**KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)**

**Opis przedmiotu**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kod przedmiotu | | Nazwa przedmiot | *Gry i grafika Interaktywna* | | | |
| UTH/GR/O/MGR/ST/C1.d1 | | *Games and interactive design* | | | |
| Język wykładowy | | Jęz. polski | | | | |
| Rok akademicki | | 2024/2025 | | | | |
|  | | | | | | |
| Kierunek | | Grafika | | | | |
| w zakresie | | - | | | | |
| Poziom studiów | | jednolite studia magisterskie | | | | |
| Profil studiów | | ogólnoakademicki | | | | |
| Forma studiów | | Studia stacjonarne | | | | |
| 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 | | 90 [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](mailto:adamrom@poczta.fm), 606267414 | | | | |

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

|  |  |
| --- | --- |
| Cel kształcenia: | Cele poznawcze:  Przedmiot ma na celu przekazanie wiedzy z zakresu projektowania mechaniki, tworzenia konceptów, logiki rozgrywki, elementów składowych, interfejsów oraz scenariuszy gier i narzędzi interaktywnych – analogowych i cyfrowych.  Cele praktyczne (umiejętności i kompetencje społeczne):  Przedmiot ma na celu wyćwiczenie umiejętności z zakresu projektowania mechaniki, tworzenia konceptów, logiki rozgrywki, elementów składowych, interfejsów oraz scenariuszy gier i narzędzi interaktywnych. |
| Treści programowe: | Wykłady:  Poznanie specyfiki projektowania gier planszowych, komputerowych i narzędzi interaktywnych w aspekcie historycznym.  Przekazanie najnowszej wiedzy i wyników Polskiego Towarzystwo Badania Gier  Ćwiczenia -:   1. Tworzenie opisu projektu – gry   Scenariusz. Awatar gracza. Scenorys- kluczowe koncept-arty. Wybór platformy. Profil odbiorcy docelowego.   1. Mechanika gry/gamifikacja   Relacje: komponenty-mechanika-dynamika. Dynamika gry/gamifikacji. Zasady gry. Ekonomia gry. Rozwiązywanie konfliktu w grze.   1. Projekty poziomów (level design) 2. Zastosowane technologie 3. Grafika 4. Interfejs 5. Sztuczna inteligencja 6. Dźwięk |
| Metody dydaktyczne (kształcenia): | * + 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 w technikach cyfrowych.  Potrafi dokonywać świadomego wyboru medium cyfrowego do realizacji wybranej koncepcji. | K\_UW01, K\_UW03, K\_UW04, K\_UW05, K\_UW06, K\_UW08,  K\_UW10,  K\_UW11,  K\_UW12, | Pracownia artystyczna | Rozmowa przy pracach semestralnych,  zaliczenie z oceną/egzamin | Tradycyjne,  oraz z wykorzystaniem technik cyfrowych |
| 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 startegii 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 | 90 [h] |
| Udział w konsultacjach | 35[h] | X | X |
| Przygotowanie do wykładów oraz zaliczenia / egzaminu | X | 75 [h] | X |
| Sumaryczne obciążenie pracą studenta | 35[h]/1,4 ECTS | 75[h]/3ECTS | 90[h]/ 3,6 ECTS |
| Punkty ECTS za przedmiot | 200 h /8 ECTS | | |

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