# SYLABUSY

## Uczelnia Biznesu i Nauk Stosowanych „Varsovia”
## w Warszawie

**Kierunek: Media**

**Poziom: Studia drugiego stopnia**

**Profil: Praktyczny**

**Forma studiów: Stacjonarne/Niestacjonarne**

**Moduły kształcenia specjalnościowego – Game design**

**Prototypowanie**

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia) | | | Kod przedmiotu |
|---|---|---|---|
| **Prototypowanie** | | | **S2-62-PROTOT-2 N2-62-PROTOT-2** |
| **Status przedmiotu (modułu)** | **wybieralny** | **Język wykładowy** | **polski** |
| **Kierunek** | **media** | **Stopień kształcenia** | **studia II stopnia** |
| **Profil kształcenia** | **praktyczny** | **Forma studiów** | **stacjonarne i niestacjonarne** |
| **Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie** | Game design | | |
| **Rok studiów** | **pierwszy** | **Semestr studiów** | **drugi** |
| **Forma zajęć** | **wykład** | **ćwiczenia** | **Wybierz element** |
| **Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne** | | 42 | |
| **Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne** | | 15 | |

**Cele kształcenia**

Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student dysponował wiedzą na temat prototypowania pojedynczych i złożonych mechanik gier komputerowych oraz skutecznie wykorzystywał narzędzia do wdrażania ich w wirtualną rzeczywistość silników Unreal Engine i/lub Unity Engine

| Efekty kształcenia/uczenia się<br><br>Student, który zaliczył przedmiot w zakresie: | | Metody nauczania | Sposób sprawdzania | Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku | Odniesienia do charakterysty k poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji |
|---|---|---|---|---|---|
| **wiedzy** | – Posiada istotną w projektowaniu mechanik wiedzę na temat przygotowywania dokumentacji | Prezentacja, dyskusja | Projekt, prezentacja własnego projektu mechaniki | MK2P_W03 | P7S_WG |
| **umiejętności** | – Wykorzystuje umiejętnie narzędzia do możliwości fizycznych testów zaprojektowanych mechanik | Ćwiczenia warsztatowe | Projekt prototypu gry (mechaniki) | MK2P_U04 | P7S_UU<br>P7S_UK |
| **kompetencji społecznych** | – Wykazuje dbałość o terminowe dostarczenie produktu i dostosowanie go do zasad użyteczności związanych ze specyfiką i zróżnicowaniem grup odbiorczych (np. Zagadnienia z zakresu accesibility) | Projekt zaliczeniowy | Prezentacja prototypu gry | MK2P_K01<br>MK2P_K04 | P7U_K<br>P7S_KR<br>P7S_KK |

**Opis przedmiotu**

Przedmiot zapoznaje studentów z metodyką tworzenia prototypów gier komputerowych oraz weryfikacji rozwiązań szczegółowych problemów pojawiających się na wstępnym etapie produkcji. W trakcie zajęć poruszane są tematy, różnorodności typów i modeli prototypów oraz dobrych praktyk związanych z procesem prototypowania i oceną wyników. Przedmiot skupia się na praktycznym zastosowaniu wiedzy w ramach realizacji prototypu określonego aspektu gry z wykorzystaniem wybranego narzędzia.

**Treści kształcenia – wykład**

**Treści kształcenia – ćwiczenia**

W trakcie zajęć studenci nabędą wiedzę i umiejętności związane z prototypowaniem gier wideo i ich mechanik. Studenci będą pracować nad swoimi projektami związanymi z tą dziedziną. Zapoznają się z metodykami pracy nad użytecznością, jak również w trakcie warsztatów poznają narzędzia sprawdzania atrakcyjności i użyteczności własnych pomysłów.

Cykl prototypowania: określanie potrzeb i wymogów, tworzenie alternatywnych rozwiązań, ewaluacja wyników, odrzucanie, modyfikacja i rozwijanie prototypu.
Szczegółowe aspekty prototypowania mechaniki gry i metody weryfikacji jej jakości w zakresie czytelności, poprawności kalkulacji, balansu, stopnia skomplikowania.
Szczegółowe aspekty prototypowania interfejsu użytkownika i metody weryfikacji jego jakości w zakresie czytelności, łatwości obsługi, intuicyjności, spójności, zgodności z tematyką i oprawą wizualną gry.
Szczegółowe aspekty prototypowania poziomów gry i metody weryfikacji ich jakości ze względu na geometrię, poprawność tekstur, zdarzenia, dźwięki, światło, zachowanie AI, obiekty interaktywne.

**Treści kształcenia – Wybierz element**

**Literatura podstawowa**


1. J.Bradshaw *Three free tools to level up your prototyping,* gameindustry.biz
2. E.Deniz *Prototyping Games: Approaches, Tools and Techiques,* emrecandeniz.com
3. Gibson J., Introduction to Game Design, Prototyping, and Development: From Concept to Playable Game - with Unity and C#, Addison Wesley, 2014


**Literatura uzupełniająca**

**Zasady i warunki zaliczenia:**

Student do zaliczenia przedmiotu jest obowiązany przygotować projekt zawierający wskazane mechaniki oraz raportować postępy, a także wykazać frekwencję na poziomie 75%.
Łącznie do zdobycia w semestrze: 100 punktów, z czego:
85 za projekt
10 za aktywność i raporty
5 za dodatkowe mechaniki niewymagane w trakcie projektowania
Podstawą oceny, dla wyżej wymienionych elementów składowych oceny końcowej, będzie odniesienie wyniku uzyskanego przez studenta do następującej skali, gdzie 100% oznacza osiągnięcie w pełni efektów uczenia się w zakresie objętym zaliczeniem: · bardzo dobry – 80%-100%
· dobry plus – 69%-79%
· dobry – 54%-68%
· dostateczny plus– 52%-53%
· dostateczny – 50%-61%
· niedostateczny poniżej 50%.

| Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu | uzyskanych w ramach zajęć | | |
|---|---|---|---|
| | ogółem | wymagających bezpośredniego udziału prowadzących | o charakterze praktycznym |
| na studiach stacjonarnych | 4 | 1,7 | 4 |
| na studiach niestacjonarnych | 4 | 0,6 | 4 |

| Łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin): | | | | |
|---|---|---|---|---|
| na studiach stacjonarnych | 100 godzin | | | |
| na studiach niestacjonarnych | 100 godzin | | | |
| na studiach stacjonarnych | **Formy aktywności studenta** | **Nakład pracy** | **Formy aktywności studenta** | **Nakład pracy** |
| | Udział w zajęciach | 42 | | |
| | Przygotowanie projektu zaliczeniowego | 50 | | |
| | Raportowanie postępów | 8 | | |
| na studiach niestacjonarnych | **Formy aktywności studenta** | **Nakład pracy** | **Formy aktywności studenta** | **Nakład pracy** |
| | Udział w zajęciach | 15 | | |
| | Przygotowanie projektu zaliczeniowego | 75 | | |
| | Raportowanie postępów | 10 | | |
| **Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia** | | | **Opracowanie/ aktualizacja:** | |