SYLABUSY

Uczelnia Biznesu i Nauk Stosowanych „Varsovia”
w Warszawie

Kierunek: Media

Poziom: Studia drugiego stopnia

Profil: Praktyczny

Forma studiów: Stacjonarne/Niestacjonarne

Level design

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Level design			**S2-62-LEVDES-2 N2-62-LEVDES-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		45	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	

Cele kształcenia

Umożliwienie studentom zdobycia wiedzy z zakresu dziedziny level designu, a także przygotowanie do poszukiwania pracy jako designer. Po ukończeniu kursu student powinien rozumieć techniki prowadzenia gracza, narzędzia silnikowe umożliwiające pracę nad blockoutami, a także rozumieć założenia behawiorystyki w projektowaniu gier.

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	– Rozumie w jaki sposób manipulować zachowaniami gracza. założenia kompozycji i teorii koloru.	Dyskusja, prezentacja	Projekt	MK2P_W04	P7U_W P7S_WG P7S_WK
umiejętności	– obsługiwanie silnika Unreal Engine 4, manipulowanie silnikową geometrią. – Komponowanie sceny w silniku Unreal Engine 4	Ćwiczenia warsztatowe, prezentacja, dyskusja	Projekt	MK2P_U03	P7U_U P7S_UW P7S_UU
kompetencji społecznych	– Umiejętność dopasowania własnej pracy i poziomu skomplikowania dostarczanego produktu na podstawie podanych wytycznych.	Dyskusja, prezentacja, ćwiczenia warsztatowe	Projekt	MK2P_K01	P7U_K P7S_KR P7S_KK

Opis przedmiotu

W trakcie kursu studentom zostaną zaprezentowane narzędzia konieczne do pracy na pozycji level designera na przykładzie silnika Unreal Engine 4, ale uniwersalne dla większości silników używanych w branży game developmentu. Oprócz umiejętności silnikowych przekazana też zostanie wiedza teoretyczna obejmujące mechanizmy psychologiczne używane w projektowaniu gier, oraz podstawy wiedzy z dziedzin wizualnych; kompozycja, teoria koloru, zasady oświetlenia.

Treści kształcenia – wykład

8.

Treści kształcenia – ćwiczenia

1. Podstawy Silnika - Static Mesh
2. Podstawy Silnika - Landscape Tool
3. Podstawy Silnika - Geometry Editing Tool
4. Podstawy Silnika - Foliage Tool
5. Podstawy Silnika - Podstawy oświetlenia
6. Przekształcanie geometrii w obiekty statyczne
7. Operacje na siatce w silniku
8. Określenie kompetencji level designera w pracy zawodowej
9. Podstawy skryptowania
10. Struktura leveli i subleveli, operacje na poziomie Persistent.
11. Struktura obiektów w silniku.
12. Cykl życia poziomu w produkcji
13. Podstawowe techniki LD – Landmark
14. Podstawowe techniki LD - Bait&Switch
15. Podstawowe techniki LD - Breadcrumbing

Treści kształcenia – Wybierz element

2.

Literatura podstawowa

15. LD – In pursuit of better levels; https://docs.google.com/document/d/1fAlf2MwEFTwePwzbP3try1H0aYa9kpVBHPBkyIqcaY/mobilebasic
16. Ten Principles of Good Level Design; https://www.youtube.com/watch?v=iNEe3KhMvXM&t=30s
17. Level Design Workshop: Blockemsh and Lighting Tips https://www.youtube.com/watch?v=09r1B9cVEQY&t=1747s
18.

Literatura uzupełniająca

6.

Zasady i warunki zaliczenia:

Student do zaliczenia przedmiotu jest zobowiązany przygotować autorski projekt wykonany w silniku Unreal Engine 4, prezentujący przykładowy blockout poziomu z wykorzystaniem zdobytej na zajęciach wiedzy.
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%.

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć		
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym
na studiach stacjonarnych	4	1,8	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	45		
na studiach niestacjonarnych	**Formy aktywności studenta**	**Nakład pracy**	**Formy aktywności studenta**	**Nakład pracy**
	Udział w zajęciach	15		
	Przygotowanie zaliczenia	45		
	Przygotowanie do zajęć	40		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			**Opracowanie/ aktualizacja:**	