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	Wybrana pracownia uzupełniająca 1 lub 2 (Pracownia GKiRW 1)	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKRW.II.C3 GKRW.II.C4	przynależność do bloku	Blok kierunkowy
prowadzący	dr Marcin Makaj			e-mail	marcin.makaj@akademiasztuki.eu
rok I	semestr	1, 2		punkty ECTS	4+4
typ przedmiotu	do wyboru			język wykładowy	Polski
liczba godzin	wykłady			suma	120
	ćwiczenia	60+60			
	warsztaty				
	E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Na poziomie egzaminu wstępnego.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu
C1 - Pozyskanie poszerzonej wiedzy o praktycznych aspektach branży niezależnych gier komputerowych. C2 - Nabycie poszerzonych umiejętności świadomego i samodzielnego opracowania niezależnych gier komputerowych. C3 - Nabycie poszerzonych umiejętności świadomego i samodzielnego przygotowania modeli 3D i rzeźb 3D do wykorzystania w grach komputerowych. C4 - Nabycie poszerzonych umiejętności świadomego i samodzielnego przygotowania poziomów do wykorzystania w grach komputerowych. C5 - Rozwinięcie zaawansowanych 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 poszerzoną wiedzę dotyczącą realizacji prac w zakresie niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier	GK2_W01	P7S_WG
posiada rozległa wiedzę dotyczącą środków komunikacji wizualnej i ekspresji artystycznej, wykorzystywaną w procesie projektowania niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier	GK2_W05	P7S_WG
zna fachową, poszerzoną terminologię z zakresu niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier	GK2_W06	P7S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
potrafi realizować i analizować własne działania twórcze z zakresu projektowania niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier, w oparciu o zróżnicowane koncepcje i nieustannie je rozwijać w oparciu o umiejętność konstruktywnej autoanalizy, autokorekty i samokrytyki	GK2_U01	P7S_UW
potrafi analizować różne formy ekspresji artystycznej, wybierać te, które są spójne z własną ideą, bronić swoich racji oraz wyrażać je w postaci dojrzałej koncepcji projektowej w zakresie niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier	GK2_U02	P7S_UW
posiada umiejętność samodzielnego podejmowania decyzji oraz adaptacji do nowych i zmiennych okoliczności, występujących podczas wykonywania pracy zawodowej związanej z tworzeniem niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier	GK2_U04	P7S_UW

umie świadomie dobierać i posługiwać się właściwą technologią do realizacji prac projektowych i artystycznych, dostosowaną do założonych celów projektowych w zakresie niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier	GK2_U07	P7S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się z zakresu niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier, celem własnego rozwoju oraz rozwoju branży	GK2_K01	P7S_KO P7S_KR
posiada umiejętność samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów oraz efektywnego organizowania pracy własnej z zakresu niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier	GK2_K03	P7S_KK P7S_KO
posiada umiejętność oceny poziomu trudności planowanych przedsięwzięć o charakterze twórczym z zakresu niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier 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 niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier	GK2_K05	P7S_KR P7S_KO
korzysta z pomocy ekspertów z zakresu niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier, 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			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 II					
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),
- 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 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 Praca nie spełnia minimalnych kryteriów - konieczne powtórzenie całości materiału

G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	60+60
przygotowanie do zajęć	10+10
opracowanie materiału po zajęciach	10+10
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	10+10
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	10+10
suma godzin	100+100
liczba punktów ECTS	4+4

....

Podpis Autora treści sylabusa *Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie*

....

Podpis Przewodniczącego Rady Programowej *Data sporządzenia sylabusa*