

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0212.2.EDUP1.D.WDPG	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	<i>Wstęp do projektowania gier</i> <i>Introduction to game design</i>
	angielskim	

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

1.1. Kierunek studiów	Sztuki plastyczne
1.2. Forma studiów	Stacjonarne
1.3. Poziom studiów	Licencjackie
1.4. Profil studiów*	Ogólnoakademicki
1.5. Osoba przygotowująca kartę przedmiotu	dr Jakub Matys
1.6. Kontakt	jakub.matys@ujk.edu.pl

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

2.1. Język wykładowy	polski
2.2. Wymagania wstępne*	brak

3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

5. SPECYFIKACJA CHARAKTERYSTYKI PRZEDMIOTU		
3.1. Forma zajęć		ćwiczenia
3.2. Miejsce realizacji zajęć		zajęcia tradycyjne w pomieszczeniu dydaktycznym UJK
3.3. Forma zaliczenia zajęć		Zaliczenie z oceną (semestr 3)
3.4. Metody dydaktyczne		Ćwiczenia przedmiotowe, Pokaz z instruktażem, Metoda projektów, Pokaz z objaśnieniem
3.5. Wykaz literatury	podstawowa	Nowocię R. Tworzenie gier komputerowych: kompendium producenta. Helion. Gliwice 2020. Adams E. Projektowanie gier: podstawy. Helion. Gliwice 2011.
	uzupełniająca	Jońca R. Perełki programowania gier: vademecum profesjonalisty. Helion. Gliwice 2002.

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

4.1. Cele przedmiotu (z uwzględnieniem formy zajęć) C1. Wiedza – zaprezentowanie studentom podstawowych pojęć związanych z projektowaniem gier, takich jak mechanika, fabuła, interfejs użytkownika i estetyka wizualna; omówienie gatunków gier i etapów produkcji – od koncepcji po prototyp. C2. Umiejętności – przygotowanie studentów do tworzenia autorskich koncepcji gier, projektowania interakcji i opracowywania wstępnych mechanik oraz dokumentacji projektowej; rozwijanie umiejętności analitycznego myślenia o strukturze gry. C3. Kompetencje społeczne – kształtowanie postawy otwartości na współpracę w zespole twórczym; uwrażliwienie na kulturą i społeczną funkcję gier jako medium narracyjnego i edukacyjnego.
4.2. Treści programowe (z uwzględnieniem formy zajęć) Wprowadzenie do podstawowych pojęć związanych z grami cyfrowymi. Elementy składowe gry: mechanika, fabuła, estetyka, interfejs. Typy i gatunki gier. Podstawy projektowania gameplayu. Cykl produkcji gry – od koncepcji do prototypu. Praca zespołowa w środowisku twórców gier. Konceptart w projektowaniu gier (projekty, przestrzeni, architektury, postaci, wnętrz, pojazdów). Silniki gier na przykładzie Unity game engine.

4.3. Przedmiotowe efekty uczenia się

Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
w zakresie WIEDZY :		
W01	Zna podstawowe elementy składowe gier, pojęcia związane z mechaniką, estetyką, fabułą i interfejsem oraz typologię gier.	EDUP1A_W01, EDUP1A_W04
W02	Rozumie specyfikę projektowania w środowiskach gier, w tym znaczenie narzędzi cyfrowych i silników gier w projektowaniu narracji i przestrzeni.	EDUP1A_W06
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI :		
U01	Tworzy własne koncepcje projektowe, dokumentacje GDD, plansze koncepcyjne i prototypy poziomów w silnikach gier.	EDUP1A_U01, EDUP1A_U02, EDUP1A_U03
U02	Stosuje techniki narracji wizualnej i interaktywnej oraz integruje różne media w projektach gier.	EDUP1A_U04, EDUP1A_U06, EDUP1A_U07
U03	Samodzielnie realizuje prace projektowe i umiejętnie je prezentuje, posługując się współczesnymi narzędziami cyfrowymi.	EDUP1A_U08, EDUP1A_U11,

		EDUP1A_U13
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:		
K01	Wykazuje samodzielność i kreatywność w podejmowaniu decyzji projektowych oraz umiejętnie współpracuje w zespole.	EDUP1A_K01

4.4. Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się

Efekty przedmiotowe (symbol)	Sposób weryfikacji (+/-)																				
	Egzamin ustny/pisemny*			Kolokwium*			Projekt*			Aktywność na zajęciach*			Praca własna*			Praca w grupie*			Inne (jakie?)* np. test - stosowany w e-learningu		
	Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć		
	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...
W01								+			+			+							
W02								+			+			+							
U01								+			+			+							
U02								+			+			+							
U03								+			+			+							
K01								+			+			+							

*niepotrzebne usunąć

4.5. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny
ćwiczenia (C)* (w tym e-learning)	3	Student zna podstawowe pojęcia związane z grami cyfrowymi. Potrafi wskazać główne elementy gry (mechanika, fabuła, estetyka, interfejs), ale ma trudności z ich analizą i zastosowaniem. Wymaga pomocy w tworzeniu koncepcji gry i uczestniczeniu w pracy zespołowej.
	3,5	Student rozpoznaje elementy składowe gry i zna typy oraz gatunki gier. Wstępnie rozumie zasady projektowania gameplayu i cykl produkcji gry. Podejmuje próby pracy zespołowej i opracowania prostego konceptu, jednak wymaga wsparcia przy realizacji bardziej złożonych zadań.
	4	Student poprawnie identyfikuje i analizuje elementy gry oraz projektuje podstawowy gameplay. Potrafi przygotować prostą koncepcję gry w ramach pracy zespołowej. Posługuje się narzędziami do tworzenia koncept artów i zna podstawowe funkcje silnika Unity.
	4,5	Student wykazuje się samodzielnością w projektowaniu podstawowych mechanik gry i potrafi twórczo łączyć jej elementy (fabuła, estetyka, interfejs). Skutecznie współpracuje w zespole projektowym, przygotowując przemyślany konceptart i prototyp gry. Potrafi analizować zalety i ograniczenia wybranego silnika gry.
	5	Student projektuje oryginalne i spójne koncepcje gier, wykazując zaawansowaną znajomość ich struktury. Biegłe porusza się w środowisku pracy zespołowej, aktywnie uczestnicząc w każdym etapie cyklu produkcji – od pomysłu po prototyp. Twórczo wykorzystuje konceptart jako narzędzie komunikacji wizualnej, a funkcje silnika Unity stosuje świadomie i efektywnie. Charakteryzuje się wysokim poziomem samodzielności i krytycyzmu.

5. BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/	50	
Udział w wykładach*		
Udział w ćwiczeniach, konwersatoriach, laboratoriach*	50	
Udział w egzaminie/kolokwium zaliczeniowym*		
Inne (należy wskazać jakie? np. e-learning)*		
SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/	25	
Przygotowanie do wykładu*		
Przygotowanie do ćwiczeń, konwersatorium, laboratorium*		
Przygotowanie do egzaminu/kolokwium*		
Zebranie materiałów do projektu, kwerenda internetowa*		
Opracowanie prezentacji multimedialnej*		
Inne (jakie?)*		
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	75	

PUNKTY ECTS za przedmiot	3	
--------------------------	---	--

**niepotrzebne usunąć*