



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

## 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	GN-EGP-ZP
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	12
Projekt	28
Ocena Efektów	2
Razem godzin	42

### 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-K1	Jest przygotowany do publicznej prezentacji swoich dokonań artystycznych	CP1, CP2	GK6_K01, GK6_K02, GK6_K06, GK6_K07

## 6. Treści programowe

Kod	Tematyka	laboratorium	projekt	ocena efektów	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.	4	0	0	EU-U1, EU-W1
TP2	Konsultacje indywidualne kolejnych etapów pracy nad projektem	6	20	0	EU-U1, EU-W1
TP3	Korekta projektu, wprowadzenie zmian, przygotowanie do prezentacji własnej	2	8	0	EU-K1, EU-W2
TP4	Weryfikacja efektów uczenia	0	0	2	EU-K1, EU-U1, EU-W1, EU-W2

Razem godzin: 42

## 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 przedstawionej na zajęciach	12
Praca związana z projektami indywidualnymi	36
Praca związana z: projekt	28
Praca z nauczycielem związana z: laboratorium	12
Praca z nauczycielem związana z: ocena efektów	2
Liczba punktów ECTS (1 punkt=25h)	3
Procentowy udział pracy własnej studenta w sumarycznym obciążeniu studenta	53,33%
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	90

## 9. Status zaliczenia przedmiotu

Przedmiot kończy się przeglądem projektów zaliczeniowych.

Forma studiów	Egzamin	Praca egzaminacyjna	Zaliczenie	Praca zaliczeniowa
niestacjonarne				×

## 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-W2
Referat pisemny			
Referat ustny			
Kolokwium			
Praca domowa			
Miniprojekt			
Praca na zajęciach			
Projekt z dokumentacją	×	60	EU-U1, EU-W1
Ustna prezentacja projektu	×	20	EU-K1
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, TP4	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-W2	CP1	TP3, TP4	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-U1	CP1, CP2	TP1, TP2, TP4	MK1, MK2, MK3, MK4, MK5, MK6
EU-K1	CP1, CP2	TP3, TP4	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-K1	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