

KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)

Opis przedmiotu

| | | | | |
|---|--------------------|--|-----------------------------------|---------------------|
| Kod przedmiotu | | Nazwa przedmiotu | Gry i grafika interaktywna | |
| Gr/O/II/ST/B2.1a | | | games and interactive graphics | |
| Język wykładowy | | polski | | |
| Rok akademicki | | 2019/2020 | | |
| Kierunek w zakresie | | Grafika | | |
| | | | | |
| Poziom studiów | | drugi | | |
| Profil studiów | | ogólnoakademicki | | |
| Forma studiów | | stacjonarna | | |
| Semestr / semestry | | 3,4 | | |
| Przynależność do grupy zajęć | | Grupa przedmiotów kierunkowych | | |
| Status przedmiotu | | Do wyboru | | |
| Formy realizacji zajęć dydaktycznych, wymiar, punkty ECTS | | Forma zajęć | Liczba godzin zajęć dydaktycznych | Liczba punktów ECTS |
| | | Wykład | [h] | 9 ECTS |
| | | Ćwiczenia | [h] | |
| | | Pracownia artystyczna | 180 [h] | |
| Powiązanie przedmiotu | z profilem studiów | związany z prowadzoną działalnością naukową w dyscyplinie do której przyporządkowany jest kierunek studiów | | 4ECTS |
| | z uprawnieniami | | | ... ECTS |
| | z dyscypliną | sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki | | 5 ECTS |
| Forma nauczania | | tradycyjna | | |
| Wymagania wstępne | | Podstawowe dotyczące wiedzy i umiejętności studentów kierunku Grafiki wpisanych na na w/w semestry | | |
| Jednostka prowadząca | | Katedra Mediów cyfrowych i struktur przestrzennych | | |
| Koordynator | | prof. Adam Romaniuk | | |
| Osoby prowadzące | | prof.Aleksander Olszewski, dr hab. Mariusz danski | | |
| Adres strony internetowej pjo | | wvs.uniwersytetradom.pl | | |
| Adres e-mail, telefon koordynatora | | a.olszewski2@gmail.com, 48 3617851 | | |

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

| | |
|--|--|
| Cel kształcenia: | <p>1) Celem przedmiotu jest uzyskanie przez studenta przygotowania i kwalifikacji do pracy w zespołach projektujących gry cyfrowe i narzędzia interaktywne których zadaniem jest wspomaganie procesów edukacyjnych, szkoleniowych oraz adaptacyjnych. Narzędzia o charakterze edukacyjnym skierowane są do różnych grup wiekowych i społecznych poczynwszy od edukacji przedszkolnej i szkolnej, poprzez szkolenia zawodowe a skończywszy na przystosowaniu ludzi w starszym wieku do korzystania z najnowszych technologii. Nacisk prowadzących skierowany jest na wykorzystanie elementów zabawy w celach edukacyjnych</p> <p>2) Celem przedmiotu jest uzyskanie przez studenta przygotowania i kwalifikacji do pracy w zespołach projektujących narzędzia interaktywne i gry cyfrowe mające za zadanie wspomaganie rehabilitacji oraz kształtowanie postawy prozdrowotnych.</p> <p>3) Celem przedmiotu jest przez studenta przygotowania i kwalifikacji do pracy w zespołach projektujących narzędzia interaktywne i gry cyfrowe przybliżające współczesne zagadnienia społeczne. Wzbogacających ogólną społeczną wiedzę i wrażliwość na tematy takie jak: prawa człowieka, ekonomia, , środowisko, ekologia, globalne konflikty, polityka społeczna.</p> |
| Treści programowe: | <p>Gry planszowe: Przygotowanie koncepcji ideowej gry, oraz koncepcji graficznej – szkice koncepcyjne. Projekt graficzny gry oraz wybór technologii jej realizacji.</p> <p>Student przygotowuje materiał w następujących grupach tematycznych Metody projektowania gier rozrywkowych.</p> <p>Jedną z metod projektowania jest stworzenie głównego dokumentu gry (design document), który zawiera właśnie te wszystkie elementy. Stworzony dokument jest przeglądany przez członków zespołu i (jeśli firma pozwala na taki wpływ) akceptują design document lub wskazują odnalezione w nim błędy. Inna metoda polega na częstym prototypowaniu wielu pomysłów gry, w wyniku czego powstają często nowe idee. Tak było na przykład bardzo często w przypadku końca XX wieku, gdy to programista był jednocześnie projektantem swojej gry - tworząc grę mógł bez problemów odrzucać i dodawać pomysły, widząc na przykład, że skakanie w bok przeciwnika tylko przeszkadza w grze.</p> <p>Metoda prototypowania przede wszystkim ma wpływ na mechanikę gry, tzw. balans grywalności. Zmieniane są wartości misji, czyli przykładowo liczba żołnierzy przeciwnika, tak aby grywalność (przyjemność z grania) była jak najwyższa.</p> <p>Planszowe i cyfrowe gry edukacyjne - historia i przykłady Rehabilitacyjne gry i narzędzia interaktywne – historia i przykłady</p> |
| Metody dydaktyczne (kształcenia): | Metody: problemowe (prelekcja, opis), eksponujące (prezentacja multimedialna), praktyczne (ćwiczenia) |
| Rygor zaliczenia, kryteria oceny osiągniętych efektów uczenia się, sposób obliczania oceny końcowej: | Prezentacja kompletu prac wykonanych prawidłowo pod względem technicznym, kreacyjnym i zgodnie z zagadnieniami plastycznymi, aktywność na zajęciach, samodzielność pracy. Zestaw prac. 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 dotyczące procesu twórczego, oraz zagadnienia z zakresu problemów plastycznych, technicznych i technologicznych w rysunku, a także wie jakie są kryteria obiektywnego analizowania i oceniania prac rysunkowych | K_WG02 K_WG08 K_WG03 K_WK09 | pracownia artystyczna | Rozmowa | Kształtujące, tradycyjne/cyfrowe |

| | | | | | |
|----|---|----------------------------|-----------------------|---|---|
| W2 | Wie jak wykorzystać praktycznie wiedzę z zakresu przygotowywania materiałów do druku cyfrowego. Rozumie wzajemne relacje pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami poruszanych zagadnień. | K_WG03 K_WG05 K_WG06 | pracownia artystyczna | Rozmowa | Kształtujące, tradycyjne/cyfrowe |
| W3 | Posiada wiedzę o tendencjach występujących w sztuce współczesnej ze szczególnym uwzględnieniem grafiki cyfrowej. | K_WG04 K_WG06 K_WG07 | pracownia artystyczna | Rozmowa | Kształtujące, tradycyjne/cyfrowe |
| U1 | Analizuje zagadnienie i zjawisko dotyczące aktywności twórczej w stosowaniu nowych i eksperymentalnych technologii rysunkowych | K_UW01 K_UW02 K_UW04 | pracownia artystyczna | Rozmowa / Projekt/zestaw prac graficznych | Kształtujące, tradycyjne/ cyfrowe |
| U2 | Umie zastosować w praktycznym działaniu nowe, peryferyjne i eksperymentalne techniki plastyczne w rysunku rozwijające twórcze, spontaniczne myślenie i działanie, | K_UW06 | pracownia artystyczna | Projekt/zestaw prac graficznych | Kształtujące oraz sumujące, tradycyjne/ cyfrowe |
| U3 | Posiada praktyczne umiejętności w zakresie wzbogaconych i złożonych technik rysunkowych. | K_UW03 K_UW10 | pracownia artystyczna | Projekt /zestaw prac graficznych | Kształtujące oraz sumujące, tradycyjne/ cyfrowe |
| K1 | Potrafi zastosować kryteria obiektywnego oceniania dzieł sztuki oraz bronić przy pomocy naukowych argumentów swoich poglądów i przekonań na temat sztuki | K_KK03 K_KK06 K_KK09 | | | |
| K2 | Ma ukształtowaną postawę tolerancyjną dla różnych rozwiązań artystycznych. | K_KK04 K_KK07 | pracownia artystyczna | Rozmowa | Kształtujące oraz sumujące, tradycyjne/ cyfrowe |

Stopień osiągnięcia kierunkowych efektów uczenia się: K_WG02++; K_WG08+; K_WG03++; K_WK09++; K_UW01+++; K_UW02+++; K_UW04+++; K_UW06+; K_KK03++; K_KK06+ K_KK09++; K_KK04++ K_KK07+++; K_UW03++; K_UW10+++

Literatura podstawowa, literatura uzupełniająca, pomoce naukowe

Literatura podstawowa:

1. Marcin Sikorski, *Interakcja człowiek-komputer*, Wydawnictwo PIWSTK; ISBN: 978-83-89244-93-2

Anglojęzyczne

2) David Williamson Shaffer, James Paul Gee, „*How Computer Games Help Children Learn*”

(„Jak gry komputerowe pomagają dzieciom w nauce”)

3) pod redakcją Richard E. Mayer, „*The Cambridge handbook of multimedia learning*” („Podręcznik Uniwersytetu Cambridge: Nauka z zastosowaniem multimediów”)

4) pod redakcją Joost Raessens i Jeffrey Goldstein, „*Handbook of Computer Game Studies*” „Podręcznik MIT (Massachusetts Institute of Technology”: (Badania nad grami komputerowymi)

5) Harry J. Brown, Harry John Brown, „*Videogames and education*” („Gry wideo i edukacja”)

6) David R. Michael, Sande Chen, „*Serious games: games that educate, train and inform*” („Poważne gry: gry, które edukują, szkolą oraz informują”)

Literatura uzupełniająca:

James Paul Gee „*What video games have to teach us about learning and literacy*”, („Czego gry wideo mogą nas nauczyć o procesie uczenia się oraz naszych umiejętnościach (np. czytania i pisanie) ”)

Marc Prensky, „*Digital game-based learning*”, („Proces nauczania z użyciem gier cyfrowych”)

Katie Salen, Eric Zimmerman, „*Rules of play: game design fundamentals*” („Zasady gry: podstawy projektowania gier”)

Pomoce naukowe: Albumy sztuk plastycznych, Katalogi wystaw, Projekcje multimedialne.

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 ... <i>wykładach</i> | X | X | 0 [h] |
| Samodzielne studiowanie tematyki ... <i>wykładów</i> | X | 0[h] | X |
| Udział w <i>ćwiczeniach</i> / <i>ćwiczeniach laboratoryjnych</i> | X | X | 180 [h] |
| Samodzielne przygotowanie się do <i>ćwiczeń</i> | X | 60 [h] | X |
| Udział w konsultacjach | 10 [h] | X | X |

| | | | |
|--|------------------|----------------|---------------|
| Przygotowanie do <i>zaliczenia / egzaminu</i> | X | 15 [h] | X |
| Udział w <i>egzaminie / zaliczeniu</i> | 5 [h] | X | X |
| Sumaryczne obciążenie pracą studenta | 15 [h]/ 0,5 ECTS | 75 [h]/2,5ECTS | 180[h]/ 6ECTS |
| Punkty ECTS za przedmiot | 9 ECTS | | |

| |
|--|
| Informacje dodatkowe, uwagi |
| Zajęcia odbywają się na Wydziale Sztuki Radom, ul. Malczewskiego22 |