	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	Wybrana pracownia uzupełniająca (Pracownia Gier Komputerowych)	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKWR.I.E10	przynależność do bloku	Blok kierunkowy
prowadzący	Dr Marcin Makaj			e-mail	marcin.makaj@akademiasztuki.eu
rok II	semestr	3, 4		punkty ECTS	4+4
typ przedmiotu	Do Wyboru			język wykładowy	Polski
liczba godzin	wykłady			suma	120
	ćwiczenia	60+60			
	warsztaty				
	E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

- Zaliczone przedmioty bloku kierunkowego na poziomie 2. semestru.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1 - Dalsze poszerzenie wiedzy o praktycznych aspektach branży komputerowych gier wideo.

C2 - Nabycie zaawansowanych umiejętności świadomego posługiwania się silnikiem Unity, w tym do samodzielnego przygotowania komputerowej gry wideo.

C3 - Dalsze rozwinięcie kompetencji społecznych w zakresie pracy zespołowej i komunikacji wewnątrz środowiska projektantów komputerowych gier wideo oraz z zewnętrznym otoczeniem społecznym, kulturalnym i ekonomicznym.

C4 - Nabycie zaawansowanych umiejętności z zakresu opracowywania i realizacji budżetu niezbędnego do produkcji komputerowej gry wideo.

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	GVR_W01	P6S_WG
ma podstawową wiedzę z zakresu dyscyplin pokrewnych pozwalającą na realizację zespołowych gier komputerowych	GVR_W03	P6S_WG
zna fachową terminologię z zakresu sztuk projektowych ze szczególnym uwzględnieniem terminologii projektowania gier komputerowych	GVR_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	GVR_W11	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
umie tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne z zakresu projektowania gier komputerowych	GVR_U01	P6S_UW
umie korzystać z różnych mediów ekspresji artystycznej w celu osiągania swoich celów i założeń projektowych z zakresu projektowania gier komputerowych	GVR_U02	P6S_UW
umie planować realizację procesu projektowego gier komputerowych i podejmować samodzielne decyzje przy uwzględnieniu możliwości i ograniczeń dostępnych zasobów finansowych	GVR_U03	P6S_UW
umie tworzyć formy i kompozycje w przestrzeniach dwu i trójwymiarowych przy wykorzystaniu odpowiedniego warsztatu	GVR_U04	P6S_UW
umie właściwie realizować wyznaczone zadania dotyczące projektowania gier komputerowych przy uwzględnieniu specyfiki poszczególnych etapów projektu	GVR_U07	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	GVR_U08	P6S_UW
potrafi dostosowywać rodzaj metod pracy i technik warsztatowych do koncepcji projektu gry komputerowej, umożliwiające ciągły rozwój poprzez samodzielną pracę	GVR_U09	P6S_UW P6S_UU
potrafi realizować własne działania z zakresu projektowania gier komputerowych w oparciu o zróżnicowane koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	GVR_U10	P6S_UW
umie stosować zachowania związane z publicznymi prezentacjami własnych gier komputerowych, posiada umiejętności niezbędne do organizowania i przeprowadzania publicznych prezentacji gier komputerowych z wykorzystaniem aktualnych technik i technologii	GVR_U14	P6S_UK
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	GVR_K01	P6S_KU P6S_KR

samodzielnie podejmuje prace, wykazuje się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji w zakresie projektowania gier komputerowych, oraz wewnętrznej motywacji w zakresie organizacji pracy projektowej	GVR_K02	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 sposób	GVR_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	GVR_K04	P6S_KK
posiada umiejętność samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów przy projektowaniu gier komputerowych oraz efektywnego organizowania pracy	GVR_K05	P6S_KK
komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności posługując się fachową terminologią z zakresu branży gier komputerowych	GVR_K08	P6S_KR P6S_KO
korzysta z pomocy ekspertów z zakresu projektowania gier komputerowych w przypadku, kiedy ma trudności w samodzielnym rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych	GVR_K11	P6S_KK

D1. Treści programowe

wykład			ćwiczenia		
semestr III					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz

Wk			Ćws	<u>Zespołowe lub indywidualne kompleksowe tworzenie komputerowej gry wideo</u> Zespołowe lub indywidualne, kompleksowe tworzenie kompletnej komputerowej gry wideo, przy zachowaniu zasad innowacyjności, konkurencyjności i spójności projektu. 1. Wybranie gatunku gry. 2. Zaprojektowanie rozgrywki. 3. Zbudowanie fabuły. 4. Dokonanie analizy rynkowej potencjalnych konkurentów. 5. Opracowanie mood boarda. 6. Rozrysowanie core loop. 7. Opracowanie budżetu. 8. Przygotowanie pełnej dokumentacji projektu, uwzględniającej sytuację rynkową. 9. Nawiązanie współpracy interdyscyplinarnej z przedstawicielami innych dziedzin sztuki (np. studentów innych kierunków), celem efektywnej organizacji pracy. Głównym celem zadania jest zrealizowanie kompletnej, funkcjonalnej komputerowej gry wideo w środowisku Unity. W ramach zadania zostaną zrealizowane: 1. Grafika (w zależności od projektu - w technologii 2D lub 3D). 2. Kod gry (opracowany wizualnie przy wykorzystaniu narzędzia PlayMaker, bez konieczności ręcznego programowania). 3. Muzyka i udźwiękowienie. Ostatnim elementem będzie publikacja projektu celem realizacji zadań z zakresu marketingu komputerowych gier wideo.	60
semestr IV					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz

			Ćws	Kontynuacja zadania z semestru III.	60

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

w ramach badań artystycznych, studenci realizujący własne koncepcje gier komputerowych biorą udział w wystawach zbiorowych, zapewniających możliwości wystawiennicze osobom początkującym (np. Poznań Game Arena).

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

zapewnienie niezbędnej pomocy w kwestiach formalnych i organizacyjnych wystawy (w tym - przygotowanie gier studentów do specyfiki wystawienniczej, złożenie dokumentów organizatorom wystawy, zapewnienie obsługi stoiska).

E1. Literatura obowiązkowa

- Jesse Schell, *The Art of Game Design: A Book of Lenses, Second Edition,* CRC Press Taylor & Francis Group, Boca Raton 2015.

E2. Literatura uzupełniająca

- Raph Koster, A *Theory of Fun for Game Design,* O'Reilly Media, Sebastopol 2013.
- Mike Geig, *Unity. Przewodnik projektanta gier,* wydawnictwo Helion, Gliwice 2015.
- Darmowe wykłady z GDCVault (dostęp na: https://gdcvault.com),
- Darmowe wykłady z IndieBooster (dostęp na: https://indiebooster.pl),
- Darmowe artykuły z Gamasutra (dostęp na: https://www.gamasutra.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%)	- terminowe zrealizowanie zadań w danym semestrze (50%) - aktywność i zaangażowanie podczas zajęć (30%) - autoprezentacja (10%) - postęp w procesie kształcenia (10%)
Inne:	

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

G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	60+60
przygotowanie do zajęć	20+20
opracowanie materiału po zajęciach	10+10
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	5+5
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	5+5
suma godzin	100+100
liczba punktów ECTS	4+4

.....
Podpis Autora treści sylabusa

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusa