Akademia Sztuki w Szczecinie	
Wydział	-
kierunek:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
specjalność:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
poziom:	Studia 1. Stopnia
forma:	stacjonarne
profil:	ogólnoakademicki

Załącznik nr 4 do Zarządzenia Rektora nr …../20… z dnia ……/20…

SYLABUS

A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu	Podstawy game designu	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKRW.I.D1	przynależność do bloku	Blok kierunkowy
prowadzący	mgr Karolina Kaleta			e-mail	karolina.kaleta@akademiasztuki.eu
rok I	semestr	1,2		punkty ECTS	3+3
typ przedmiotu	obowiązkowy			język wykładowy	Polski
liczba godzin	wykłady			suma	90
	ćwiczenia	45+45			
	warsztaty				
	E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

– Wiedza na poziomie egzaminu wstępnego

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1 - zapoznanie się z teorią projektowania gier komputerowych, w tym z różnymi metodologiami w projektowaniu gier komputerowych,
C2 - zaznajomienie się ze specyfiką dokumentacji projektowej gier komputerowych (tzw. *Game Design Documents),*
C3 - nabycie umiejętności projektowania mechanik podstawowych i drugorzędnych gier komputerowych,
C4 - poznanie zasad tworzenia schematów blokowych rozgrywki (tzw. *gameplay core loops),*
C5 - zapoznanie się ze specyfiką ról w zespołach produkujących gry komputerowe,
C6 - uświadomienie sobie wagi prac badawczych i rozwojowych w procesie projektowania gier komputerowych,
C7 - poznanie skutecznych technik prezentacji gier komputerowych (tzw. *pitch)*

D. Efekty kształcenia dla przedmiotu (EK) (opis osiągnięć studenta po ukończeniu przedmiotu)	Efekty kierunkowe	efekty uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji wg. Rozporządzenia MNiSW
WIEDZA: absolwent zna i rozumie		
ma podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych w zakresie projektowania gier komputerowych ze szczególnym uwzględnieniem dokumentacji projektowej	GK1_W01	P6S_WG
ma podstawową wiedzę z zakresu dyscyplin pokrewnych (aspektów technicznych oraz audiowizualnych) pozwalającą na realizację zespołowych projektów gier komputerowych	GK1_W02	P6S_WG
ma wiedzę ogólną na temat technologii realizacji z zakresu projektowania gier komputerowych oraz świadomość ich ciągłego rozwoju	GK1_W06	P6S_WG
zna fachową terminologię z zakresu sztuk projektowych ze szczególnym uwzględnieniem terminologii projektowania gier komputerowych	GK1_W07	P6S_WG
zna aspekty dotyczące pracy zespołowej związanej z projektowaniem gier, w tym zakres swoich działań jako projektanta i relacji z zespołem, w tym zespołem audiowizualnym i technicznym	GK1_W11	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
umie tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne z zakresu projektowania gier komputerowych	GK1_U01	P6S_UW
umie korzystać z różnych mediów ekspresji artystycznej w celu osiągania swoich celów i założeń projektowych z zakresu projektowania gier komputerowych	GK1_U02	P6S_UW
umie odczytać i zaimplementować elementy składowe projektu gry komputerowej opracowane przez innych członków zespołu potrzebne do realizacji własnych zadań z zakresu projektowania gier komputerowych, oraz przygotować swój zakres pracy w formie optymalnej do wykorzystania przez innych członków zespołu deweloperskiego	GK1_U06	P6S_UO
umie świadomie dobierać i posługiwać się właściwymi technikami projektowymi, potrzebnymi do realizacji prac projektowych z zakresu gier komputerowych, dla osiągania założonych celów w procesie projektowym	GK1_U08	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się z zakresu projektowania gier komputerowych - w tym do podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych	GK1_K01	P6S_KU P6S_KR
właściwie dobiera źródła i informacje z nich pochodzące (książki, czasopisma, multimedia, internet) z zakresu potrzebnego w procesie projektowym gier komputerowych, selekcjonuje materiały pod względem ich wiarygodności oraz dokonuje syntezę tych informacji we właściwy	GK1_K03	P6S_KR
realizuje własne koncepcje i działania twórcze z zakresu projektowania gier komputerowych, oparte na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji	GK1_K04	P6S_KK

korzysta z pomocy ekspertów z zakresu projektowania gier komputerowych w przypadku, kiedy ma trudności w samodzielnym rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych	GK1_K11	P6S_KK

D1. Treści programowe					
wykład			**ćwiczenia**		
semestr I					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
Wk			Ćws	Wprowadzenie do gier komputerowych - omówienie ich charakterystyki, poszczególnych gatunków, oraz elementów składowych.	12
				Omówienie i praktyczne projektowanie mechanik podstawowych i drugorzędnych gier komputerowych. Analiza mechanik znanych gier.	6
				Omówienie schematów blokowych opisujących rozgrywkę w grach komputerowych (tzw. *core loop),* wraz z zaprezentowaniem przykładów. Omówienie zagadnienia *flow* w game designie.	6
				Pitch – zapoznanie z technikami prezentacji pomysłów na gry. Metody generacji pomysłów. Ćwiczenia z tworzenia i prezentacji własnych koncepcji.	12
				Zapoznanie się z rolami w zespołach tworzących gry	3
				Omówienie tematu prac badawczych i rozwojowych w procesie projektowym i produkcyjnym gier komputerowych	6
semestr II					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
Wk			Ćws	Zaznajomienie się ze specyfiką dokumentacji projektowej gier komputerowych (tzw. *Game Design Documents)*	3

				Samodzielne projektowanie gier komputerowych na tematy uzgodnione z prowadzącym. W tym: sporządzenie *gameplay core loopa* rozgrywki, oraz napisanie prostego *game design document.* Prezentacja projektów przed resztą grupy studenckiej.	28
				Zaplanowanie listy assetów potrzebnych do wykonania projektu gry. Ocena scope projektu.	14

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

E1. Literatura obowiązkowa

- Schell Jesse, *The Art of Game Design: A Book of Lenses, Third Edition,* A K Peters/CRC Press (tłumaczenie wybranych fragmentów)

E2. Literatura uzupełniająca

- Schell Jesse, *The Art of Game Design: A Book of Lenses, Third Edition,* A K Peters/CRC Press,
- Koster Raph, *Theory of Fun for Game Design. 2nd Edition,* O'Reilly Media,
- Rogers Scott, *Level Up! The Guide to Great Video Game Design,* John Wiley & Sons,
- Adams Ernest, *Projektowanie gier. Podstawy. Wydanie II,* Helion,
- Schreier Jason, *Krew, pot i piksele. Chwalebne i niepokojące opowieści o tym, jak robi się gry,*Wydawnictwo SQN,
- Hill-Whittal Richard, *Indie Games. Podręcznik niezależnego twórcy gier,* Merlin Publishing,
- Darmowe artykuły z *Board Game Design Lab* (dostęp na: https://www.boardgamedesignlab.com),
- Darmowe wykłady z *GDCVault* (dostęp na: https://gdcvault.com),
- Darmowe wykłady z *IndieBooster* (dostęp na: https://indiebooster.pl),
- Darmowe artykuły z *GameDeveloper* (dostęp na: https://www.gamedeveloper.com).

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu
- terminowe zrealizowanie zadań w danym semestrze (50%) - aktywność i zaangażowanie podczas zajęć (30%) - autoprezentacja (10%) - postęp w procesie kształcenia (10%)	
Inne:	

ocena celująca Wybitne osiągnięcia bez najmniejszych uchybień	ocena bardzo dobra Bardzo dobre osiągnięcia - z dopuszczeniem jedynie drugorzędnych	ocena dobra plus Praca powyżej średniego standardu - dopuszczalne pewne błędy	ocena dobra Solidna praca z zauważalnymi błędami	ocena dostateczna plus Praca zadowalająca, lecz ze znaczącymi uchybieniami	ocena dostateczna plus Praca spełnia minimalne kryteria	ocena niedostateczna Praca nie spełnia minimalnych kryteriów - konieczne powtórzenie całości

G. Nakład pracy studenta	
Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	45+45
przygotowanie do zajęć	10+10
opracowanie materiału po zajęciach	10+10
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	5+5
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	5+5
suma godzin	75+75
liczba punktów ECTS	3+3

.....
Podpis Autora treści sylabusa

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusa