

	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 quality assurance i przystosowanie do grup docelowych	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKRW.II.A3	przynależność do bloku	Blok ogólnoakademicki
prowadzący		Dr Marcin Makaj			e-mail	marcin.makaj@akademiasztuki.eu
rok	I	semestr	1, 2		punkty ECTS	2+2
typ przedmiotu		obowiązkowy			język wykładowy	Polski
liczba godzin		wykłady			suma	60
		ćwiczenia	30+30			
		warsztaty				
		E-learning				

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

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu
C1 - Poszerzenie wiedzy o produkcji komputerowych gier wideo.
C2 - Nabycie zaawansowanych umiejętności świadomego doboru grup docelowych własnych projektów z zakresu komputerowych gier wideo.
C3 - Rozwinięcie kompetencji społecznych w zakresie pracy zespołowej i komunikacji wewnątrz środowiska projektantów komputerowych gier wideo oraz z zewnętrznym otoczeniem społecznym, kulturalnym i ekonomicznym.
C4 - Nabycie zaawansowanych umiejętności z zakresu procesu QA niezbędnego do produkcji komputerowej gry wideo.

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 poszerzoną wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych w zakresie procesu produkcyjnego gier i wirtualnej rzeczywistości	GK2_W01	P7S_WG	
ma pogłębioną wiedzę z zakresu różnych dyscyplin powiązanych z procesem produkcji gier komputerowych pozwalającą na realizację zadań zespołowych i indywidualnych (także o charakterze interdyscyplinarnym)	GK2_W02	P7S_WG	
zna aspekty dotyczące pracy zespołowej związanej z produkcją gier i wirtualnej rzeczywistości, w tym zakres swoich działań i relacji z zespołem oraz różnych metod zarządzania nim	GK2_W10	P7S_WG	
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi			
potrafi kierować zespołem oraz współpracować z innymi jego członkami w ramach realizacji produkcji gier komputerowych i wirtualnej rzeczywistości, także o charakterze interdyscyplinarnym, oraz posługiwać się właściwymi metodami organizacji pracy w zespole	GK2_U05	P7S_UO	
umie świadomie dobierać i posługiwać się właściwą technologią do realizacji prac produkcyjnych gier komputerowych i wirtualnej rzeczywistości, dostosowaną do założonych celów projektowych	GK2_U07	P7S_UW	
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do			
posiada umiejętność samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów oraz efektywnego organizowania pracy własnej oraz innych osób z zakresu produkcji gier komputerowych	GK2_K03	P7S_KK, P7S_KO	
posiada umiejętność oceny poziomu trudności planowanych przedsięwzięć o charakterze twórczym z zakresu produkcji gier komputerowych i jest gotów przystosować się do pojawiających się nowych, zmiennych okoliczności	GK2_K04	P7S_KK	
posiada umiejętność pracy w zespole, inicjowania działań, podziału obowiązków i zachowań kompromisowych w zakresie produkcji gier komputerowych	GK2_K06	P7S_KR, P7S_KO	
korzysta z pomocy ekspertów z dziedziny produkcji 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	Proces quality assurance - przedstawienie zasad i najlepszych praktyk.	4			
			Ćws	Proces quality assurance - praca indywidualna studentów.	26
semestr II					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
Wk	Grupy docelowe - właściwe określenie zakresu, analiza cech charakteru, preferencji, wymagań, dostosowanie projektów, długofalowe planowanie pod grupy docelowe.	4	Ćws		
Wk	Osoby z niepełnosprawnościami - właściwe określenie zakresu, rodzaje niepełnosprawności - ograniczenia i szanse, dostosowanie projektów, długofalowe planowanie pod określone rodzaje niepełnosprawności, możliwości dostosowania mechanik.	4			
			Ćws	Proces quality assurance - praca indywidualna studentów.	22

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

E1. Literatura obowiązkowa

- Renee Dunlop, *Production Pipeline Fundamentals for Film and Games*, Routledge, 2014.

E2. Literatura uzupełniająca

- 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 sylabusu

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusu