

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Projektowanie gier - portfolio

Kod przedmiotu: GSO_31

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: 4

Semestr: 7

Forma stacjonarna

projekt – 40;

Forma niestacjonarna

projekt – 20;

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

Liczba punktów ECTS: 4

Osoby prowadzące:

projekt:

1. Założenia i cele przedmiotu:

Celem przedmiotu jest przygotowanie studenta do świadomego i profesjonalnego prezentowania własnej działalności projektowej i artystycznej, pogłębianie umiejętności projektowych z zakresu projektowania edytorskiego, przygotowanie do publicznego prezentowania własnych dokonań.

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

Wszystkie przedmioty kierunkowe i teoretyczne objęte programem trzech lat studiów.

3. Opis form zajęć

a) Projekt

• Treści programowe

- Praca praktyczna nad projektami.

- wybór prac do prezentacji
- stworzenie koncepcji edytorskiej
- zaprojektowanie layoutu
- wykonanie projektu ostatecznego
- przygotowanie do druku
- wykonanie prototypu

- **Metody dydaktyczne:**
 - Prezentacje przykładów
 - Dyskusja,
 - Omawianie portfolio studenta, dokonanie wyboru prac oraz odpowiedniej formy wydawniczej.
- **Forma i warunki zaliczenia:**
 - Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest uczestnictwo studenta w zajęciach. Podstawę zaliczenia i oceny stanowi przedstawienie projektu portfolio, ocena jego poprawności i staranności warsztatowej.
- **Wykaz literatury podstawowej**
 - Design : Portfolio: Self-promotion at it's best
 - The Graphic Designer's Portfolio Desing
 - System graficzny w projektowaniu okładek książek. W poszukiwaniu języka parametrów, Rosa Llop
 - Perfekcyjna maszyna do czytania. O ergonomii książki, Roland Renß
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 - Typografia książki. Podręcznik projektanta. Mitchell Michael Wightman Susan
 - Reguła i intuicja. O rozwadze i spontaniczności projektowania. Hans Rudolf Bosshard
 - System siatek w projektowaniu graficznym, Joseh Müller - Brockmann

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Projekt		
	Kontakt z nauczycielem	40
	Praca nad projektem indywidualnym	60

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	100
---	------------

Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	4
--	----------

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Projekt	Kontakt z nauczycielem	20
	Praca nad projektem indywidualnym	80

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	100
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	4

5. 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 – 40
 - Liczba punktów ECTS – 1,6
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 40
 - Liczba punktów ECTS – 4

b. forma niestacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 20
 - Liczba punktów ECTS – 0,8
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 20
 - Liczba punktów ECTS – 4

6. Zakładane efekty kształcenia

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GS_43_W01	Posiada wiedzę dotyczącą analizy tematu, planowania procesu projektowego oraz poszczególnych etapów jego realizacji.	K_W12
GS_43_U01	Posiada zakres umiejętności warsztatowych i projektowych, realizuje własne działania artystyczne w oparciu o swoją wyobraźnię, intuicję oraz emocjonalność,	K_U12 K_U13 K_U14

	dobór koncepcji dostosowuje do potrzeb użytkownika.	K_U20
GS_43_U02	Potrafi przygotować prezentację projektu oraz zaprezentować proces twórczy oraz efekt końcowy swoich dokonań.	K_U15 K_U16 K_U18
GS_43_K01	Potrafi dzięki świadomości twórczej zaprezentować w sposób profesjonalny swoje dokonania artystyczne.	K_K10

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

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	--	Seminarium	
GS_43_W01	--	x	Przygotowanie i przedstawienie zakresu portfolio
GS_43_U01	--	x	Przygotowanie i przedstawienie projektu portfolio
GS_43_U02	--	x	Przygotowanie i przedstawienie projektu portfolio
GS_43_K01	--	x	Przygotowanie i przedstawienie projektu portfolio

8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
GS_43_W01	Przygotowanie i przedstawienie zakresu portfolio
GS_43_U01	Przygotowanie i realizacja projektu portfolio
GS_43_U02	Przygotowanie i realizacja projektu portfolio
GS_43_K01	Przygotowanie i realizacja projektu portfolio