczowe concept-arty. Wybór platformy. Profil odbiorcy docelowego. 2. Mechanika gry/gamifikacja Relacje: komponenty-mechanika-dynamika. Dynamika gry/gamifikacji. Zasady gry. Ekonomia gry. Rozwiązywanie konfliktu w grze. 3. Projekty poziomów (level design) 4. Zastosowane technologie 5. Grafika 6. Interfejs 7. Sztuczna inteligencja 8. Dźwięk
Metody dydaktyczne (kształcenia):	<ul style="list-style-type: none"> • metody podające (wykład informacyjny) • metody problemowe (wykład problemowy, wykład konwersatoryjny) • metody aktywizujące (gry dydaktyczne, dyskusja dydaktyczna) • metody eksponujące (film, ekspozycja, pokaz) • metody programowane (z wykorzystaniem komputera) • metody praktyczne (pokaz, symulacja)
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) 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 Zna i rozumie zagadnieniach z zakresu projektowania analogowych i cyfrowych narzędzi interaktywnych w tym gier.	K_WG01, K_WG02, K_WG03, K_WG04, K_WG05, K_WG06, 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, K_UW03, K_UW04, K_UW05, K_UW06, K_UW08, K_UU10,	Pracownia artystyczna	Rozmowa przy pracach semestralnych, zaliczenie z oceną/egzamin	Tradycyjne, oraz z wykorzystaniem technik cyfrowych

	w technikach cyfrowych. Potrafi dokonywać świadomego wyboru medium cyfrowego do realizacji wybranej koncepcji.	K_UW11, 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, K_KK02, K_KK03, K_KK04, K_KK05, K_KK06, 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

Zajęcia odbywają się na Wydziale Sztuki Radom, ul. Malczewskiego22