

1.	Nazwa kierunku	filologia angielska
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Projektowanie gier: moduł 1 - projektowanie gier tradycyjnych

Kod modułu: W1-FA-SW-S1-PG1-GT-1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
SW-S1-PG1-GT1_K_1	dokonyuje krytycznej oceny własnych kompetencji i wyznacza ścieżki własnego rozwoju i kształcenia	FA1_K01	2
SW-S1-PG1-GT1_K_2	potrafi pracować w zespole przygotowującym projekt gry, przyjmując w nim różne role	FA1_K03 FA1_K04	2 2
SW-S1-PG1-GT1_U_1	potrafi analizować przykłady gier tradycyjnych oraz projektów gier tradycyjnych pod względem zastosowanej lub proponowanej mechaniki rozgrywki, potencjalnych problemów rozgrywki czy problemów produkcyjnych	FA1_U03 FA1_U06	2 2
SW-S1-PG1-GT1_U_2	potrafi sporządzić spójny projekt gry tradycyjnej, uwzględniający charakterystykę mechaniki rozgrywki, odbiorców docelowych, opis kreowanego świata fabularnego gry, etc.	FA1_U12	2
SW-S1-PG1-GT1_U_3	potrafi samodzielnie wykonywać zadania z zakresu projektowania gry tradycyjnej, których wyniki są spójne z projektem gry, potrafi samodzielnie wykonać wszystkie zadania związane z projektowaniem lub potrafi zorganizować produkcję poziomu w taki sposób, który zapewni sprawne wykonanie tych zadań	FA1_U12	2
SW-S1-PG1-GT1_U_4	potrafi zarządzać procesem produkcji prostej gry tradycyjnej oraz dokumentacją procesu tworzenia gry	FA1_U12	2
SW-S1-PG1-GT1_W_1	posiada pogłębioną wiedzę na temat specyfiki gier tradycyjnych, specyfiki rynku gier tradycyjnych oraz historii i dzisiejszego znaczenia gier tradycyjnych	FA1_W10 FA1_W15	1 2
SW-S1-PG1-GT1_W_2	posiada specjalistyczną wiedzę na temat zasad budowania rozgrywki gier tradycyjnych	FA1_W15	2

3. Opis modułu	
Opis	Celem modułu jest kształcenie umiejętności projektowania gier tradycyjnych: karcianych, planszowych, RPG, etc. Kurs przedstawia krótki zarys historii gier tradycyjnych (omawiając również charakterystyczne cechy rozgrywki wybranych przykładów historycznych) oraz ich współczesne znaczenie. Ponieważ omówienie projektowania gier tradycyjnych pozwala skupić się na szerszym spektrum aspektów teoretycznych i w mniejszym wymiarze na zagadnieniach technicznych, których skomplikowanie charakteryzuje gry komputerowe, największy nacisk w czasie realizacji modułu położony zostanie na zagadnienia projektowania rozgrywki – jej spójnych zasad i jej spójnego umocowania w kreowanym świecie gry oraz projektowanie fabuły gry. Kurs omawia również pozostałe elementy niezbędne do tworzenia gier tradycyjnych, czyli zasady projektowania artefaktów, postaci, interfejsów (plansz, kart, etc.).
Wymagania wstępne	Brak.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
SW-S1-PG1-GT_w_1	Test śródsesestralny	Test śródsesestralny sprawdzający osiągnięcie przez studentów zakładanych efektów kształcenia w zakresie wiadomości teoretycznych omawianych w czasie ćwiczeń	SW-S1-PG1-GT1_W_1, SW-S1-PG1-GT1_W_2
SW-S1-PG1-GT_w_2	Prace projektowe	Prace projektowe realizowane samodzielnie lub w zespołach, sprawdzające stopień opanowania umiejętności praktycznych.	SW-S1-PG1-GT1_K_1, SW-S1-PG1-GT1_K_2, SW-S1-PG1-GT1_U_1, SW-S1-PG1-GT1_U_2, SW-S1-PG1-GT1_U_3, SW-S1-PG1-GT1_U_4, SW-S1-PG1-GT1_W_1, SW-S1-PG1-GT1_W_2
SW-S1-PG1-GT_w_3	Rozmowa kontrolna (opcjonalnie)	Ustna ocena stopnia przygotowania studenta do zajęć dokonywana na bieżąco w trakcie trwania modułu. Ocena może dotyczyć aktywności w czasie zajęć, wynikającej z przygotowania do zajęć oraz znajomości problemów i zagadnień uprzednio omówionych.	SW-S1-PG1-GT1_K_1, SW-S1-PG1-GT1_K_2, SW-S1-PG1-GT1_U_1, SW-S1-PG1-GT1_U_2, SW-S1-PG1-GT1_U_3, SW-S1-PG1-GT1_U_4, SW-S1-PG1-GT1_W_1, SW-S1-PG1-GT1_W_2

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
SW-S1-PG1-GT1_fs_1	laboratorium	Ćwiczenia o charakterze laboratoryjnym. W czasie zajęć studenci realizują kolejne zadania pod nadzorem prowadzącego. Zajęcia są uzupełnione o instrukcję słowną oraz częściowo o wykład zagadnień teoretycznych	30	Przygotowanie do testu. Przygotowanie do zajęć. Wykonanie zadań projektowych.	40	SW-S1-PG1-GT_w_1, SW-S1-PG1-GT_w_2, SW-S1-PG1-GT_w_3