



Kierunek studiów	Grafika
Profil	Praktyczny
Stopień studiów	2-go stopnia
Forma studiów	stacjonarne

Sylabus przedmiotu
Pracownia projektowania gier 3 - projekt

1. Dane podstawowe

Status programowy przedmiotu	Blok A: Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
Rodzaj przedmiotu	Do wyboru
Kod przedmiotu	GM-EGP-DP
Rok studiów	2
Semestr	3
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	mgr Sebastian Nowak
Język wykładowy	polski

2. Wymiar godzin i forma zajęć

Rodzaj	Liczba godzin
Laboratorium	28
Razem godzin	28

3. Cele przedmiotu

Kod	Cel
CP1	Rozwijanie praktycznych umiejętności dotyczących projektowania i produkcji nowoczesnych interaktywnych aplikacji jakimi są gry komputerowe.
CP2	Realizacja indywidualnych lub grupowych prototypów gier komputerowych.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji

Dobra znajomość dowolnego silnika do tworzenia gier pozwalająca na samodzielną pracę nad projektem grywalnego prototypu gry.

5. Efekty uczenia się

Wiedza

Kod	Student zna i rozumie:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-W1	Zna metody i narzędzia niezbędne do realizacji projektu prototypu gry komputerowej	CP2	GK6_W02, GK6_W08, GK7_W08
EU-W2	Wie jak przygotować prezentację gry komputerowej w formie GDD (Game Design Document)	CP1	GK6_W04, GK6_W11, GK7_W02, GK7_W08

Umiejętności

Kod	Student potrafi:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-U1	Potrafi zrealizować projekt lub części składowe projektu prototypu gry komputerowej dobierając odpowiednie techniki i narzędzia.	CP1, CP2	GK6_U01, GK6_U02, GK6_U07, GK6_U08

Kompetencje

Kod	Student jest gotów do:	Realizuje cel	Efekty kierunkowe
EU-K2	Jest przygotowany do publicznej prezentacji swoich dokonań artystycznych	CP1, CP2	GK6_K01, GK6_K02, GK6_K06, GK6_K07

6. Treści programowe

Kod	Tematyka	laboratorium	Realizuje efekt
TP1	Omówienie technik i narzędzi potrzebnych do realizacji projektów oraz ewentualny podział na grupy. Dostosowanie zakresu prac do wybranego tematu, dobór środków artystycznych i ogólnej stylistyki wszystkich projektów.	6	EU-U1, EU-W1
TP2	Konsultacje indywidualne kolejnych etapów pracy nad projektem	14	EU-U1, EU-W1
TP3	Korekta projektu, wprowadzenie zmian, przygotowanie do prezentacji własnej	8	EU-K2, EU-W2

Razem godzin: 28

7. Metody kształcenia

Kod	Metoda
MK1	analiza przypadków
MK2	dyskusja
MK3	materiały dydaktyczne
MK4	pokaz
MK5	wykład wsparty prezentacją komputerową
MK6	zespołowe realizowanie projektów poza zajęciami

8. Nakład pracy studenta

Aktywność studenta	Obciążenie
Pogłębianie wiedzy na podstawie zajęć	12
Praca związana z projektami indywidualnymi	48
Praca z nauczycielem związana z: laboratorium	28
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	3
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	68,18%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	88

9. Status zaliczenia przedmiotu

Przedmiot kończy się przeglądem projektów zaliczeniowych.

Forma studiów	Egzamin	Praca egzaminacyjna	Zaliczenie	Praca zaliczeniowa
stacjonarne				×

10. Metody weryfikacji efektów uczenia się

Składowe oceny końcowej

Forma sprawdzenia	Wybrana forma	Punktacja	Realizuje efekt
Egzamin pisemny			
Egzamin ustny			
Sprawdzian pisemny			
Zaliczeniowy przegląd prac	×	20	EU-U1, EU-W1
Referat pisemny			
Referat ustny			
Kolokwium			
Praca domowa			
Miniprojekt			
Praca na zajęciach			
Projekt z dokumentacją	×	60	EU-K2, EU-U1, EU-W2, EU-W1
Ustna prezentacja projektu	×	20	EU-K2
Obecność na zajęciach			
Sprawdzian ustny			
Kartkówka			
Aktywność na zajęciach			
Egzaminacyjny przegląd prac			
Sprawozdanie z praktyki zawodowej			

Zasady wyliczania oceny z przedmiotu

Zakres punktów	Ocena
0 – 40	2,0
41 – 50	3,0
51 – 60	3,5
61 – 70	4,0
71 – 80	4,5
81 – 100	5,0

11. Macierz realizacji przedmiotu

Efekt uczenia się	Cel przedmiotu	Treści programowe	Metody kształcenia
EU-W1	CP2	TP1, TP2	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-W2	CP1	TP3	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-U1	CP1, CP2	TP1, TP2	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-K2	CP1, CP2	TP3	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6

12. Odniesienie efektów uczenia się

Efekt uczenia się	Efekty kształcenia dla kierunku studiów	Charakterystyki drugiego stopnia w obszarze kształcenia
EU-W1	GK7_W08, GK6_W08, GK6_W02	P6S_WG, P7S_WG
EU-W2	GK7_W08, GK6_W11, GK7_W02, GK6_W04	P6S_WG, P7S_WG
EU-U1	GK6_U02, GK6_U01, GK6_U08, GK6_U07	P6S_UW
EU-K2	GK6_K02, GK6_K01, GK6_K07, GK6_K06	P6S_KK, P6S_KO, P6S_KR, P6S_UU

13. Literatura

Literatura podstawowa

- Ernest Adams, Projektowanie gier. Podstawy. Wydanie II, Helion, 2010

Literatura uzupełniająca

- Mańkowski Piotr, Cyfrowe marzenia Historia gier komputerowych i wideo, Trio, 2010

2. Mirosław Filiciak, Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej, Wydawnictwa akademickie i profesjonalne, 2006

14. Informacje o nauczycielach akademickich

Osoby odpowiedzialne za przedmiot

1. mgr Sebastian Nowak

Osoby prowadzące przedmiot

1. lic. Michał Stelmachowicz
2. mgr Sebastian Nowak