Załącznik nr 2 do Zarządzenia nr 97/2022 Rektora ASP w Gdańsku
z dnia 14.12.2022 r

AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W GDAŃSKU

KARTA PRZEDMIOTU

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU										
1.	Nazwa przedmiotu	Prototypowanie gier								
2.	Nazwa przed. w języku angielskim	Game prototyping								
3.	Imię i nazwisko kierownika pracowni /osoby prowadzącej zajęcia oraz asystenta wraz ze stopniem/tytułem naukowym	dra Julia Kul								
4.	Kierunek/ Wydział	Wydział Rzeźby i Intermediów/ Kierunek Intermediów								
5.	Specjalność *(jeśli dotyczy)*									
6.	Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot (wydział / kierunek, zakład)	WRiI / Kierunek Intermedia								
7.	Poziom kształcenia (I st, II s, j. mgr)	studia II stopnia								
8.	Forma studiów (stacjonarne/niestacjonarne)	stacjonarne								
9.	Profil studiów	ogólnoakademicki								
10.	Język wykładowy	polski								
11.	Status przedmiotu (obowiązkowy, do wyboru	do wyboru								
12.	Rok studiów / semestry	Rok II 2 stopnia / 4 semestr								
13.	Liczba godzin w rozbiciu na semestry	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
				40							
14.	Liczba punktów ECTS w rozbiciu na semestry										
				2							
15.	Forma zaliczenia przedmiotu w rozbiciu na semestry (z – zaliczenie, zo – zaliczenie z oceną, e – egzamin)										
				zo							
16.	Wymagania wstępne	- zaliczenie 2 semestru studiów									

FORMA ZAJĘĆ / WYMIAR GODZINOWY						
Pracownia artystyczna	Pracownia projektowa	Wykład	Ćwiczenia	Seminarium	Plener	Inne
			40h			

PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ (PEU)

1. Cele przedmiotu dot. WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI, KOMPETENCJI

Celem kształcenia jest zdobywanie **wiedzy** zawodowej w zakresie wpływu gier i gamifikacji na współczesne społeczeństwo i szeroko pojęte praktyki artystyczne.
Celem kształcenia jest zdobywanie **umiejętności** twórczego i świadomego projektowania innowacyjnych prototypów gier; tworzenie przekonującej i wciągającej narracji, używania szeroko pojętej technologii do tworzenia doświadczenia odbiorców, materializacja pomysłów na gry w odpowiednio zaprojektowanej formie.
Celem procesu kształcenia jest zdobywanie **kompetencji** do twórczych i nieszablonowych obserwacji struktur: społecznych, ekonomicznych i politycznych w celu kreatywnego przeistoczenia ich zasad poprzez artystyczne narzędzia intermedialne.

2. Efekty uczenia się z podziałem na [W] - WIEDZA, [U] - UMIEJĘTNOŚCI, [K] - KOMPETENCJE SPOŁECZNE

Kod PEU	**Opis przedmiotowych efektów uczenia się**	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do semestrów (*należy zaznaczyć znakiem „x”*)									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
WIEDZA												
W1	Osoby studiujące zdobywają szczegółową wiedzę o nowych metodach i technologiach budowania wypowiedzi artystycznej. Szeroko pojęte zagadnienie naukowe, społeczne i polityczne traktowane są jako punkt wyjścia do tworzenia gier - złożonych form narracyjnych i interaktywnych. Osoby studiujące zdobywają wiedzę w zakresie formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień w obszar własnych interaktywnych realizacji.	III_W01			x							
UMIEJĘTNOŚCI												
U1	Osoby studiujące nabywają umiejętności posługiwania się różnorodnymi narzędziami w zależności od wymagań projektu i własnych zainteresowań. Potrafią dobrać właściwe środki wyrazu i narzędzia (począwszy od cyfrowych, sieciowych i programistycznych, poprzez graficzne, tekstowe, introligatorskie na performatywnych skończywszy) by stworzyć realizację grywalną, czyli taką, która w emocjonujący sposób angażuje uwagę i działania odbiorców.	III_U05			x							

KOMPETENCJE SPOŁECZNE												
K1	Osoby studiujące gotowe są do podejmowania pogłębionej refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną realizacją artystyczną.	III_K06			x							

TREŚCI PROGRAMOWE / KSZTAŁCENIA *(z uwzględnieniem formy zajęć oraz przedmiotowych efektów uczenia się)*	Odniesienie do PEU
Osoby studiujące zapoznają się z szeroko pojętą kulturą gier oraz z historycznym, filozoficznym i społecznym kontekst gry i gamifikacji. Zajęcia pozwalają rozumieć grę jako narzędzie krytycznej refleksji nad współczesną rzeczywistością. Osoby studiujące zapoznają się z przykładami praktyk artystycznych, w których element gry odgrywa kluczową rolę badawczą, aktywistyczną lub/ i estetyczną. Obserwują stosowane współcześnie rozwiązania technologiczne aby realizować własne pomysły i proponować nowe rozwiązania technologiczne. Osoby studiujące zachęcane są do stosowania ludycznej metody wytwarzania projektu, który sam w sobie ma charakter ludyczny. Celem zajęć jest rozbudzenie ciekawości osób studiujących i nakierowanie ich myślenia w obszary wcześniej niepoznane, pomijane lub uznawane za niepoważne- związane z zabawą.	W1, K1
Prototypowanie gier zakłada interdyscyplinarny tryb pracy. Osoby studiujące dobierają różnorakie techniki artystyczne i projektowe korespondujące ze wstępnie wypracowaną koncepcją projektu. W zakres działań twórców gry wchodzą następujące sekcje projektu: mechanika i strategia gry, wizualizacja i oprawa graficzna, produkcja, testowanie i dokumentacja. Poszczególne segmenty projektu pozwalają zapoznać się zarówno z oprogramowaniem graficznym i montażowym, webowym, oraz z tradycyjnymi środkami wyrazu artystycznego takim jak: performance, działania w przestrzeni publicznej, akcja. Zajęcia służą wypracowania prototypu gry - produktu, który może być użytkowany przez potencjalnych użytkowników.	U1

WYKAZ LITERATURY OBOWIĄZKOWEJ	
Literatura obowiązkowa (tylko pozycje które student ma szansę przeczytać w ramach pracy własnej)*:	
Johan Huizinga “Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury”, Wydawnictwo: Aletheia zakres stron: 11 - 49	

*Literatura musi być dostępna w bibliotece

DODATKOWE INFORMACJE

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ (*należy zaznaczyć znakiem „x”)*								
Kod PEU	Przegląd	Realizacja pracy artystycznej	Realizacja pracy projektowej	Prezentacja	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Inne (wpisać jakie)
W1		x						
U1		x						
K1		x						
…								

KRYTERIA OCENY
(warunki zaliczenia wg PEU i treści programowych)

Warunkiem zaliczenia jest systematyczne uczestniczenie w zajęciach, podjęcie pracy zespołowej oraz przedstawienie w wyznaczonym terminie zadań zrealizowanych w semestrze. Kryterium oceny ćwiczeń jest zaangażowanie osoby studiującej, poprawność technologiczna i formalna wybranych lub wskazanych elementów projektu.
Semestr kończy się oceną wystawioną przez prowadzącego.
- ocena bardzo dobra z plusem – duże zaangażowanie osoby studiującej w proponowane aktywności , poszukiwanie własnych rozwiązań technologicznych wykraczających poza podstawy omawiane na zajęciach, umiejętności zainspirowania grupy studenckiej do pracy nad wspólnym projektem, bardzo dobre efekty artystyczne i projektowe realizacji końcowej.
- ocena bardzo dobra – duże zaangażowanie osoby studiującej w proponowane aktywności , umiejętność współpracy w zespole, oraz bardzo dobre efekty artystyczne i projektowe zrealizowanego zadania.
- ocena dobry plus - duże zaangażowanie osoby studiującej, zaangażowanie w warsztaty i wydarzenia związane z zajęciami oraz dobre efekty artystyczne i projektowe zrealizowanego zadania.
- ocena dobry - umiejętność komunikacji z zespołem, oraz wystarczające efekty projektowe zrealizowanego zadania.
- ocena dostateczna plus – średnia aktywność i zaangażowanie osoby studiującej oraz dostateczny poziom zrealizowanego zadania.
- ocena dostateczna – mała aktywność osoby studiującej i dostateczny poziom projektowy realizacji.
- ocena niedostateczna – brak jakiejkolwiek aktywności oraz brak komunikacji z zespołem lub niedostateczne efekty projektowe i artystyczne realizowanego zadania.

BILANS PUNKTÓW ECTS

Forma aktywności	Szacunkowa liczba godzin z podziałem na semestry									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Godziny zajęć prowadzonych bezpośrednio z udziałem nauczyciela akademickiego *(godziny zajęć zgodnie z planem*)			*40*							

Godziny pracy własnej osoby studenckiej(*indywidualna praca koncepcyjna, projektowa, realizacja działań twórczych, przygotowanie prezentacji, przygotowanie do egzaminu, zaliczenia, czytanie literatury obowiązkowej i inne*)			*10*							
SUMARYCZNE OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA										
ŁĄCZNA ILOŚĆ PUNKTÓW ECTS ZA PRZEDMIOT (jeden punkt ECTS odpowiada 25-30 godzinom pracy)			*2*							

.....

Osoba odpowiedzialna za kartę