

Projekt II - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Projekt II
Kod przedmiotu	08.9--LPKSGP-P2-S22
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Literatura popularna i kreacje światów gier
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2022/2023

Informacje o przedmiocie	
Semestr	5
Liczba punktów ECTS do zdobycia	4
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr hab. inż. Sławomir Nikiel, prof. UZ

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Laboratorium	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Uzyskanie kompetencji profesjonalnego przygotowania projektów medialnych.

Wymagania wstępne

Projekt I

Zakres tematyczny

Zajęcia te będą stanowiły kontynuację zajęć projektowych (Projekt I) i będą miały na celu dostarczenie prototypowego rozwiązania multimedialnego przygotowanego pod prezentację, dalszą produkcję i dystrybucję w ramach szeroko pojętego metaverse. Projekt będzie zrealizowany w formie cyfrowej z użyciem dostępnych narzędzi edytorskich a jego tematyka będzie powiązana z tematem pracy dyplomowej.

Metody kształcenia

Prace projektowe.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student ma rozszerzoną praktyczną wiedzę na temat systemów mediów cyfrowych	KKG_W17	projekt	Laboratorium
Student ma pogłębioną wiedzę na temat wybranych systemów norm, reguł praktycznych uwarunkowań (prawnych, organizacyjnych, zawodowych, moralnych, etycznych) organizujących struktury i instytucje społeczne i rządzących nimi prawidłowościach w zakresie mediów cyfrowych	KKG1_W03	projekt	Laboratorium
Student posiada umiejętność prezentowania własnych pomysłów, wątpliwości i sugestii związanych z wykorzystaniem informacji w praktyce.	KKG_U19	projekt	Laboratorium
Student potrafi w praktyce samodzielnie i krytycznie uzupełniać wiedzę i umiejętności, rozszerzone o wymiar interdyscyplinarny.	KKG1_K04	projekt	Laboratorium

Warunki zaliczenia

Dostarczenie prototypu medialnego (instalacji, aplikacji, mediów cyfrowych) wraz z pełną dokumentacją cyfrową.

Literatura podstawowa

1. Dillon. R. The Digital Gaming Handbook, CRC Press 2020

Literatura uzupełniająca

-

Uwagi

Prowadzący zajęcia korzysta także z materiałów własnych oraz źródeł internetowych.

Jest to przedmiot obowiązkowy w ramach specjalności *kreowanie gier w środowisku cyfrowym*.

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 11-05-2022 18:02)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ