

 AKADEMIA SZTUKI	Akademia Sztuki w Szczecinie	
	Wydział	-
	kierunek:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
	specjalność:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
	poziom:	studia 2. stopnia
	forma:	stacjonarne
	profil:	ogólnoakademicki

Załącznik nr 4 do Zarządzenia Rektora nr/20... z dnia/20...

SYLABUS

A. Informacje ogólne						
nazwa przedmiotu		Ekonomia dla twórców gier	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKRW.II.A4	przynależność do bloku	Blok ogólnoakademicki
prowadzący		Mgr Ewelina Wróblewska			e-mail	ewelina.wroblewska@akademiasztuki.eu
rok	I	semestr	1, 2		punkty ECTS	2+2
typ przedmiotu		obowiązkowy			język wykładowy	Polski
liczba godzin		wykłady	30+30		suma	60
		ćwiczenia				
		warsztaty				
		E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji
- Wiedza na poziomie egzaminu wstępnego.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu
C1 - zaznajomienie się z interdyscyplinarnością ekonomii i możliwościami wykorzystania jej w procesie projektowania gier komputerowych, C2 - poznanie zjawiska wirtualnej ekonomii gier komputerowych, C3 - zrozumienie aspektów i mechanizmów stojących za zjawiskami ekonomicznymi i możliwością ich wykorzystania w grach komputerowych, C4 - poznanie sposobów na bardziej świadome planowanie procesu produkcyjnego, wydawniczego i dystrybucyjnego gier komputerowych w oparciu o poznane zjawiska ekonomiczne.

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 pogłębioną wiedzę z zakresu różnych zjawisk ekonomicznych i możliwości ich wykorzystania w procesie tworzenia gier komputerowych pozwalającą na realizację zadań zespołowych i indywidualnych (także o charakterze interdyscyplinarnym)	GK2_W02	P7S_WG
posiada poszerzoną wiedzę z zakresu ekonomicznych, finansowych i prawnych aspektów zawodu projektanta z uwzględnieniem form indywidualnej przedsiębiorczości oraz zagadnień związanych z prawem autorskim, marketingiem i dystrybucją gier i aplikacji	GK2_W07	P7S_WK
ma poszerzoną świadomość na temat wpływu technologii z zakresu ekonomii na rozwój cywilizacyjny i kulturę	GK2_W08	P7S_WG
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego doksztalcania się oraz podnoszenia kompetencji zawodowych z zakresu ekonomicznych aspektów gier komputerowych i rzeczywistości wirtualnych, celem własnego rozwoju oraz rozwoju branży	GK2_K01	P7S_KO, P7S_KR
jest gotów do samodzielnej selekcji i integrowania nabytej wiedzy z zakresu ekonomii oraz potrafi w zaawansowanym stopniu realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne przy jej użyciu	GK2_K02	P7S_KK
posiada umiejętność oceny poziomu trudności planowanych przedsięwzięć o charakterze ekonomicznym i jest gotów przystosować się do pojawiających się nowych, zmiennych okoliczności	GK2_K04	P7S_KK
komunikuje się w obrębie środowiska i społeczności ekonomistów, posługując się w zaawansowanym stopniu fachową terminologią z zakresu ekonomii branży gier i wirtualnej rzeczywistości	GK2_K05	P7S_KR, P7S_KO
korzysta z pomocy ekspertów z dziedziny ekonomii w przypadku, kiedy ma trudności w samodzielnym rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych	GK2_K08	P7S_KK

D1. Treści programowe					
wykład			ćwiczenia		
semestr I					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
Wk	Wstęp do ekonomii gier komputerowych.	2	Ćws		
Wk	Omówienie zjawisk ekonomicznych i stojących za nimi mechanizmów.	10			
Wk	Teorie zachowania ludzkiego - racjonalność podejścia. Popyt, podaż i równowaga rynkowa.	6			

Wk	Rynki i metody wymiany - rodzaje, regulacja, siła, wykorzystanie do ustalania cen.	4			
Wk	Środki płatnicze - podstawy, wartość, wykorzystanie w ekonomii wirtualnej.	4			
Wk	Makro- i mikroekonomiczne aspekty gier komputerowych.	4			
semestr II					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczb a godz
Wk	Wstęp do ekonomii wirtualnych światów.	2	Ćws		
Wk	Wybrane aspekty i zagadnienia wirtualnej ekonomii.	8			
Wk	Najlepsze i najgorsze praktyki przy projektowaniu ekonomii świata wirtualnego - przykłady.	6			
Wk	Ekonomia mobilnych gier <i>free 2 play</i> .	6			

Wk	Zjawiska ekonomiczne w procesie produkcji gier komputerowych - praktyczne przykłady.	8			
----	--	---	--	--	--

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

E1. Literatura obowiązkowa

- Dutko Maciej, Biblia e-biznesu 3.0, Onepress, 2021.
- Dutko Maciej, Prawo w e-biznesie. Wszystko, co musisz wiedzieć, żeby prowadzić e-biznes i spać spokojnie, Onepress, 2015.

E2. Literatura uzupełniająca

- Gabe Zichermann, Christopher Cunningham, Grywalizacja. Mechanika gry na stronach WWW i w aplikacjach mobilnych, Helion, 2012.
- Casey B. Hart, The Evolution and Social Impact of Video Game Economics, Lexington Books, 2017.
- Vili Lehdonvirta, Virtual Economies: Design and Analysis, The MIT Press, 2014.

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	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 zadowolająca, 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	30+30
przygotowanie do zajęć	5+5
opracowanie materiału po zajęciach	5+5
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	5+5
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	5+5
suma godzin	50+50
liczba punktów ECTS	2+2

.....
Podpis Autora treści sylabusa

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusa