

	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		Game design i level design	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKRW.II.A8	przynależność do bloku	Blok ogólnoakademicki
prowadzący		Dr Marcin Makaj, mgr Karolina Kaleta			e-mail	marcin.makaj@akademiasztuki.eu karolina.kaleta@akademiasztuki.eu
rok	I, II	semestr	1, 2, 3		punkty ECTS	2+2+2
typ przedmiotu		obowiązkowy			język wykładowy	Polski
liczba godzin		wykłady	30+30+30		suma	90
		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 ze specyfiką poszczególnych platform i grup docelowych,
C2 - opanowanie zaawansowanych technik projektowych, które wykorzystują uwarunkowania psychologiczne odbiorców końcowych,
C3 - zapoznanie się z najczęściej popełnianymi błędami w projektowaniu gier komputerowych i najlepszych praktykach projektowych,
C4 - poznanie technik preprodukcyjnych, celem zagwarantowania sukcesu projektu,
C5 - poznanie technik wykorzystywanych w projektowaniu poziomów do gier komputerowych.

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 zaawansowaną wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych w zakresie projektowania gier komputerowych ze szczególnym uwzględnieniem dokumentacji projektowej		GK2_W03	P7S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi			
umie tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne z zakresu projektowania gier komputerowych		GK2_U01	P7S_UW
potrafi stosować się do wytycznych otrzymanych od innych członków zespołu podczas pracy nad swoimi zadaniami z zakresu projektowania gier komputerowych, poprawnie je odczytać i zaimplementować, jak również formułować wytyczne dla innych członków zespołu		GK2_U06	P7S_UO
umie świadomie dobierać i posługiwać się właściwymi technikami projektowymi, niezbędnymi do realizacji prac projektowych z zakresu gier komputerowych, dla osiągnięcia założonych celów w procesie projektowym		GK2_U07	P7S_UW
potrafi dostosowywać rodzaj metod pracy i technik warsztatowych do koncepcji projektu gry komputerowej, umożliwiające ciągły rozwój poprzez samodzielną pracę		GK2_U08	P7S_UW, P7S_UU
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do			
rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się z zakresu projektowania gier komputerowych - w tym do podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych		GK2_K01	P7S_KO, P7S_KR
posiada umiejętność samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów przy projektowaniu gier komputerowych oraz efektywnego organizowania pracy		GK2_K03	P7S_KK, P7S_KO
posiada umiejętność oceny poziomu trudności planowanych przedsięwzięć z zakresu projektowania gier komputerowych 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 fachową terminologią z zakresu branży gier komputerowych		GK2_K05	P7S_KR, P7S_KO

D1. Treści programowe					
wykład			ćwiczenia		
semestr I					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczb a godz

Wk			Ćws	Różne zaawansowane aspekty i oblicza game designu i level designu - ćwiczenia z zakresu zaawansowanych metodologii projektowania gier komputerowych z wykorzystaniem różnorodnych narzędzi i praktyk. Teoria projektowania gier komputerowych.	30
semestr II					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
			Ćws	Różne zaawansowane aspekty i oblicza game designu i level designu - ćwiczenia z zakresu zaawansowanych metodologii projektowania gier komputerowych z wykorzystaniem różnorodnych narzędzi i praktyk. Teoria projektowania gier komputerowych. Materiał poszerzony o modele psychologiczne, antropologiczne, socjologiczne i filozoficzne.	30
semestr III					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
			Ćws	Indywidualnie dobrana praca projektowa, powiązana tematycznie z pracą dyplomową.	30

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

w ramach badań artystycznych, studenci realizujący własne koncepcje gier komputerowych 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 gier studentów do specyfiki wystawienniczej, złożenie dokumentów organizatorom wystawy, zapewnienie 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>),
- 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 zadowolająca, lecz z e z n a c z ą c y m i 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+30
przygotowanie do zajęć	5+5+5
opracowanie materiału po zajęciach	5+5+5
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	5+5+5
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	5+5+5
suma godzin	50+50+50
liczba punktów ECTS	2+2+2

.....
Podpis Autora treści sylabusa

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusa