

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Kreacja Pomysłu i budowa scenariusza w grach

Kod przedmiotu: GSO_25

Rodzaj przedmiotu: obieralny

Specjalność: Projektowanie gier i rzeczywistości wirtualnej

Wydział: Informatyki

Kierunek: Grafika

Poziom studiów: pierwszego stopnia - VI poziom PRK

Profil studiów: praktyczne

Formy zajęć i liczba godzin:

Rok: 3

Semestr: 5, 6

Forma stacjonarna

wyklady – 16 (8 + 8);

laboratorium – 26 (6 + 20);

Forma niestacjonarna

wyklady – 13 (8 + 5);

laboratorium – 16 (4 + 12);

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

Liczba punktów ECTS: 3 (2 + 1)

Osoby prowadzące:

wykład: Jacek Szarański

laboratorium: Jacek Szarański

1. Założenia i cele przedmiotu:

Celem przedmiotu jest wyposażenie studenta w umiejętność poszukiwania metod kreacji pomysłu na grę fabularną oraz wyposażenie go w wiedzę pozwalającą stworzyć mu kompletny projekt (scenariusz) gry fabularnej, którym będzie mógł w przyszłości zainteresować podmioty z branży gier na rynku.

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

Brak

3. Opis form zajęć

a) *Wykłady*

- **Treści programowe**
 - Poszukiwanie pomysłu
 - Layout scenariusza
 - Logline
 - Tagline
 - Tytuł
 - Game play
 - Bohater (protagonista, antagonist, postaci drugoplanowe)
Środowisko i świat
Eksplikacja i konceptArt
- **Metody dydaktyczne:**
 - Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego i prezentacją
 - Projekcje i pokazy przykładowych pakietów scenariuszowych
- **Forma i warunki zaliczenia:**
 - Warunkiem zaliczenia wykładu jest posiadanie wiedzy nabytej podczas wykładu (weryfikacja na podstawie zadania zaliczeniowego – projekt gry fabularnej)
- **Wykaz literatury podstawowej**

Zajęcia autorskie bazujące na praktycznym doświadczeniu zawodowemu prowadzącego, nie bazujące zasadniczo na literaturze.
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. *Kurs pisania scenariuszy*, Lew Hunter, Wydawnictwo Filmowe 2013
 2. *Kurs Tworzenia storyboardów*, Giuseppe Cristiano, A.B.E. Dom wydawniczy, Warszawa 2008
- **b) Laboratorium**
- **Treści programowe**
 - Praca praktyczna nad projektami. Treści jak w wykładzie.
- **Metody dydaktyczne:**
 - Prezentacje przykładów
 - Dyskusja,
 - Zespołowe rozwiązywanie problemów, projektów,
 - Indywidualne rozwiązywanie zadań.
 - Konsultacje
- **Forma i warunki zaliczenia:**
 - Praca zaliczeniowa
 - Ocena aktywności studentów podczas zajęć
 - Ocena uczestnictwa w zajęciach
- **Wykaz literatury podstawowej**

Zajęcia autorskie bazujące na praktycznym doświadczeniu zawodowemu prowadzącego, nie bazujące zasadniczo na literaturze.

- **Wykaz literatury uzupełniającej:**

- *Kurs pisania scenariuszy*, Lew Hunter, Wydawnictwo Filmowe 2013
- *Kurs Tworzenia storyboardów*, Giuseppe Cristiano, A.B.E. Dom wydawniczy, Warszawa 2008

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	16
	Czytanie wskazanej literatury	3
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	26
	Projekt indywidualny	18
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	6
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	6

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	75
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	3

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	13
	Czytanie wskazanej literatury	16
Laboratorium	Kontakt z nauczycielem	16
	Projekt indywidualny	18
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	6
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	6

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	75
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	3

a) Wskaźniki sumaryczne

a. forma stacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 54
 - Liczba punktów ECTS – 2,2
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.

- Liczba godzin kontaktowych – 26
- Liczba punktów ECTS – 1,8

b. forma niestacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
- Liczba godzin kontaktowych – 41
 - Liczba punktów ECTS – 1,6
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
- Liczba godzin kontaktowych – 16
 - Liczba punktów ECTS – 1,4

5. Zakładane efekty kształcenia

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GSO_25_W1	Posiada wiedzę z zakresu, tworzenia i kreacji pomysłu realizacyjnego na grę fabularną	K_W03, K_W12, K_W13,
GSO_25_W2	Posiada wiedzę na temat możliwości wykorzystania technik narracji, fabularyzacji opowiadania, tworzenia bohatera i postaci drugoplanowych	K_W12, K_W13,
GSO_25_U1	Posiada umiejętność budowy projektu gry i szczegółowego scenariusza z wykorzystaniem właściwych technik prowadzenia narracji, fabularyzacji opowiadania, tworzenia środowiska i świata gry	K_U03, K_U09, K_U11
GSO_25_U2	Opanował umiejętności tworzenia game playu gry	K_U03, K_U09, K_U11, K_K4, K_K5
GSO_25_K1	Posiada zdolność autorefleksji i przestrzega praw autorskich w pracach projektowych	K_K7, K_K11

6. Odniesienie efektów kształcenia do form zajęć i sposób oceny osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Wykład	Laboratorium	
GSO_25_W1	v	v	Praca zaliczeniowa
GSO_25_W2	v	v	Praca zaliczeniowa
GSO_25_U1		v	Praca zaliczeniowa
GSO_25_U2		v	Praca zaliczeniowa
GSO_25_K1		v	Praca zaliczeniowa

7. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:

(Symbol)	
GSO_25_W1	Poprawnie wykonuje prace zaliczeniowe
GSO_25_W2	Poprawnie wykonuje prace zaliczeniowe
GSO_25_U1	Poprawnie wykonuje prace zaliczeniowe
GSO_25_U2	Poprawnie wykonuje prace zaliczeniowe
GSO_25_K1	Poprawnie wykonuje prace zaliczeniowe