

KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)

Opis przedmiotu

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	Gry i grafika interaktywna	
Gr/O/II/NST/B2.1a			games and interactive graphics	
Język wykładowy		polski		
Rok akademicki		2019/2020		
Kierunek		Grafika		
w zakresie				
Poziom studiów		drugi		
Profil studiów		ogólnoakademicki		
Forma studiów		niestacjonarna		
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	100 [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		wws.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 począwszy 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</p> <p>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</p> <p>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	100 [h]
Samodzielne przygotowanie się do <i>ćwiczeń</i>	X	115 [h]	X
Udział w konsultacjach	25 [h]	X	X

Przygotowanie do <i>zaliczenia / egzaminu</i>	X	25 [h]	X
Udział w <i>egzaminie / zaliczeniu</i>	5 [h]	X	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	30 [h]/ 1 ECTS	140 [h]/4,7ECTS	100[h]/ 3,3ECTS
Punkty ECTS za przedmiot	9 ECTS		

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