

	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		Proces dystrybucyjny i wydawniczy gier komputerowych	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKRW.II.A5	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 zaawansowanymi aspektami marketingu i reklamy gier komputerowych, C2 - zdobycie zaawansowanej wiedzy z zakresu procesu wydawniczego gier komputerowych, w tym o aspektach formalnych umów wydawniczych, C3 - zdobycie zaawansowanej wiedzy z zakresu umów inwestycyjnych i dystrybucyjnych gier komputerowych, C4 - poznanie specyfiki poszczególnych platform sprzedażowych, C5 - zaznajomienie się z tematem marketingu bezpośredniego na targach i wystawach branżowych, C6 - zdobycie zaawansowanej wiedzy z zakresu dofinansowań rządowych i europejskich przeznaczonych na działania marketingowe, prace badawczo-rozwojowe oraz prototypowanie i rozwój produktu.

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 procesu dystrybucyjnego i wydawniczego gier komputerowych pozwalającą na realizację zadań zespołowych i indywidualnych (także o charakterze interdyscyplinarnym)	GK2_W02	P7S_WG
zna fachową terminologię z procesu dystrybucyjnego i wydawniczego gier komputerowych ze szczególnym uwzględnieniem projektowania gier i wirtualnej rzeczywistości oraz powiązanych dziedzin	GK2_W06	P7S_WG
posiada poszerzoną wiedzę z zakresu finansowych i prawnych, a także dystrybucyjnych i wydawniczych aspektów zawodu projektanta z uwzględnieniem form indywidualnej przedsiębiorczości oraz zagadnień związanych z prawem autorskim, marketingiem i dystrybucją gier i aplikacji	GK2_W07	P7S_WK
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
posiada umiejętność samodzielnego podejmowania decyzji oraz adaptacji do nowych i zmiennych okoliczności, występujących podczas wykonywania pracy zawodowej związanej z tworzeniem gier komputerowych, które są powiązane z procesem dystrybucyjnym i wydawniczym gier komputerowych	GK2_U04	P7S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
posiada umiejętność oceny poziomu trudności planowanych przedsięwzięć z zakresu procesu dystrybucyjnego i wydawniczego gier komputerowych o charakterze twórczym i jest gotów przystosować się do pojawiających się nowych, zmiennych okoliczności	GK2_K04	P7S_KK
komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności, posługując się w zaawansowanym stopniu fachową terminologią z zakresu procesu dystrybucyjnego i wydawniczego gier komputerowych	GK2_K05	P7S_KR, P7S_KO
podejmuje refleksje na temat etycznych aspektów związanych z pracą, ze szczególnym uwzględnieniem procesu dystrybucyjnego i wydawniczego gier komputerowych	GK2_K07	P7S_KR
korzysta z pomocy ekspertów z dziedziny procesu dystrybucyjnego i wydawniczego gier komputerowych 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	Liczb a godz
Wk	Omówienie zaawansowanej specyfiki procesu dystrybucyjnego i wydawniczego.	6	Ćws		

Wk	Prawne aspekty umów licencyjnych narzędzi wykorzystywanych w procesie kreacji gier komputerowych.	2			
Wk	Proces rejestracji spółek, rodzaje spółek, jednoosobowe działalności gospodarcze.	2			
Wk	Pozyskiwanie finansowania kosztów produkcji oraz kosztów marketingowych gier komputerowych (inwestorzy zewnętrzni, dofinansowania rządowe i europejskie).	10			
Wk	Prawne aspekty umów wydawniczych, dystrybucyjnych i inwestycyjnych.	10			
semestr II					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczb a godz
Wk	Zaawansowane techniki i metody negocjacyjne.	10	Ćws		
Wk	Sytuacje konfliktowe wynikające z niedopełnienia warunków umowy.	10			
Wk	Zaawansowane pojęcia z zakresu marketingu i reklamy gier komputerowych.	6			
Wk	Marketing bezpośredni gier komputerowych poprzez udział w targach i wystawach branżowych.	4			

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

E1. Literatura obowiązkowa

- Hill-Whittall Richard, *Indie games. Podręcznik niezależnego twórcy gier*, Merlin Publishing, Warszawa 2017.

E2. Literatura uzupełniająca

- Kodeks cywilny,
- Kodeks postępowania cywilnego,
- Kodeks spółek handlowych,
- Ustawa prawo przedsiębiorców,
- 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%)						
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	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