SYLABUSY

Uczelnia Biznesu i Nauk Stosowanych „Varsovia”
w Warszawie

Kierunek: Media

Poziom: Studia drugiego stopnia

Profil: Praktyczny

Forma studiów: Stacjonarne/Niestacjonarne

Game design

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Game design			S2-62-GAMDES-2 N2-62-GAMDES-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 z zakresu projektowania gier video, w tym: dysponował wiedzą na temat roli projektanta gier w zespole produkcyjnym, znał i potrafił stosować charakterystyczne mechanizmy używane w projektowaniu gier w grach, znał zalety i ograniczenia poszczególnych rozwiązań, rozumiał różnice i podobieństwa między najważniejszymi rynkami gier video pod względem stosowanych rozwiązań projektowych, modeli biznesowych i oczekiwań graczy, a także potrafił tworzyć profile graczy i dostosowywać rozwiązania projektowe do ich oczekiwań.

Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	- Definiuje i charakteryzuje formy narracji stosowane w grach komputerowych i konsekwencje ich użycia ze względu na jakość i dynamikę rozgrywki. - Rozpoznaje i objaśnia narzędzia osiągania określonych efektów w rozgrywce na przykładzie popularnych gier.	Dyskusja, Prezentacja	Prezentacja	MK2P_W01 MK2P_W07 MK2P_W03	P2U_W P2S_WG P2S_WG
umiejętności	- Formułuje i uzasadnia koncepcję gry dowolnego gatunku w sposób zrozumiały dla członków zespołu produkcyjnego. - Tworzy spójną fabułę i opisuje świat gry w sposób umożliwiający ich realizację w procesie projektowym.	Ćwiczenia warsztatowe	Prezentacja, Projekt indywidualny	MK2P_U01 MK2P_U03	P7U_U P7S_UO P7U_U P7S_UW P7S_UU
kompetencji społecznych	- Jest świadom roli zespołu produkcyjnego, konieczności wyznaczenia kluczowych ról i pełnienia w nim różnorodnych funkcji ze szczególnym uwzględnieniem umiejętności kształtowania profesjonalnych i efektywnych relacji z innymi.	Dyskusja, Ćwiczenia warsztatowe	Projekt grupowy	MK2P_K02 MK2P_K03	P7U_K P7S_KR P7S_KO

Opis przedmiotu
W trakcie zajęć studenci zdobędą wiedzę i umiejętności związane z projektowaniem dynamicznej rozgrywki, mechaniki, oraz warstwy narracyjnej gier. Zapoznają się z psychologicznymi i kulturowymi aspektami gier video oraz metodykami pracy nad rozwiązaniami projektowymi z uwzględnieniem potrzeb i nawyków graczy o różnych profilach psychologicznych.
Treści kształcenia – wykład
Treści kształcenia – ćwiczenia

1. Game design jako część procesu produkcji gry. Rola projektanta w zespole produkcyjnym, zakres działań i obowiązków.
2. Gra – definicje, elementy składowe; model MDA i model systemowy.
3. Formalne elementy struktury gier: cele, reguły, zasoby, przeszkody i konflikty. Rola formalnej mechaniki w kształtowaniu doświadczeń graczy.
4. Dynamiczna warstwa gier. Gra jako system zależności. Otwarty i zamknięty model rozgrywki. Pętla rozgrywki. Rola gracza w kształtowaniu dynamiki.
5. Estetyka, motywacja i zabawa. Psychologiczne aspekty gier wynikające z mechaniki i dynamiki systemu z uwzględnieniem wpływu kulturowego.
6. Narracja w grach. Miejsce narracji w strukturze rozgrywki. Popularne modele narracji. Rola bohatera, przestrzeni i postaci niezależnych w grach o różnym modelu rozgrywki.
7. Elementy społeczne w grach. Rywalizacja, kooperacja i ich modele. Gry multiplayer synchroniczne i asynchroniczne. Efekty stosowania różnych modeli rozgrywki.
8. Balans w grach. Najpopularniejsze typy. Teoria Flow. Sposoby balansowania gier w praktyce. Wewnętrzna ekonomia gier.
9. Proces projektowania: konceptualizacja. Metody kształtowania pomysłów i ich weryfikacji. Komunikacja pomysłów w zespole projektowym.
10. Proces projektowania: prototypowanie. Prototypy analogowe i cyfrowe. Metody weryfikacji jakości prototypów. Zagrożenia związane z prototypami.
11. Proces projektowania: playtesting. Jakość rozgrywki i jej subiektywność. Rola testów w ewaluacji jakości rozgrywki. Interacyjność procesu produkcji gry i miejsce na zmiany.
12. Dokumentowanie procesu projektowania. Rola dokumentacji. Typy dokumentacji. Zasady aktualizacji dokumentacji. Alternatywne sposoby komunikacji wykraczające poza dokumentację.

Treści kształcenia – Wybierz element

Literatura podstawowa

1. Salen K., Zimmerman E., Rules of Play: Game Design Fundamentals, MKT Press, 2003
2. Fullerton T., Game Design Workshop, 3rd Edition: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, AK Peters/CRC Press, 2014
3. Koster R., A Theory of Fun for Game Design, Paraglyph Press, 2004
4. Bethke E., Game development and production, Wordware Publishing, 2003
5. Schell, Jesse, The Art of Game Design: A Book of Lenses, CRC Press, 2020

Literatura uzupełniająca

1. Sylvester T., Designing Games: A Guide to Engineering Experiences, O'Reilly Media 2013
2. Heussner T., Finley T., Helper J., Lemay A., The Game Narrative Toolbox, Focal Press, 2015

Zasady i warunki zaliczenia:

Student jest zobowiązany wykazać frekwencję na poziomie minimum 50% oraz aktywnie uczestniczyć z projektach, prezentacjach i dyskusjach.
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: 91%-100%
dobry plus: 81%-90% Dobry:
71%-80%
dostateczny plus: 61%-70%
Dostateczny: 50%-60%
Niedostateczny: poniżej 50%.

	uzyskanych w ramach zajęć

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym
na studiach stacjonarnych	3,5	1,7	3,5
na studiach niestacjonarnych	3,5	0,6	3,5

Łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	87,5 godzin			
na studiach niestacjonarnych	87,5 godzin			
na studiach stacjonarnych	**Formy aktywności studenta**	**Nakład pracy**	**Formy aktywności studenta**	**Nakład pracy**
	Udział w zajęciach	42		
	Projekt zaliczeniowy	30		
	Przygotowanie do zajęć	15,5		
na studiach niestacjonarnych	**Formy aktywności studenta**	**Nakład pracy**	**Formy aktywności studenta**	**Nakład pracy**
	Udział w zajęciach	15		
	Projekt zaliczeniowy	30		
	Przygotowanie do zajęć	32,5		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			**Opracowanie/ aktualizacja:**	