



ANCYMON

KSIĘGA REGUŁ

ZASADY OGÓLNE

Wykonywanie różnego rodzaju zadań (*vide* ZADANIA) obowiązkowych i/lub nieobowiązkowych pozwala pozyskiwać różnego rodzaju korzyści: punkty wiedzy, punkty akcji, dobra, a także nagrody. Punkty wiedzy są wyznacznikiem zdobytej wiedzy oraz umiejętności i decydują o randze gracza (*vide* RANGA), a ta z kolei o możliwości zakupu niektórych dóbr i zadań. Odpowiednia ranga gwarantuje ponadto uzyskanie danej oceny z egzaminu (*vide* ZALICZENIE ZAJĘĆ oraz RANGA). Punkty akcji służą jako waluta – umożliwiają zakup zadań, dóbr, w tym ułatwień do egzaminu, a także oceny z ćwiczeń (*vide* ZALICZENIE ZAJĘĆ oraz MARKET).

Gra toczy się równolegle w świecie realnym (wykłady i ćwiczenia) i wirtualnym (platforma Grywalizeo.pl).

PRAWA I OBOWIĄZKI

Każda osoba uczestnicząca w zajęciach ma prawo zdecydować o zakresie zaangażowania w zajęcia. Obowiązkiem każdego studenta jest uczestniczenie w ćwiczeniach. Dopuszcza się nieuzasadnioną nieobecność na jednych ćwiczeniach (*vide* ŻYCIE). Do obowiązków każdej osoby uczestniczącej w zajęciach jest dwukrotne przygotowanie i wygłoszenie prezentacji oraz kilkukrotne zabranie głosu w dyskusji nad prezentowanymi zagadnieniami (*vide* ZADANIA oraz ZALICZENIE ZAJĘĆ). Uczestniczenie w wykładach nie jest obowiązkowe. Wszystkie zadania dodatkowe i specjalne są nieobowiązkowe, a ich niewykonanie nie zmniejsza szansy ani na zaliczenie zajęć, ani na uzyskanie maksymalnej oceny zarówno z ćwiczeń, jak i egzaminu (*vide* ZALICZENIE ZAJĘĆ).

ŻYCIE

Życie jest ciężkie, dlatego w czasie zajęć z Biologii kryminalnej każdy student ma je dwa. Zaliczenie zajęć możliwe jest tylko i wyłącznie w sytuacji, w której posiada się co najmniej jedno życie. Życie stracić można za nieuzasadnioną nieobecność na ćwiczeniach oraz za nieprzygotowanie prezentacji. W sytuacji utraty drugiego życia dopuszcza się możliwość wskrzeszenia studenta do życia. Wskrzeszenie do życia wymaga dużo pracy prowadzącego i jest kosztowne (*vide* MARKET).

ZADANIA

Poniższa tabela przedstawia ogólny wykaz zadań, wraz z danymi dotyczącymi: rangi niezbędnej do wzięcia w nich udziału, dostępności czasowej, czasu na ich wykonanie, kosztów dostępu, maksymalnego możliwego zarobku i maksymalnej liczby możliwych podejść.

Zadanie	dost. od rangi	tydzień zajęć															koszt (P.A.)	zysk (P.W.)	zysk (P.A.)	maks. l.zad.
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
Prezentacja (ćwiczenia)	1		■	■	■	■	■	■	■	■	■						0	30	30	2
Dyskusja (ćwiczenia)	1	■	■	■	■	■	■	■	■	■						0	1	1	3/ćw.	
Zespołowe zad. specjalne (ćwiczenia)	2					■	■	■	■							5	15	15	2	
Pytania kontrolne (wykład)	1		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	0	1	0	3/w.	
Biokryminopedia (platforma)	1		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		5	10	10	3	
Plakat (platforma)	2				■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		5	15	15	2	
Esej (platforma)	1		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	5	15	15	5	
Quiz wiedzy (platforma)	1			■			■			■			■		■	5	15	15	5	
Multizagadka (platforma)	3									■	■	■	■	■		5	15	15	1	
Misja specjalna (platforma)	4												■	■	■	10	30	30	1	
Pozostałe zad. dodatkowe (platforma)	3					■	■	■	■	■	■	■	■	■		10	15	15	2	
Zadania niespodzianki (platforma)	1	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	
Ślepy los (wykład)	2					■				■			■		■	2	?	?	5	

■ zadanie obowiązkowe zespołowe
■ zadanie częściowo obowiązkowe indywidualne
■ zadanie nieobowiązkowe indywidualne
■ zadanie nieobowiązkowe indywidualne lub grupowe
■ zadanie nieobowiązkowe grupowe
→ czas na wykonanie zadania

Aby uzyskać dostęp do każdego z zadań (za wyjątkiem zadań obowiązkowych i częściowo obowiązkowych), należy je wykupić w odpowiedniej zakładce platformy.

Wszystkie zadania mają określony czas na wykonanie. Przekroczenie dozwolonego czasu będzie skutkowało utratą punktów. Możliwe jest wykupienie przedłużenia tego terminu (*vide* MARKET).

1. PREZENTACJA

Prezentacje przygotowuje się i wygłasza w parach (dobór par i losowanie tematów prezentacji odbywa się na pierwszych ćwiczeniach). Termin wygłoszenia prezentacji zależy jest od tematu prezentacji. Tematy prezentacji wraz z terminami wystąpień przedstawia tabela *Wykaz tematów i terminów prezentacji* znajdująca się w załączniku 1 do książki reguł.

Ocena prezentacji

Poniższa tabela przedstawia składowe oceny prezentacji wraz z ich charakterystyką oraz maksymalną liczbą punktów wiedzy i akcji możliwą do zdobycia z każdej z nich.

składowa oceny	punkty	charakterystyka składowej oceny
wartość merytoryczna	12	poprawność merytoryczna, wyczerpanie tematu, wykaz źródeł i ich jakość
jasność przekazu	5	zrozumienie tematu przez słuchaczy; oceniana przez wybrany spośród studentów 'skład orzekający'
atrakcyjność przekazu	5	estetyka i przejrzystość przekazu, przedstawienie danych w formie schematów, wykresów, rycin itp.
zadania aktywizujące	4	zadania do wykonania przez słuchaczy utrwalające, podsumowujące zagadnienie
streszczenie	4	notatka podsumowująca wystąpienie, zawierająca najważniejsze tezy prezentacji
<i>łącznie maks.: 30</i>		

Mimo iż maksymalna możliwa do zdobycia liczba punktów wynosi 30, w wyjątkowych sytuacjach może być ona podwyższona przez prowadzącego ze względu na wyjątkowo kreatywne, innowacyjne czy profesjonalne przedstawienie tematu.

Decyzja o przygotowaniu zadań aktywizujących czy też streszczenia należy do studenta – obecność lub brak tych elementów nie wpływa na pozostałe składowe oceny. W przypadku, w którym zadanie aktywizujące będzie stanowić jednocześnie streszczenie prezentacji, osoby prezentujące otrzymają punkty wyłącznie za jedną z tych dwóch składowych.

Mimo iż jasność przekazu oceniana jest przez składający się ze studentów 'skład orzekający', prowadzący zajęcia ma możliwość weryfikacji i ewentualnej zmiany decyzji 'składu' w przypadku niesprawiedliwego jego zdaniem werdyktu.

Obowiązkiem osób prezentujących jest przesłanie za pośrednictwem platformy pliku PDF zawierającego prezentację (w nazwie pliku należy umieścić nr prezentacji wg wykazu oraz nazwiska autorów w kolejności alfabetycznej, np. 03 kowalski nowak). Niedopełnienie tego warunku będzie skutkowało odebraniem połowy punktów zdobytych za prezentację.

2. DYSKUSJA

Dyskusja prowadzona jest po zakończeniu każdej prezentacji. Za każdy cenny głos w dyskusji, konstruktywną uwagę czy zadanie pytania wnoszącego coś do dyskusji prowadzący zajęcia przyznaje żetony, które po zakończeniu zajęć zostają wymienione na odpowiednią liczbę punktów.

Maksymalna liczba żetonów (i punktów), którą można zdobyć podczas jednych zajęć wynosi 3.

Obowiązkiem każdej osoby uczestniczącej w zajęciach jest zdobycie co najmniej 5 punktów za udział w dyskusji podczas całego kursu (*vide* ZALICZENIE ZAJĘĆ).

3. ZESPOŁOWE ZADANIE SPECJALNE

Zadanie zespołowe może być przygotowane przez dowolną liczbę osób, przy czym przekroczenie każdej kolejnej 3 osoby zmniejsza liczbę zdobytych punktów na osobę o 2 (w wyjątkowych sytuacjach, szczególnie w przypadku dużego nakładu pracy związanej z przygotowaniem zadania prowadzący może nie zastosować reguły obniżki liczby punktów). Każde zadanie może być wykonywane przez różne zespoły, przy czym jeśli prowadzący zajęcia uzna, że kolejne wykonania danego zadania są bardzo zbliżone do poprzednich (nie wnoszą niczego nowego lub powielają pomysły poprzedników), może obniżyć liczbę przyznanych punktów za zadanie.

Tematy zespołowych zadań specjalnych przedstawia *Wykaz zespołowych zadań specjalnych* znajdujący się w załączniku 1 do książki reguł.

Po wykupie zadania w Markecie należy zwrócić się do prowadzącego ćwiczenia (podczas ćwiczeń) w celu wyboru tematu zadania.

4. PYTANIA KONTROLNE

Pytania kontrolne zadawane są w trakcie wykładu, a odpowiedzi na nie, w zależności od widzimisię prowadzącego, udziela się ustnie lub pisemnie. Za każdą poprawną odpowiedź uzyskuje się 1 punkt. Maksymalna liczba punktów, którą można zdobyć podczas jednych zajęć wynosi 3. Punkty przyznawane za pytania kontrolne będą wyłącznie punktami wiedzy (za pytania kontrolne nie będą przyznawane punkty akcji).

5. BOKRYMINOPEDIA

Biokryminopedia tworzona jest przez uczestników zajęć on-line jako encyklopedia podstawowych pojęć z zakresu biologii kryminalnej. Po wykupieniu dostępu, zadaniem uczestnika kursu jest opisanie jednego hasła (z dostępnych w danym momencie) przy wykorzystaniu maksymalnie 1500 znaków (łącznie ze spacjami). Hasła będą pojawiać się systematycznie przez cały czas trwania kursu. Liczba haseł będzie ograniczona.

6. PLAKAT

Plakaty mogą być wykonywane indywidualnie lub zespołowo. W przypadku przygotowania plakatu przez więcej niż jedną osobę liczba zdobytych punktów dzielona jest pomiędzy członków zespołu. Każdy plakat może być wykonany przez każdą osobę, przy czym jeśli prowadzący zajęcia uzna, że kolejne wykonania danego zadania są bardzo zbliżone do poprzednich (powielają pomysł

poprzedników), może obniżyć liczbę przyznanych punktów za zadanie. Plik zawierający projekt plakatu lub jego zdjęcie należy przesłać poprzez platformę.

Tematykę plakatów do wykonania przedstawia *Wykaz tematów plakatów* znajdujący się w załączniku 1 do książki reguł.

7. ESEJ

W formie eseju uczestnicy kursu prezentują swój punkt widzenia na różne problemy związane z biologią kryminalną. W eseju, obok poglądów, należy zawrzeć merytoryczną argumentację własnych tez. Minimalna objętość eseju to 5000 znaków (ze spacjami).

Tematy esejów będą podawane przy opisie zadania w platformie w tygodniu, w którym będzie możliwość wykupu do nich dostępu. Plik zawierający esej należy przesłać poprzez platformę.

8. QUIZ WIEDZY

Zadaniem quizu jest sprawdzenie wiedzy zdobytej podczas zajęć. Każdy quiz składa się z kilku pytań. Quiz przeprowadzany będzie on-line. Dostępność czasowa quizu jest ograniczona do 30 minut.

Terminy, w którym quizy będzie można rozwiązać będą podawane w tygodniu, w którym będzie możliwość wykupu do nich dostępu.

9. MULTIZAGADKA

Multizagadka to seria krótkich powiązanych ze sobą zadań, w których rozwiązanie danego zadania uzależnione jest od prawidłowego rozwiązania poprzedniego. Kolejne zadania wykonywane są zarówno on-line, jak i poprzez przesyłanie ich do prowadzącego. Szczegóły dotyczące zadania zostaną udostępnione w opisie zadania na platformie w chwili, w której zadanie zostanie aktywowane.

10. MISJA SPECJALNA

Misja specjalna to śledztwo, w którym zadaniem uczestnika jest wytypowanie sprawcy przestępstwa. Szczegóły dotyczące misji zostaną ujawnione wyłącznie osobom, które wykupią dostęp do zadania.

Zadanie może być wykonywane indywidualnie lub zespołowo. W przypadku uczestniczenia w misji więcej niż jednej osoby liczba zdobytych punktów dzielona jest pomiędzy członków zespołu.

11. POZOSTAŁE ZADANIA DODATKOWE

Zadanie może być wykonywane indywidualnie lub zespołowo. W przypadku uczestniczenia w misji więcej niż jednej osoby liczba zdobytych punktów dzielona jest pomiędzy członków zespołu.

Możliwe do wyboru zadania dodatkowe przedstawia *Wykaz pozostałych zadań dodatkowych* znajdujący się w *załączniku 1 do księgi reguł*.

12. ZADANIA NIESPODZIANKI

Zadania niespodzianki pojawiają się niespodziewanie i nikt nie wie czego będą one dotyczyły.

13. ŚLEPY LOS

„co los spuści, przyjąć trzeba
niech się dzieje wola nieba”

Każdy kto zakupi ślepy los może coś zyskać lub coś stracić – wszystko zależy od mieszanki odrobiny szczęścia i odrobiny wiedzy. Udział w zadaniu należy wykupić za pośrednictwem platformy, natomiast samego losowania należy dokonać po zakończeniu wykładu u prowadzącego wykład.

ZALICZENIE ZAJĘĆ

Aby zaliczyć ćwiczenia należy spełnić tzw. minimalne wymagania, czyli posiadać 1 życie, przedstawić dwie prezentacje i za każdą z nich zdobyć co najmniej 15 punktów wiedzy i akcji oraz co najmniej 5 razy zabrać głos w dyskusji (zdobywając tym samym 5 pkt. wiedzy i akcji za dyskusję). Bez spełnienia minimalnych wymagań nie można uzyskać zaliczenia ćwiczeń nawet jeśli zgromadziło się dużo większą liczbę punktów niż wymagana dla oceny dostatecznej (por. niżej).

Poniższa tabela przedstawia liczbę punktów akcji, którą należy przeznaczyć na zakup danej oceny z ćwiczeń (ocenę z ćwiczeń kupuje się w Markecie).

ocena	cena (pkt. akcji)
dostateczny (3,0)	35
dostateczny plus (3,5)	40
dobry (4,0)	45
dobry plus (4,5)	50
bardzo dobry (5,0)	55

Zaliczenie wykładów odbywa się w formie egzaminu pisemnego z pytaniami jednokrotnego wyboru. Liczba pytań w teście wynosi 40. Możliwe jest wykupienie za określoną liczbę punktów akcji szeregu udogodnień, które w znacznym stopniu ułatwiają uzyskanie pozytywnej oceny z egzaminu (*vide* MARKET).

Poniższa tabela przedstawia liczbę punktów, którą należy zdobyć w teście aby uzyskać daną ocenę z egzaminu.

ocena	liczba punktów zdobyta na egzaminie
dostateczny (3,0)	20
dostateczny plus (3,5)	24
dobry (4,0)	28
dobry plus (4,5)	32
bardzo dobry (5,0)	36

Każdy student może zagwarantować sobie otrzymanie określonej oceny z egzaminu zdobywając odpowiednią ranę (dzięki punktom wiedzy) (*vide* RANGA). Niezależnie od gwarantowanej oceny, w Markecie można nabywać dobra, które stanowią ułatwienia do egzaminu.

MARKET

W Markecie, który jest integralną częścią platformy, można dokonywać zakupów różnych dóbr oraz zadań za określoną liczbę punktów akcji.

Poniższa tabela przedstawia dobra, które oprócz zadań (*vide* ZADANIA) można zakupić w Markecie.

rodzaj dobra	dostępne od rangi	cena
możliwość podejścia do egzaminu w terminie „0”	4	40 pkt.
zwolnienie z odpowiedzi na dowolne pytanie na egzaminie (limit: 15 pyt. / osobę)	1	5 pkt.
możliwość korzystania na egzaminie z własnych notatek	3	40 pkt.
możliwość podejścia do tzw. dopytki po egzaminie	2	20 pkt.
wskrzeszenie do życia (limit: 1 / osobę)	1	20 pkt.
przedłużenie terminu wykonania zadania o tydzień (limit: 2 / osobę)	1	5 pkt.
.....		?

Prowadzący zastrzega sobie możliwość wprowadzenia nowych dóbr do Marketu, których przeznaczenie może być od razu ujawnione lub pozostawać tymczasowo tajne.

RANGA

W przeciwieństwie do punktów akcji, które są wymieniane na dobra lub wydawane przy zakupie dostępu do zadań, punkty wiedzy stanowią zysk niezbywalny. Punkty te wyznaczają ogólną wiedzę (i zaangażowanie) studenta i stanowią o jego randze. Osiągając odpowiednią rangę uzyskuje się dostęp nie niektórych zadań (*vide* ZADANIA – tabela), a najwyższe rangi gwarantują uzyskanie gwarantowanej oceny z egzaminu (choć nie zwalniają z napisania egzaminu).

Poniższa tabela przedstawia kolejne rangi, ich nazwy, oraz korzyści jakie daje osiągnięcie danej rangi.

kol.	nazwa	min. liczba pkt. wiedzy	korzyść z posiadania rangi
1	ancymon	0	
2	łapserdak	50	
3	nicpoń	100	
4	drapichrust	150	
5	łobuz	200	gwarantowana ocena 3,0 z egzaminu
6	knajak	250	gwarantowana ocena 4,0 z egzaminu
7	hultaj	300	gwarantowana ocena 5,0 z egzaminu
8	szelma	350	dyplom od Dziekana
9	zakupior	400	dyplom od Rektora
10	król zła	450	dyplom od pani z Dziekanatu

KOMUNIKACJA

Komunikacja uczestników kursu z prowadzącym odbywa się podczas zajęć oraz za pośrednictwem platformy Grywalizeo.pl (www.grywalizeo.pl). Prezentacje wykładowe (do odtworzenia po wykładzie) udostępniane są na bieżąco na stronie www.homunculus.ug.edu.pl/wg (zakładka 'biologia kryminalna').

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

Rozstrzygnięcie spraw nieuregulowanych w niniejszej Księdze należy do autora po zasięgnięciu opinii przedstawicieli studentów.

KONTAKT:

Wojciech Glac

Katedra Fizjologii Zwierząt i Człowieka

Wydział Biologii Uniwersytetu Gdańskiego

e-mail: wojciech.glac@biol.ug.edu.pl