| | |
|---|---|
| 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 III | semestr | 5 | | punkty ECTS | 5 |
| typ przedmiotu | obowiązkowy | | | język wykładowy | Polski |
| liczba godzin | wykłady | | | suma | 45 |
| | ćwiczenia | 45 | | | |
| | warsztaty | | | | |
| | E-learning | | | | |

## B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

- Zaliczone przedmioty bloku kierunkowego na poziomie 4. semestru.

## C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1 - poszerzenie wiedzy o projektowaniu pod określone grupy docelowe,

C2 - poszerzenie wiedzy z zakresu zaawansowanych technik projektowych, które wykorzystują uwarunkowania psychologiczne odbiorców końcowych,

C3 - poszerzenie wiedzy o najczęściej popełnianych błędach w projektowaniu gier komputerowych i najlepszych praktykach projektowych,

C4 - poznanie zaawansowanych technik preprodukcyjnych, celem zagwarantowania sukcesu projektu.

| **D. Efekty kształcenia dla przedmiotu (EK)**<br>(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 w poszerzonym zakresie | GVR_W01 | P6S_WG |
| zna fachową terminologię z zakresu sztuk projektowych ze szczególnym uwzględnieniem terminologii projektowania gier komputerowych w poszerzonym zakresie | 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 w poszerzonym zakresie | GVR_W11 | P6S_WG |
| UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi | | |
| umie tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne z zakresu projektowania gier komputerowych w poszerzonym zakresie | GVR_U01 | P6S_UW |
| umie korzystać z różnych mediów ekspresji artystycznej w celu osiągania swoich celów i założeń projektowych z zakresu projektowania gier komputerowych w poszerzonym zakresie | GVR_U02 | P6S_UW |
| umie planować realizację procesu projektowego gier komputerowych i podejmować samodzielne decyzje przy uwzględnieniu możliwości i ograniczeń dostępnych zasobów finansowych w poszerzonym zakresie | 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 w poszerzonym zakresie | GVR_U06 | P6S_UO |
| umie właściwie realizować wyznaczone zadania dotyczące projektowania gier komputerowych przy uwzględnieniu specyfiki poszczególnych etapów projektu w poszerzonym zakresie | 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 w poszerzonym zakresie | GVR_U08 | P6S_UW |
| potrafi dostosowywać rodzaj metod pracy i technik warsztatowych do koncepcji projektu gry komputerowej, umożliwiające ciągły rozwój poprzez samodzielną pracę w poszerzonym zakresie | GVR_U09 | P6S_UW<br>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 w poszerzonym zakresie | 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 w poszerzonym zakresie | 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 w poszerzonym zakresie | GVR_K01 | P6S_KU<br>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 w poszerzonym zakresie | 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 w poszerzonym zakresie | 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 w poszerzonym zakresie | GVR_K04 | P6S_KK |
| posiada umiejętność samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów przy projektowaniu gier komputerowych oraz efektywnego organizowania pracy w poszerzonym zakresie | GVR_K05 | P6S_KK |
| komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności posługując się fachową terminologią z zakresu branży gier komputerowych w poszerzonym zakresie | GVR_K08 | P6S_KR<br>P6S_KO |
| korzysta z pomocy ekspertów z zakresu projektowania gier komputerowych w przypadku, kiedy ma trudności w samodzielnym rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych w poszerzonym zakresie | GVR_K11 | P6S_KK |

## D1. Treści programowe

| wykład | | | ćwiczenia | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **semestr V** | | | | | |
| typ | temat | liczba godz | typ | temat | Liczba godz |
| Wk | | | Ćws | Omówienie teorii krótkich dokumentów projektowych. | 5 |
| | | | Ćws | Omówienie dodatkowych zaawansowanych technik projektowych, które wykorzystują wiedzę z zakresu psychologii, socjologii i antropologii. | 40 |

## 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

Podręczniki:

- Hodent Celia, *The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design,* CRC Press,
- Van Eck Richard (red.), *Gaming and Cognition: Theories and Practice from the Learning Sciences,* Information Science Publishing,
- Baudrillard Jean, *Symulakry i symulacja,* Wyd. Sic!,
- Boorstin Daniel J., *The Image: A Guide to Pseudo-Events in America,* Vintage Books,
- Dormans Joris i Adams Ernest, *Game Mechanics. Advanced Game Design,* New Riders,
- Eco Umberto, *Faith in Fakes: Travels in Hyperreality,* Vintage Books,
- Lash Scott, Urry John, *Mobility, modernity and place, Economies of Signs and Spaces,* Sage Publications,
- MacCannell Dean, *Empty Meeting Grounds. The Tourist Papers,* Routledge,
- MacCannell Dean, *The Tourist. A New Theory of the Leisure Class,* Schocken Books, University of California Press,
- Rojek Chris, Urry John (red.), *Touring Cultures: Transformations of Travel and Theory,* Routledge,
- Morin Edgar, *L'esprit du temps. Essai sur la culture de masse,* Grasset-Fasquelle,
- Urry John, *The Tourist Gaze,* edycja druga, Sage Publications of London, Thousand Oaks and New Delphi,

Artykuły i krótkie prace naukowe:

- Bauman Zygmunt, *Ponowoczesne wzory osobowe,* Studia Socjologiczne, Nr 2(19), 1993,
- Cohen Erik, *A Phenomenology of Tourist Experiences,* Sociology, Tom 13, Nr 2, 1979.
- Cohen Erik, Cohen Scott, *New directions in the sociology of tourism, Current Issues in Tourism.* 22(2), 2019,
- Cohen Erik, *Toward a sociology of international tourism,* Social Research; Camden, N. J., Tom 39, Nr 1, 1972.
- 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%)<br>- aktywność i zaangażowanie podczas zajęć (30%)<br>- autoprezentacja (10%)<br>- postęp w procesie kształcenia (10%) | - terminowe zrealizowanie zadań w danym semestrze (50%)<br>- aktywność i zaangażowanie podczas zajęć (30%)<br>- autoprezentacja (10%)<br>- 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 |
| przygotowanie do zajęć | 30 |
| opracowanie materiału po zajęciach | 30 |
| konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie | 5 |
| przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania | 15 |
| suma godzin | 125 |
| liczba punktów ECTS | 5 |

.....
*Podpis Autora treści sylabusa*

.....
*Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie*

.....
*Podpis Przewodniczącego Rady Programowej*

.....
*Data sporządzenia sylabusa*