

## KARTA PRZEDMIOTU

### 1. Informacje wstępne

Nazwa przedmiotu	Projektowanie fabuły
Wydział	Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej
Kierunek	Informatyka i ekonometria
Specjalność/Ścieżka specjalizacyjna	projektowanie gier i aplikacji vr
Poziom PRK	6 PRK
Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
Forma studiów	studia stacjonarne
Grupa zajęć	—
Liczba punktów ECTS	5
Rodzaj przedmiotu	specjalizacyjny
Liczba godzin ogółem	45 godz.
Cykl dydaktyczny	2022/2023 zimowy
Semestr studiów	5
Rok studiów	3
Profil kształcenia	praktyczny
Rok realizacji	2024/2025
Język wykładowy	polski
Osoba odpowiedzialna za przedmiot	mgr inż. Krystian Kurnik (e-mail: <a href="mailto:kkurnik@afm.edu.pl">kkurnik@afm.edu.pl</a> )

#### Semestr, liczba punktów ECTS, rodzaj zajęć, liczba godzin w planie studiów

Semestr	Laboratorium	Konwersatoria
5	30 godz. 0 ECTS	15 godz. 5 ECTS

### 2. Cele przedmiotu

C1	Zapoznanie studentów z zasadami projektowania fabuły gier komputerowych.
----	--

### 3. Wymagania wstępne

Brak

#### 4. Opis efektów uczenia się

<b>W1</b>	Wiedza: Ma wiedzę z zakresu kluczowych koncepcji związanych z fabułą i narracją. Zna mechanizmy opowiadania historii.	EUK6_W1, EUK6_W2, EUK6_W7
<b>W2</b>	Wiedza: Zna mechanizmy rozwijania wątków.	EUK6_W7
<b>U1</b>	Umiejętności: Umie dobrać i zaprojektować odpowiedni rodzaj fabuły do zadania.	EUK6_U8
<b>K1</b>	Kompetencje społeczne: Jest świadomy istnienia granic emocjonalnych fabuł, również tych gier, które wykorzystują personifikacje.	EUK6_KS2, EUK6_KS4

#### 5. Treści programowe

##### Laboratorium (30 godz.)

Kod	Tematyka zajęć (nr semestru: 5)
Lab1	Tworzenie fabuł liniowych
Lab2	Tworzenie fabuł nieliniowych (rozgałęziających się, zwijających, narracja wylaniająca się) Tworzenie zakończeń.
Lab3	Ćwiczenia z zastosowaniem różnych mechanizmów rozwijania wątku.

##### Konwersatoria (15 godz.)

Kod	Tematyka zajęć (nr semestru: 5)
Kon1	Kluczowe koncepcje związane z opowiadaniem historii i narracją.
Kon2	Mechanizm opowiadania historii
Kon3	Fabuły liniowe i nieliniowe.
Kon4	Mechanizm rozwijania wątku

#### 6. Metody dydaktyczne

Laboratorium	
<b>M1</b>	Analiza przypadków
<b>M4</b>	Ćwiczenia komputerowe
<b>M5</b>	Ćwiczenia laboratoryjne
<b>M13</b>	Metody e-learningowe
<b>M15</b>	Praca nad projektami
<b>M21</b>	Wykorzystanie narzędzi nauczania zdalnego
Konwersatoria	
<b>M3</b>	Burza mózgów
<b>M13</b>	Metody e-learningowe
<b>M17</b>	Prezentacja multimedialna
<b>M20</b>	Wykłady
<b>M21</b>	Wykorzystanie narzędzi nauczania zdalnego

#### 7. Nakład pracy studenta

Forma aktywności studenta	Obciążenie studenta
<b>Laboratorium</b>	<b>30 godz.</b>
<b>W tym metodą e-learning:</b>	<b>0 godz.</b>

<b>Konwersatoria</b>	<b>15 godz.</b>
<b>W tym metodą e-learning:</b>	<b>0 godz.</b>

<b>Praca własna studenta</b>	
	<b>80 godz.</b>

<b>Całkowite obciążenia</b>	
Sumaryczna liczba godzin dla przedmiotu wynikająca z całego nakładu pracy studenta	<b>125 godz.</b>
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu	<b>5 ECTS</b>

## 8. Kryteria oceny

<b>Laboratorium</b>	
<b>Na ocenę 5:</b>	Przygotowanie projektu ocenionego na 90% punktów,
<b>Na ocenę 4,5:</b>	Przygotowanie projektu ocenionego na 80% punktów,
<b>Na ocenę 4:</b>	Przygotowanie projektu ocenionego na 70% punktów,
<b>Na ocenę 3,5:</b>	Przygotowanie projektu ocenionego na 60% punktów,
<b>Na ocenę 3:</b>	Przygotowanie projektu ocenionego na 50% punktów,

<b>Konwersatoria</b>	
<b>Na ocenę 5:</b>	Egzamin zdany na 90% punktów
<b>Na ocenę 4,5:</b>	Egzamin zdany na 80% punktów
<b>Na ocenę 4:</b>	Egzamin zdany na 70% punktów
<b>Na ocenę 3,5:</b>	Egzamin zdany na 60% punktów
<b>Na ocenę 3:</b>	Egzamin zdany na 50% punktów

## 9. Literatura

### Literatura podstawowa

1. Jeremy Gibson Bond ; tłumaczenie Jacek Janusz. — Projektowanie gier przy użyciu środowiska Unity i języka C#, Gliwice, 2019, Helion

### Literatura uzupełniająca

1. Ernest Adams — Projektowanie gier. Podstawy, Gliwice, 2010, Helion

## 10. Informacja o osobach prowadzących zajęcia

### Osoby prowadzące zajęcia

mgr inż. Krystian Kurnik (e-mail: [kkurnik@afm.edu.pl](mailto:kkurnik@afm.edu.pl))