**karta przedmiotu**

1. Podstawowe informacje o przedmiocie

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa przedmiotu | Preprodukcja |
| Rocznik studiów | 2022/2023 |
| Kolegium | Kolegium Informatyki Stosowanej |
| Kierunek studiów | Informatyka |
| Poziom kształcenia | Studia pierwszego stopnia - licencjackie |
| Profil kształcenia | Praktyczny |
| Specjalność | Projektowanie i produkcja gier komputerowych |
| Osoba odpowiedzialna | dr Marek Jaszuk |

1. Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów)

|  |
| --- |
| Brak |

1. Efekty uczenia się i sposób realizacji zajęć
   1. Cele przedmiotu

|  |  |
| --- | --- |
| C1 | Przekazanie wiedzy dotyczącej zasad projektowania gier komputerowych oraz znaczenia kompromisów w fazie wyboru sposobu rozwiązania projektowego. |
| C2 | Przekazanie wiedzy dotyczącej zasad doboru i specyfikacji kryteriów i standardów pozwalających na skuteczne planowanie strategii realizacji gry komputerowej. |
| C3 | Kształcenie umiejętności opracowywania dokumentacji dotyczącej realizacji projektu gry komputerowej i przygotowania tekstu zawierającego omówienie wyników realizacji tego projektu. |
| C4 | Kształcenie umiejętności zastosowania zasad interakcji człowiek-komputer do projektowania i ewaluacji gier komputerowych. |
| C5 | Kształcenie umiejętności identyfikowania i oceniania poziomu ryzyka wynikającego ze stosowania technologii produkcji gier komputerowych, a także proponowania rozwiązań mających na celu jego obniżenie. |

* 1. Przedmiotowe efekty uczenia się, z podziałem na wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne, wraz z odniesieniem do efektów uczenia się dla kierunku

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Lp. | Opis przedmiotowych efektów uczenia się | Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku |
| Po zaliczeniu przedmiotu student w zakresie **wiedzy** | | |
| P\_W01 | zna i rozumie zasady projektowania gier komputerowych oraz rozumie znaczenie kompromisów w fazie wyboru sposobu rozwiązania projektowego. | K\_W14 |
| P\_W02 | zna zasady doboru i specyfikacji kryteriów i standardów pozwalających na skuteczne planowanie strategii realizacji gry komputerowej. | K\_W15 |
| Po zaliczeniu przedmiotu student w zakresie **umiejętności** | | |
| P\_U01 | potrafi opracować dokumentację dotyczącą realizacji projektu gry komputerowej i przygotować tekst zawierający omówienie wyników realizacji tego projektu. | K\_U03 |
| P\_U02 | potrafi zastosować zasady interakcji człowiek-komputer do projektowania i ewaluacji gier komputerowych. | K\_U13 |
| P\_U03 | potrafi identyfikować i oceniać poziom ryzyka wynikającego ze stosowania technologii produkcji gier komputerowych, a także proponować rozwiązania mające na celu jego obniżenie. | K\_U21 |

* 1. Formy zajęć dydaktycznych oraz wymiar godzin i punktów ECTS

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Studia stacjonarne (ST) | | | | | | | |
| W | K | Ćw | L | ZP | P | eL | ECTS |
| - | - | - | 32 | - | 20 | - | 6 |

* 1. Metody realizacji zajęć dydaktycznych

|  |  |
| --- | --- |
| Formy zajęć | Metoda realizacji |
| Laboratorium | W ramach laboratorium studenci uczą się realizacji elementów składających się na projekt gry komputerowej i zapoznają się z narzędziami wspomagającymi projektowanie gier. |
| Projekt | Projekt polega na samodzielnym opracowaniu projektu realizacji gry komputerowej. Zadaniem studentów jest wymyślenie i przedstawienie koncepcji wszystkich elementów składających się na grę komputerową, oraz przeprowadzenie prezentacji projektu. |

* 1. Treści kształcenia (oddzielnie dla każdej formy zajęć)

Laboratorium

|  |  |
| --- | --- |
| Lp. | Treści kształcenia realizowane w ramach laboratorium |
| L1 | Wprowadzenie do projektowania gier komputerowych |
| L2 | Przygotowanie konceptu (specyfikacji) |
| L3 | Tworzenie architektury projektu |
| L4 | Analiza założeń biznesowych |
| L5 | Opracowanie scenariusza |
| L6 | Opracowanie projektu funkcjonalnego |
| L7 | Projektowanie poziomów gry |
| L8 | Projektowanie gier wieloplatformowych |
| L9 | Założenia analityczne gry |
| L10 | Kanały dystrybucji gier |

Projekt

|  |  |
| --- | --- |
| Lp. | Treści kształcenia realizowane w ramach projektu |
|
| P1 | Projekt gry - przygotowanie kompletnej specyfikacji gry:   * koncepcja gry z założeniami * tworzenie architektury * założenia biznesowe * scenariusz * projekt funkcjonalny * poziomy gry * wieloplatformowość * analityka gry   prezentacja projektu. |

* 1. Korelacja pomiędzy efektami uczenia się, celami przedmiotu, a treściami kształcenia

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Efekt uczenia się | Cele przedmiotu | Treści kształcenia |
| P\_W01 | C1 | L1-L8 |
| P\_W02 | C2 | L6-L10 |
| P\_U01 | C3 | L1-L8, P1 |
| P\_U02 | C4 | L1-L3, L6-L8, P1 |
| P\_U03 | C5 | L2, L8, L10, P1 |

* 1. Metody weryfikacji efektów uczenia się

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Efekt  uczenia się | Metoda oceny | Forma zajęć, w ramach której następuje weryfikacja efektu |
| P\_W01 | Ocena zadań realizowanych w ramach laboratorium | L |
| P\_W02 | Ocena zadań realizowanych w ramach laboratorium | L |
| P\_U01 | Ocena projektu | P |
| P\_U02 | Ocena projektu | P |
| P\_U03 | Ocena projektu | P |

* 1. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Efekt uczenia się | Na ocenę 2  student nie potrafi | Na ocenę 3  student potrafi | Na ocenę 4  student potrafi | Na ocenę 5  student potrafi |
| P\_W01 | Zademonstrować wiedzy w zakresie zasady projektowania gier komputerowych oraz rozumienia znaczenia kompromisów w fazie wyboru sposobu rozwiązania projektowego. | Zademonstrować  podstawową wiedzę w zakresie zasad projektowania gier komputerowych oraz rozumie znaczenie kompromisów w fazie wyboru sposobu rozwiązania projektowego. | Zademonstrować  dobrą wiedzę w zakresie zasad projektowania gier komputerowych oraz rozumie znaczenie kompromisów w fazie wyboru sposobu rozwiązania projektowego. | Zademonstrować bardzo dobrą wiedzę w zakresie zasad projektowania gier komputerowych oraz rozumie znaczenie kompromisów w fazie wyboru sposobu rozwiązania projektowego. |
| P\_W02 | Zademonstrować wiedzy w zakresie zasad doboru i specyfikacji kryteriów i standardów pozwalających na skuteczne planowanie strategii realizacji gry komputerowej. | Zademonstrować podstawową wiedzę w zakresie zasad doboru i specyfikacji kryteriów i standardów pozwalających na skuteczne planowanie strategii realizacji gry komputerowej. | Zademonstrować dobrą wiedzę w zakresie zasad doboru i specyfikacji kryteriów i standardów pozwalających na skuteczne planowanie strategii realizacji gry komputerowej. | Zademonstrować bardzo dobrą wiedzę w zakresie zasad doboru i specyfikacji kryteriów i standardów pozwalających na skuteczne planowanie strategii realizacji gry komputerowej. |
| P\_U01 | Opracować dokumentacji dotyczącej realizacji projektu gry komputerowej i przygotować tekstu zawierającego omówienie wyników realizacji tego projektu. | Na poziomie podstawowym opracować dokumentację dotyczącą realizacji projektu gry komputerowej i przygotować tekst zawierający omówienie wyników realizacji tego projektu. | Na poziomie dobrym opracować dokumentację dotyczącą realizacji projektu gry komputerowej i przygotować tekst zawierający omówienie wyników realizacji tego projektu. | Na poziomie bardzo dobrym opracować dokumentację dotyczącą realizacji projektu gry komputerowej i przygotować tekst zawierający omówienie wyników realizacji tego projektu. |
| P\_U02 | Zastosować zasad interakcji człowiek-komputer do projektowania i ewaluacji gier komputerowych. | Na poziomie podstawowym zastosować zasady interakcji człowiek-komputer do projektowania i ewaluacji gier komputerowych. | Na poziomie dobrym zastosować zasady interakcji człowiek-komputer do projektowania i ewaluacji gier komputerowych. | Na poziomie bardzo dobrym zastosować zasady interakcji człowiek-komputer do projektowania i ewaluacji gier komputerowych. |
| P\_U03 | identyfikować i oceniać poziomu ryzyka wynikającego ze stosowania technologii produkcji gier komputerowych, a także zaproponować rozwiązania mającego na celu jego obniżenie. | Na poziomie podstawowym identyfikować i oceniać poziom ryzyka wynikającego ze stosowania technologii produkcji gier komputerowych, a także proponować rozwiązania mające na celu jego obniżenie. | Na poziomie dobrym identyfikować i oceniać poziom ryzyka wynikającego ze stosowania technologii produkcji gier komputerowych, a także proponować rozwiązania mające na celu jego obniżenie. | Na poziomie bardzo dobrym identyfikować i oceniać poziom ryzyka wynikającego ze stosowania technologii produkcji gier komputerowych, a także proponować rozwiązania mające na celu jego obniżenie. |

* 1. Literatura

|  |
| --- |
| Literatura podstawowa |
| E. Adams, Fundamentals of Game Design, New Rider 2013, lub nowsze wydanie |
| C. Macklin, J. Sharp, Games, Design and Play: A detailed approach to iterative game design, Addison-Wesley Professional, 2016, lub nowsze wydanie |
| A. Galuzin, Preproduction Blueprint: How to Plan Game Environments and Level Designs, CreateSpace Publishing, 2016 |
| S. Rogers, Level Up! The Guide to Great Video Game Design, John Wiley & Sons Inc, New York, 2014, lub nowsze wydanie |

|  |
| --- |
| Literatura uzupełniająca |
| T. Fullerton, Game Design Workshop : A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, Apple Academic Press Inc., Oakville, Canada, 2015 |
| M. Sellers, Advanced Game Design : A Systems Approach, Pearson Education, New Jersey 2017 |
| J. G. Bond, Introduction to Game Design, Prototyping, and Development : From Concept to Playable Game with Unity and C#, Pearson Education, New Jersey, 2017 |
| M. Salmond, Video Game Design : Principles and Practices from the Ground Up, Bloomsbury Publishing PLC, New York, 2020 |

1. Nakład pracy studenta - bilans punktów ECTS

|  |  |
| --- | --- |
| **Rodzaje aktywności** | **Obciążenie studenta** |
| **studia ST** |
| Udział w C/L (UB) | 32 |
| Konsultacje do C/L (UB) | 11 |
| Samodzielne przygotowanie się do C/L, w tym przygotowanie do zaliczenia | 53 |
| Udział w i konsultacje do PS/PN/eL (UB) | 20 |
| Samodzielne przygotowanie się do zaliczenia PS/PN/eL | 40 |
| **Sumaryczne obciążenie pracą studenta** | **156** |
| **Punkty ECTS za przedmiot** | **6** |
| **Punkty ECTS za zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczycieli i studentów (UB)** | **3** |
| **Punkty ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne (PZ)** | **6** |