



KURS „EWOLUCJA I SYSTEMATYKA ROŚLIN ZALĄŻKOWYCH I GRZYBÓW” [13.1.0040]

Koordinator: dr hab. prof. UG Joanna Mytnik

Rok akademicki 2016/2017, SEMESTR LETNI

KSIĘGA ZASAD

Graczu, witaj w Grze!

Masz szansę zawalczyć o tytuł „Mistrza Zalążków” i zdobyć unikalne dobra niedostępne zwykłym śmiertelnikom pokonując samego Mistrza Gry w Ostatecznym Starciu.

Mistrz Gry wyzywa Cię na pojedynek!

Życzę Ci powodzenia w Ostatecznym Starciu!

Mistrz Gry

ZASADY OGÓLNE

Misje wykładowe odbywają się w tradycyjnej formie, w **czwartki** w godzinach **10.30 - 12.15** (aula C-107).

Misje ćwiczeniowe rozpoczynają się **28.02** (sala C-401). Na ćwiczeniach obowiązuje zeszyt czysty, w którym Student wykonuje rysunki preparatów. Na ćwiczeniach 2 i 10 obowiązuje fartuch. Obecność na ćwiczeniach jest obowiązkowa i jest warunkiem uzyskania pozytywnej oceny. Ćwiczenia 2-10 rozpoczynają się wejściówkami.

Każdy ze studentów zapisanych na kurs ma możliwość pracować systematycznie przez cały semestr lub dowolną jego część podejmując wyzwania w ramach misji wykładowych oraz ćwiczeniowych. Wykonywanie zadań jest **dobrowolne**, student autonomicznie podejmuje decyzję o tym, czy i w jakim stopniu chce się zaangażować w zdobywanie wiedzy i umiejętności z zakresu tematyki kursu.

Zadania, Księga Zasad i Plansza Wyzwań dostępne są na platformie www.grywalizeo.pl. Każdy z Graczy otrzymuje od Mistrza Gry login i hasło umożliwiające wejście do Gry i dostęp do zadań po wysłaniu wiadomości ze zgłoszeniem na adres: zalazkowe@gmail.com

RODZAJE PUNKTÓW

Postęp Gracza w Grze i możliwości operowania posiadanymi zasobami powiązane są ze zdobywaniem przez Gracza punktów.

Rodzaje punktów:

- **PUNKTY WIEDZY (P.W.)** – przyznawane podczas **misji wykładowych** i między nimi za wykonywanie zadań online na platformie grywalizeo (plansza Gry); decydują o **RANDZE GRACZA** i jego miejscu w rankingu.
- **PUNKTY AKCJI (P.A.)** – przyznawane podczas **misji ćwiczeniowych**; są walutą w Grze, dają możliwość kupowania dóbr w markecie (zwanym potocznie ocenami końcowymi z ćwiczeń).

MISJE WYKŁADOWE

ZADANIA ZA PUNKTY WIEDZY (P.W.)

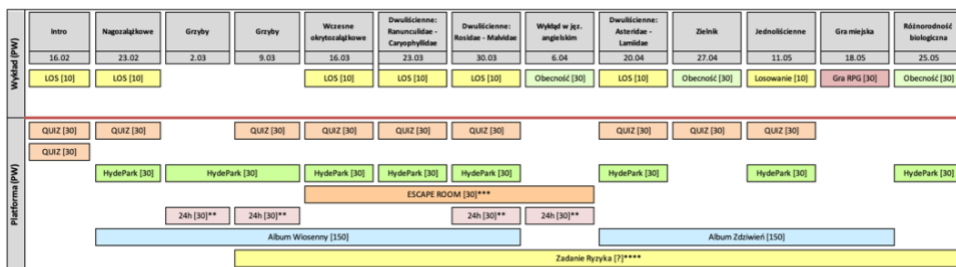
Każdy Gracz ma prawo podjąć się wykonania zadań na platformie grywalizeo. Za każde poprawnie wykonane zadanie otrzymuje P.W. Każde zadanie wymaga **zgłoszenia Gracza na platformie grywalizeo.pl**.

Termin wykonania każdego zadania (i przesłania go na platformę) upływa zawsze **o północy** w dniu zamknięcia zadania (nie dotyczy quizów).

Każde z zadań na Planszy Gry opatrzone jest liczbą punktów, to **maksymalna liczba P.W.** możliwa do uzyskania za dane zadanie.

Zadanie	Liczba podejść x P.W.	Łączna wartość P.W.
LOSOWANIE	9 x 10	90*
QUIZ	10 x 30	300
BOTANICZNY HYDE-PARK	8 x 30	240
ESCAPE ROOM	1 x 30	30
ZADANIE 24H	4 x 30	120
ALBUM WIOSENNY	1 x 150	150
ALBUM ZDZIWIENI	1 x 150	150
ZADANIE RYZYKA	1 x ?	? *
GRA MIEJSKA	1 x 30	30
OBECNOŚĆ NA WYKŁADZIE	3 x 30	90
		1110*

* Bez 90 P.W. za udział w losowaniach, ponieważ zdobycie punktów za to zadanie jest niezależne od zaangażowania Gracza.



** - zadanie dostępne dla Graczy w 2. randze (CZELADNIK)

*** - zadanie dostępne dla Graczy w 3. randze (WTAJEMNICZYNY I STOPNIA)

**** - zadanie dostępne dla Graczy w 4. randze (WTAJEMNICZYNY II STOPNIA)

RANGI GRACZY

Istnieje 7 rang Graczy w Grze, które definiowane są przez liczbę punktów wiedzy (P.W.).

RANGA	P.W.	PRZYWILEJE
ADEPT	0	Wejście do Gry
CZELADNIK	100	Dostęp do ZADAŃ NIESPODZIANEK (24h)
WTAJEMNICZONY I STOPNIA	200	Wstęp do ESCAPE ROOM
WTAJEMNICZONY II STOPNIA	350	Dostęp do ZADANIA RYZYKA Możliwość przyznawania NAGRÓD Graczom
EKSPERT	550	ZALICZENIE 1 PREPARATU na kolokwium praktycznym
MISTRZ	650	Możliwość podejścia do EGZAMINU W TERMINIE „0”
ARCYMISTRZ	800	Możliwość otrzymania 1 PYTANIA EGZAMINACYJNEGO

Każdy Gracz rozpoczyna Grę w randze Adept. Awansując zyskuje przywileje właściwe danej randze.

TEMATYKA WYKŁADÓW

WPROWADZENIE. METODY KLASYFIKACJI ROŚLIN.

16.02 – Wprowadzenie do systematyki roślin. Historia klasyfikacji roślin.

ROŚLINY NAGOZALĄŻKOWE

23.02 - Przegląd systematyczny roślin nagozalążkowych.

GRZYBY

02.03 - Ewolucja i systematyka grzybów cz. 1

(prof. dr hab. Martin Kukwa)

09.03 - Ewolucja i systematyka grzybów cz. 2

(prof. dr hab. Martin Kukwa)

ROŚLINY OKRYTOZALĄŻKOWE

16.03 – Powstanie i ekspansja roślin okrytozalążkowych. Wczesne okrytozalążkowe. Ewolucja jedno- i dwuliściennych.

23.03 – Przegląd systematyczny dwuliściennych: Ranunculidae-Caryophyllidae.

30.03 - Przegląd systematyczny Rosidae-Malvidae (dr Renata Afranowicz-Cieślak).

06.04 - “An overview of eukaryotic phylogeny” prof. Marc-Andre Selosse, Muséum National d'Histoire Naturelle, Paris (wykład w jęz. angielskim)

20.04 - Przegląd systematyczny Asteridae-Lamiidae.

27.04 – Zielnik (dr Renata Afranowicz-Cieślak)

11.05 - Ewolucja i przegląd systematyczny roślin jednoliściennych.

18.05 – Wykład w formie gry miejskiej (powtórzenie materiału z całego kursu).

02.06 – Różnorodność biologiczna (prof. dr hab. Dariusz Szlachetko).

OSTATECZNE STARCIE (zwane potocznie egzaminem)

Ostateczne starcie ma formę pojedynku **ustnego**, każdy Gracz losuje **3 pytania**. Ocenie podlega wiedza i umiejętności Studenta z zakresu ewolucji i systematyki roślin zalążkowych i grzybów. Obowiązuje materiał prezentowany na wykładach i ćwiczeniach, w e-skrypcie, w zadaniach międzywykładowych oraz wiedza samodzielnie zdobyta (lista obowiązkowych pozycji literaturowych znajduje się poniżej, lista literatury do samodzielnego studiowania i poszerzania wiedzy dostępna jest na grywalizeo.pl).

Gracze w randze ARCYMISTRZ (min. **800 P.W.**) oraz ci, którzy uzyskali min. **400 P.A.** otrzymują pytanie/a egzaminacyjne na tydzień przed Ostatecznym Starciem. Maksymalnie **Gracz może uzyskać wszystkie 3 pytania egzaminacyjne** (dwa za P.A. i jedno za P.W.) i zyskać zaszczytne miano „**MISTRZA ZALĄŻKÓW**”, tym samym wpisać się na zawsze w umysły potomnych, jego nazwisko będzie widniało na **ŚCIANIE CHWAŁY** po wsze czasy.

Studentowi nie angażującemu się w Grę pozostaje opcja podejścia do egzaminu. Udział w Grze **NIE JEST OBOWIĄZKOWY**.

LITERATURA PODSTAWOWA:

Szweykowska A., Szweykowski J. 2016. Botanika. Tom 1 i 2. PWN, Warszawa.

Müller E., Loeffler W. 1987. Zarys Mykologii. PWRiL, Warszawa.

OCENA KOŃCOWA

Ocena końcowa wpisywana do protokołu (oraz w Portalu Studenta) jest oceną odpowiedzi studenta na **pytania egzaminacyjne**.

MISJE ĆWICZENIOWE

PUNKTY AKCJI (WALUTA W GRZE)

Każdy Gracz dysponujący wystarczającą liczbą P.A. ma prawo wykupić w markecie ocenę z ćwiczeń.

LISTA DÓBR W MARKECIE (ceny z ćwiczeń)

RODZAJE DÓBR	CENA (w PA)
Ocena 3.0 z ćwiczeń	250
Ocena 3.5 z ćwiczeń	300
Ocena 4.0 z ćwiczeń	350
Ocena 4.5 z ćwiczeń, 1 pytanie egzaminacyjne	400
Ocena 5.0 z ćwiczeń, zwolnienie z kolokwium praktycznego, 2 pytania egzaminacyjne	450

W przypadku, gdy Student nie angażuje się w Grę, jego ocena z ćwiczeń jest wyliczana na podstawie liczby punktów zdobytych z wejściówek (zgodnie z Regulaminem UG). **Zwolnienie z kolokwium praktycznego** (w przypadku uzyskania przez Studenta oceny bardzo dobrej z ćwiczeń) także **przysługuje Studentowi nie grającemu w Grę**.

ŹRÓDŁA PUNKTÓW AKCJI

Zadanie	Liczba podejść x P.A.	Łączna wartość P.A. za rodzaj zadania
WYZWANIE LAB-MISTRZA (wejściówka)	9 x 50	450
WALKA WRĘCZ (kolokwium praktyczne)	1 x 150	150
JESTEM! (obecność na wszystkich ćwiczeniach)	1 x 10	10
ZALICZENIE WEJŚCIÓWEK NA 25 PA PRZEZ CAŁĄ GRUPĘ	9 x 10	90*
ZALICZENIE WEJŚCIÓWEK NA 40 PA PRZEZ CAŁĄ GRUPĘ	9 x 10	90*
PULA LAB-MISTRZA	1 x 35	35
		645*

* P.A. nie wliczane, ponieważ ich zdobycie jest niezależne od zaangażowania Gracza.

ŻYCIA

Każdy Gracz rozpoczyna Grę z dwoma żywiami. Warunkiem uzyskania pozytywnej oceny z ćwiczeń jest **zachowanie min. 1 życia**.

Gracz traci życie za:

- **UNIK (zwany nieobecnością nieusprawiedliwioną na ćwiczeniach)**
- **BRAK OKRYCIA WIERZCHNIEGO (czyli brak fartucha na misjach ćwiczeniowych 2 i 10).**

W przypadku nieobecności potwierdzonej zwolnieniem lekarskim Gracz ma prawo do podjęcia wyzwania Lab-Mistrza (napisania wejściówki) po umówieniu się z Lab-Mistrzem.

WSKRZESZENIE DO ŻYCIA

W przypadku utraty dwóch żyć, Gracz może odzyskać jedno wykonując niezwykle czasochłonne, trudne, wymagające odwagi, wiary, sił witalnych i nadprzyrodzonych mocy ZADANIE SPECJALNE, które indywidualnie uzyskuje na spotkaniu z Mistrzem Gry.

WYZWANIA LAB-MISTRZA

(zwane wejściówkami)

Nie ma możliwości POPRAWIANIA wejściówki. Liczba P.A. uzyskana w pierwszym podejściu, po rozpoczęciu ćwiczeń jest liczbą przyznawaną Graczowi na platformie.

Gracz, który **nie uzyska min. 250 P.A.** nie zalicza ćwiczeń, uzyskuje prawo podejść do testu sprawdzającego wiedzę z tematyki wszystkich ćwiczeń.

TEMATYKA ĆWICZEŃ

Tematy ćwiczeń wraz z listą preparatów dostępne są w osobnej Księdze, która nosi nazwę „Program ćwiczeń”.

NAGRODY

Każdy Gracz może zdobyć w Grze wirtualne nagrody. Nagrody są **dobrem unikalnym** przyznawanym przez Mistrza Gry, Lab-Mistrzów lub innych Graczy (w randze Wtajemniczony II stopnia lub wyższej) za wyjątkowe zaangażowanie w Grę, kreatywne podejście do zadań, zadania najwyższej jakości, umiejętność krytycznego myślenia, poczucie humoru, przestrzeganie zasad fair-play, odwagę, aktywny udział w ćwiczeniach i wykładach i za efekt „WOW” wywołany u Lab-Mistrzów i Mistrza Gry.

Nagrody zostaną **przeliczone** na końcu Gry **na P.A.** (przelicznik: 3 nagrody = 3 P.A.).

PRZESYŁANIE PLIKÓW NA PŁAFORMĘ

Wszystkie **pliki przesyłane** za pośrednictwem **platformy** (zadania Graczy) należy zatytułować **nazwiskiem Gracza** i **tytułem zadania** (np. Kowalski Encyklopedia 3).

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

W wyjątkowych przypadkach Mistrz Gry zastrzega sobie prawo do wprowadzania drobnych zmian w Zasadach Gry, otwierania zadań niespodzianek oraz przyznawania dodatkowych punktów i nagród w Grze.