	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	Game Design	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKWR.I.E7	przynależność do bloku	Blok kierunkowy
prowadzący	Dr Marcin Makaj, mgr Karolina Kaleta			e-mail	marcin.makaj@akademiasztuki.eu karolina.kaleta@akademiasztuki.eu
rok II	semestr	3, 4		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

- Zaliczone przedmioty bloku kierunkowego na poziomie 2. semestru.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1 - zapoznanie się ze specyfiką poszczególnych platform i grup docelowych,

C2 - opanowanie zaawansowanych technik projektowych, które wykorzystują uwarunkowania psychologiczne odbiorców końcowych,

C3 - zapoznanie się z najczęściej popełnianymi błędami w projektowaniu gier komputerowych i najlepszych praktykach projektowych,

C4 - poznanie technik preprodukcyjnych, celem zagwarantowania sukcesu projektu.

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 zaawansowaną wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych w zakresie projektowania gier komputerowych ze szczególnym uwzględnieniem dokumentacji projektowej	GVR_W01	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 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	GVR_U06	P6S_UO
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	Omówienie teorii opracowywania języka wzorców w branży gier komputerowych.	5
			Ćws	Omówienie zaawansowanych technik projektowych, które wykorzystują wiedzę z zakresu psychologii, socjologii i antropologii.	35
			Ćws	Zapoznanie się z najczęściej popełnianymi błędami w projektowaniu gier komputerowych i najlepszych praktykach projektowych.	5
semestr IV					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz

			Ćws	Wykorzystanie wiedzy zdobytej na dotychczasowych zajęciach w samodzielnym, kompleksowym projektowaniu innowacyjnych gier komputerowych na tematy uzgodnione z prowadzącym. W tym: sporządzenie *gameplay core loopa* rozgrywki, oraz napisanie pełnego *game design document*. Prezentacja projektów przed resztą grupy studenckiej.	45

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

- Schell Jesse, *The Art of Game Design: A Book of Lenses, Third Edition,* A K Peters/CRC Press.

E2. Literatura uzupełniająca

- 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 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	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