

	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 kierunkowa 1, 2, 3 lub 4 (Pracownia GKiRW 1)		kod przedmiotu (z planu studiów)	GKRW.I.C10 GKRW.I.C11 GKRW.I.C12 GKRW.I.C13	przynależność do bloku	Blok kierunkowy
prowadzący		dr Marcin Makaj				e-mail	marcin.makaj@aka demiasztuki.eu
rok	II, III	semestr	3, 4, 5		punkty ECTS	5+5+5	
typ przedmiotu		do wyboru				język wykładowy	Polski
liczba godzin		wykłady			suma	180	
		ćwiczenia	60+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 - Pozyskanie wiedzy o praktycznych aspektach branży niezależnych gier komputerowych.
- C2 - Nabycie umiejętności świadomego i samodzielnego opracowania niezależnych gier komputerowych.
- C3 - Nabycie umiejętności świadomego i samodzielnego przygotowania modeli 3D i rzeźb 3D do wykorzystania w grach komputerowych.
- C4 - Nabycie umiejętności świadomego i samodzielnego przygotowania poziomów do wykorzystania w grach komputerowych.
- C5 - Rozwinięcie kompetencji społecznych w zakresie komunikacji wewnątrz środowiska projektantów niezależnych gier komputerowych oraz z zewnętrznym otoczeniem społecznym, kulturalnym i ekonomicznym.

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		
posiada podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac w zakresie niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier	GK1_W01	P6S_WG
posiada podstawową wiedzę dotyczącą środków komunikacji wizualnej i ekspresji artystycznej, wykorzystywaną w procesie projektowania niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier	GK1_W03	P6S_WG
zna fachową terminologię z zakresu niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier	GK1_W06	P6S_WG
zna aspekty dotyczące pracy indywidualnej związanej z projektowaniem niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i poziomów do gier	GK1_W10	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
umie tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne z zakresu tworzenia niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier	GK1_U01	P6S_UW
umie korzystać z różnych mediów ekspresji artystycznej w celu osiągnięcia swoich celów i założeń projektowych z zakresu niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier	GK1_U02	P6S_UW
umie planować realizację z zakresu tworzenia niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier i podejmować samodzielne decyzje przy uwzględnieniu możliwości i ograniczeń dostępnych zasobów finansowych	GK1_U03	P6S_UW
umie tworzyć formy i kompozycje w przestrzeniach trójwymiarowych przy wykorzystaniu odpowiedniego warsztatu	GK1_U04	P6S_UW

umie właściwie realizować wyznaczone zadania dotyczące projektowania niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier przy uwzględnieniu specyfiki poszczególnych etapów projektu	GK1_U07	P6S_UO
potrafi w sposób świadomy dobierać i posługiwać się właściwymi technikami, technologiami oraz specjalistycznym oprogramowaniem, niezbędnymi do realizacji prac w zakresie niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier	GK1_U08	P6S_UW
potrafi dostosowywać rodzaj metod pracy i technik warsztatowych do koncepcji projektów z zakresu niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier, umożliwiające ciągły rozwój poprzez samodzielną pracę	GK1_U09	P6S_UW P6S_UU
potrafi realizować własne działania z zakresu projektowania niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier, w oparciu o zróżnicowane koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	GK1_U10	P6S_UW
umie stosować zachowania związane z publicznymi prezentacjami własnych projektów z zakresu niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier, posiada umiejętności niezbędne do organizowania i przeprowadzania publicznych prezentacji z wykorzystaniem aktualnych technik i technologii	GK1_U13	P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego doksztalcania się z zakresu niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier - w tym do podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych	GK1_K01	PS6_KU, P6S_KR
samodzielnie podejmuje prace, wykazuje się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji w zakresie niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier, oraz wewnętrznej motywacji w zakresie organizacji pracy projektowej	GK1_K02	P6S_KR
właściwie dobiera źródła i informacje z nich pochodzące (książki, czasopisma, multimedia, internet) z zakresu potrzebnego w procesie projektowym niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i poziomów do gier. Selekcjonuje materiały pod względem ich wiarygodności oraz dokonuje syntezę tych informacji we właściwy sposób	GK1_K03	P6S_KR
realizuje własne koncepcje i działania twórcze z zakresu niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier, oparte na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji	GK1_K04	P6S_KK

posiada umiejętność samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów przy projektowaniu niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier oraz efektywnego organizowania pracy	GK1_K05	P6S_KK
komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności posługując się fachową terminologią z zakresu branży niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier	GK1_K08	P6S_KR, P6S_KO
korzysta z pomocy ekspertów z zakresu niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier w przypadku, kiedy ma trudności w samodzielnym rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych	GK1_K11	P6S_KK

D1. Treści programowe

wykład			ćwiczenia		
semestr III					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczb a godz
Wk			Ćws	Realizacja projektów indywidualnie dobranych do ścieżki rozwoju studenta, obejmujących: – niezależne, zaangażowane gry komputerowe, – modelowanie i rzeźbę 3D, – przestrzenie wirtualne i projektowanie poziomów do gier, oraz przygotowanie pracy semestralnej do prezentacji w trakcie publicznych wystąpień (w tym przeglądów).	60
semestr IV					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczb a godz

			Ćws	Realizacja projektów indywidualnie dobranych do ścieżki rozwoju studenta, obejmujących: – niezależne, zaangażowane gry komputerowe, – modelowanie i rzeźbę 3D, – przestrzenie wirtualne i projektowanie poziomów do gier, oraz przygotowanie pracy semestralnej do prezentacji w trakcie publicznych wystąpień (w tym przeglądów).	60
semestr V					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	liczba godz
			Ćws	Realizacja projektów indywidualnie dobranych do ścieżki rozwoju studenta, obejmujących: – niezależne, zaangażowane gry komputerowe, – modelowanie i rzeźbę 3D, – przestrzenie wirtualne i projektowanie poziomów do gier, oraz przygotowanie pracy semestralnej do prezentacji w trakcie publicznych wystąpień (w tym przeglądów).	60

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

w ramach badań artystycznych, studenci realizujący własne projekty, 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 projektów studenckich do specyfiki wystawienniczej, złożenie dokumentów organizatorom wystawy, zapewnienie szkolenia dotyczącego 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>),

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 błędów	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 a Praca nie spełnia minimalnych kryteriów - konieczne powtórzenie całości materiału

G. Nakład pracy studenta	
Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	60+60+60
przygotowanie do zajęć	15+15+15
opracowanie materiału po zajęciach	15+15+15
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	15+15+15
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	20+20+20
suma godzin	125+125+125
liczba punktów ECTS	5+5+5

.....
Podpis Autora treści sylabusa

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusa