*Załącznik nr 1 do Uchwały nr \_\_\_\_\_\_\_ - 2018/2019 z dnia 25 marca 2019 r.*

*w sprawie wytycznych dla tworzenia i zmian programów studiów pierwszego stopnia, drugiego stopnia*

*oraz jednolitych studiów magisterskich rozpoczynających się od roku akademickiego 2019/2020.*

Opis **zajęć (sylabus)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nazwa zajęć: | | Systemy rozrywki elektronicznej | | | | | | | | **ECTS** | **3** |
| Nazwa zajęć w j. angielskim: | | Electronic entertainment systems | | | | | | | | | |
| Zajęcia dla kierunku studiów: | | **Informatyka** | | | | | | | | | |
|  | |  | | | | | | | | | |
| Język wykładowy: | | polski | | | | Poziom studiów: | | studia II stopnia | | | |
| Forma studiów: | 🗷 stacjonarne  🞎 niestacjonarne | Status zajęć: | 🞎 podstawowe  🗷 kierunkowe | 🞎 obowiązkowe  🗷 do wyboru | | Numer semestru: ……3….. | | 🞎 semestr zimowy 🗷 semestr letni | | | |
|  |  | Rok akademicki, od którego obowiązuje opis (rocznik): | | | | 2019/2020 | Numer katalogowy: | **ZIM-IN-2S-03L-22\_4** | | | |
|  | | | | | | | | | | | |
| Koordynator zajęć: | |  | | | | | | | | | |
| Prowadzący zajęcia: | |  | | | | | | | | | |
| Jednostka realizująca: | |  | | | | | | | | | |
| Jednostka zlecająca: | |  | | | | | | | | | |
| Założenia, cele i opis zajęć: | | Wykład, na którym omawia się i demonstruje współczesne rozwiązania używane w rozrywce cyfrowej oraz laboratorium, na którym studenci poznają praktyczne zastosowanie różnorodnych narzędzi używanych do tworzenia rozrywki elektronicznej.  Tematyka wykładów:  Wykład podzielony jest na pięć głównych działów:  - Ogólne omówienie rodzajów systemów rozrywki elektronicznej,  - Formaty i struktury danych używane do kodowania danych multimedialnych,  - Ogólne omówienie gier komputerowych,  - Programowanie gier komputerowych,  - Animacja  W ramach pierwszego działu definiuje się rozrywkę elektroniczną, prezentuje się kategoryzacje mediów na pasywne (radio internetowe, telewizja internetowa, systemy P2P, kanały IRC) oraz aktywne (gry komputerowe, media społecznościowe, grupy fansuberskie, webtoons oraz webcomics) wraz z zagadnieniami prawa autorskiego.  Drugi dział służy omówieniu standardów audio (wave, mp3, flac, midi), video (mpeg, h264) oraz tzw. kontenerów multimedialnych (mp4, matroska – mkv, ogg).  W trzecim i czwartym dziale omawia się rodzaje gier komputerowych i sposoby ich tworzenia (gry logiczne, sportowe, RPG, systemy VR, AR oraz visual novel).  Piąty dział jest poświęcony animacji. Podczas wykładów poświęconych tej dziedzinie omawia się różnego rodzaju techniki i style animacji, ze szczególnym wyróżnieniem stylów: realistycznego, nierealistycznego, technik mieszanych, 2D, 3D. Omawia się również różnicę pomiędzy animacją japońską (anime) a animacją amerykańską (Disney, Pixar i inni).  Tematyka ćwiczeń laboratoryjnych:  Podczas ćwiczeń student zapoznaje się z narzędziami (programami) służącymi do tworzenia rozrywki elektronicznej. Są to programy do tworzenia grafiki do gier, animacji oraz montażu nieliniowego. | | | | | | | | | |
| Formy dydaktyczne, liczba godzin: | | 1. wykład; liczba godzin ...30...; 2. ćwiczenia laboratoryjne; liczba godzin ...15...; | | | | | | | | | |
| Metody dydaktyczne: | | wykład, dyskusja problemu, rozwiązywanie problemu, konsultacje | | | | | | | | | |
| Wymagania formalne  i założenia wstępne: | | Cyfrowe przetwarzanie sygnałów, teoria informacji, inżynieria dźwięku  Znajomość podstawowych technik przetwarzania sygnałów oraz kompresji infromacji | | | | | | | | | |
| Efekty uczenia się: | | Wiedza:  1 - Zna podstawowe definicje systemów rozrywki elektronicznej  2 - Zna zagadnienia związane z prawem autorskim,  3 - Zna różnego rodzaju formaty kodowania danych multimedialnych  4 - Zna klasyfikację gier komputerowych,  5 - Zna różnego rodzaju style animacji, | | | Umiejętności:  1 - Potrafi zakodować multimedia w różnych standardach,  2 - Potrafi zaprojektować i wykonać prostą grę komputerową  3 - Potrafi generować grafikę na potrzeby gier komputerowych  4 - Potrafi zrealizować krótką animację,  5 - Potrafi posługiwać się narzędziami do montażu nieliniowego.  6 - Potrafi zaprezentować wykonane rozwiązanie i wykorzystane do niego metody. | | | | Kompetencje:  1 – Potrafi zaplanować i zrealizować a następnie zaprezentować projekt własnego autorstwa | | |
| Sposób weryfikacji efektów uczenia się: | | Pisemna praca zaliczeniowa, projekt, prezentacja projektu. | | | | | | | | | |
| Forma dokumentacji osiągniętych efektów uczenia się: | | Prace studentów, projekty | | | | | | | | | |
| Elementy i wagi mające wpływ  na ocenę końcową: | | **Praca pisemna – 30%, Projekt – 50%, Prezentacja – 20%** | | | | | | | | | |
| Miejsce realizacji zajęć: | | Wykład -sala audytoryjna, ćwiczenia laboratoryjne – laboratorium komputerowe | | | | | | | | | |
| Literatura podstawowa i uzupełniająca:   1. Czasopisma polskie i anglojęzyczne poświęcone rozrywce elektronicznej 2. Strony internetowe poświęcone rozrywce elektronicznej | | | | | | | | | | | |
| UWAGI  Minimalna liczba punktów konieczna do zaliczenia: 50% | | | | | | | | | | | |

Wskaźniki ilościowe charakteryzujące moduł/przedmiot:

|  |  |
| --- | --- |
| Szacunkowa sumaryczna liczba godzin pracy studenta (kontaktowych i pracy własnej) niezbędna dla osiągnięcia zakładanych dla zajęć efektów uczenia się - na tej podstawie należy wypełnić pole ECTS: | **60 h** |
| Łączna liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia: | **1,5 ECTS** |

Tabela zgodności kierunkowych efektów uczenia się z efektami przedmiotu:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| kategoria efektu | Efekty uczenia się dla zajęć: | Odniesienie do efektów dla programu studiów dla kierunku | Oddziaływanie zajęć na efekt kierunkowy\*) |
| Wiedza 1, 3 | 1 - Zna podstawowe definicje systemów rozrywki elektronicznej  3 - Zna różnego rodzaju formaty kodowania danych multimedialnych | K\_W06 / P7S\_WG | 2 |
| Wiedza 2 | 2 - Zna zagadnienia związane z prawem autorskim | K\_W11 / P7S\_WG | 3 |
| Wiedza 4, 5 | 4 - Zna klasyfikację gier komputerowych,  5 - Zna różnego rodzaju style animacji, | K\_W12 / P7S\_WG | 2 |
| Umiejętności 1, 2, 6 | 1 - Potrafi zakodować multimedia w różnych standardach,  2 - Potrafi zaprojektować i wykonać prostą grę komputerową  6 - Potrafi zaprezentować wykonane rozwiązanie i wykorzystane do niego metody. | K\_U01 / P7S\_UW | 2 |
| Umiejętności 2, 3, 4, 5 | 2 - Potrafi zaprojektować i wykonać prostą grę komputerową  3 - Potrafi generować grafikę na potrzeby gier komputerowych  4 - Potrafi zrealizować krótką animację,  5 - Potrafi posługiwać się narzędziami do montażu nieliniowego. | K\_U11 / P7S\_UW | 3 |
| Kompetencje 1 | Potrafi zaplanować i zrealizować a następnie zaprezentować projekt własnego autorstwa | K\_K06 / P7S\_KR | 1 |
| Kompetencje - |  |  |  |
| Kompetencje - |  |  |  |

\*)

3 – zaawansowany i szczegółowy,

2 – znaczący,

1 – podstawowy,