

|                              |                                           |
|------------------------------|-------------------------------------------|
| 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               | 45+30                            |           | suma                   | 75                                |
|                  |   | ćwiczenia             |                                  |           |                        |                                   |
|                  |   | 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,

| <b>D. Efekty kształcenia dla przedmiotu (EK)</b><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 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 osiągnięcia 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 osiągnięcia założonych celów w procesie projektowym                                                                                                                | GK1_U08           | P6S_UW                                                                                                   |
| KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do                                                                                                                                                                                                                                                                                |                   |                                                                                                          |
| rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego doksztalcania się z zakresu projektowania gier komputerowych - w tym do podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych                                                                                                                                               | GK1_K01           | P6S_KU<br>P6S_KR                                                                                         |
| właściwie dobiera źródła i informacje z nich pochodzące (książki, czasopisma, multimedia, internet) z zakresu potrzebnego w procesie projektowym gier komputerowych, selekcionuje materiały pod względem ich wiarygodności oraz dokonuje syntezy 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<br>godz | typ       | temat                                                                                                                                                                                      | Liczb<br>a<br>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. <i>core loop</i> ), wraz z zaprezentowaniem przykładów. Omówienie zagadnienia <i>flow</i> 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<br>godz | typ       | temat                                                                                                                                                                                      | Liczb<br>a<br>godz |
| Wk                    |       |                | Ćws       | Zaznajomienie się ze specyfiką dokumentacji projektowej gier komputerowych (tzw. <i>Game Design Documents</i> )                                                                            | 3                  |

|  |  |  |  |                                                                                                                                                                                                                                                        |    |
|--|--|--|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
|  |  |  |  | Samodzielne projektowanie gier komputerowych na tematy uzgodnione z prowadzącym. W tym: sporządzenie <i>gameplay core loopa</i> rozgrywki, oraz napisanie prostego <i>game design document</i> . Prezentacja projektów przed resztą grupy studenckiej. | 20 |
|  |  |  |  | Zaplanowanie listy assetów potrzebnych do wykonania projektu gry. Ocena scope projektu.                                                                                                                                                                | 7  |

## 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 |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- terminowe zrealizowanie zadań w danym semestrze (50%)</li> <li>- aktywność i zaangażowanie podczas zajęć (30%)</li> <li>- autoprezentacja (10%)</li> <li>- postęp w procesie kształcenia (10%)</li> </ul> |                  |
| Inne:                                                                                                                                                                                                                                              |                  |

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

## G. Nakład pracy studenta

| Forma aktywności                                       | średnia liczba godzin |
|--------------------------------------------------------|-----------------------|
| godziny kontaktowe z nauczycielem                      | 45+30                 |
| przygotowanie do zajęć                                 | 10+15                 |
| opracowanie materiału po zajęciach                     | 10+10                 |
| konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie | 5+15                  |
| przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania      | 5+5                   |
| suma godzin                                            | 75+75                 |
| liczba punktów ECTS                                    | 3+3                   |

.....  
Podpis Autora treści sylabusu

.....  
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....  
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....  
Data sporządzenia sylabusu