

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 5 - Dokumentacja gry (Game Design Document)

Kod modułu: W1-FA-SWR-S1-PGDG5-5

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
SW-S1-PG6-DG_K_1	ma świadomość poziomu posiadanych umiejętności i wiedzy, złożonego charakteru pracy nad powstaniem gry komputerowej i konieczności aktywizacji oraz łączenia ze sobą umiejętności z różnych dziedzin, a także samodzielnie i systematycznie doskonali posiadane umiejętności, i nabywa nowe, czerpiąc z dorobku pokrewnych dziedzin	FA1_K01 FA1_K02	3 3
SW-S1-PG6-DG_K_2	potrafi pracować w zespole przygotowującym projekty dokumentacji gry, przyjmując w nim różne role	FA1_K04	3
SW-S1-PG6-DG_U_1	potrafi przygotować zgodny ze standardami stosowanymi w branży GD opis projektu gry, opis zasad rozgrywki (gameplay), opis świata gry, zestawienie planowanych bohaterów gry oraz innych elementów związanych bezpośrednio z projektowaniem gry (game design)	FA1_U02 FA1_U21	3 4
SW-S1-PG6-DG_U_2	potrafi przygotować poszczególne elementy poprawnie skonstruowanego Game Design Document, dotyczącego skomplikowanego projektu gry	FA1_U02	3
SW-S1-PG6-DG_U_3	potrafi zarządzać projektem dokumentacji gry, koordynując zadania innych członków zespołu produkującego grę	FA1_U02	3
SW-S1-PG6-DG_U_4	potrafi przygotować kompletny Game Design Document prostego projektu gry, zgodny ze standardami stosowanymi w branży GD – w zakresie PROJEKTU gry (poza specyfikacją techniczną, etc.).	FA1_U02 FA1_U21	3 4
SW-S1-PG6-DG_W_1	posiada ogólną wiedzę dotyczącą procesu dokumentacji projektu gry oraz wiedzę szczegółową dotyczącą kształtu i standardów stosowanych podczas tworzenia Game Design Document	FA1_W02 FA1_W03 FA1_W04 FA1_W15	3 3 3 4
SW-S1-PG6-DG_W_2	posiada szczegółową wiedzę na temat procesu produkcji gry komputerowej, rozumie szczegółowy podział kompetencji w zespole przygotowującym projekt gry oraz rozumie zadania projektanta gry tworzącego dokumentację gry w zakresie współpracy	FA1_W02	3

	z pozostałymi członkami zespołu	FA1_W13	3
		FA1_W15	4

3. Opis modułu

Opis	Celem kursu jest przekazanie studentom kompetencji tworzenia dokumentacji gry, a w szczególności Game Design Document (GDD) – kluczowego dokumentu w procesie tworzenia rozrywki interaktywnej, zawierającego szczegółowy opis przebiegu powstawania gry, oraz wszystkich elementów jej środowiska (świata), narracji, postaci, mechaniki i logiki rozgrywki, projektu graficznego, interfejsu użytkownika, ścieżki dźwiękowej, etc. Ze względu na bogactwo elementów zawartych w poprawnie przygotowanym GDD, zajęcia mają charakter poglądowy, wymagający od studentów samodzielnej pracy w grupach i w domu, kontrolowanej w czasie zajęć.
Wymagania wstępne	Zaliczenie II roku studiów

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
SW-S1-PG6-DG_w_1	Prace własne	ocena poziomu wiedzy i umiejętności studentów na podstawie wykonywanych przez nich prac indywidualnych w zakresie przewidzianym programem kursu (poszczególne elementy GDD)	SW-S1-PG6-DG_U_1, SW-S1-PG6-DG_U_2, SW-S1-PG6-DG_W_1, SW-S1-PG6-DG_W_2
SW-S1-PG6-DG_w_2	Prace grupowe	ocena umiejętności studentów na podstawie wykonywanych zespołowo prac projektowych (wspólny kompletny GDD prostej gry)	SW-S1-PG6-DG_K_1, SW-S1-PG6-DG_K_2, SW-S1-PG6-DG_U_3, SW-S1-PG6-DG_U_4
SW-S1-PG6-DG_w_3	Rozmowa kontrolna (opcjonalnie)	Ustna ocena stopnia przygotowania studenta do zajęć dokonywana na bieżąco w trakcie trwania modułu. Ocena może dotyczyć znajomości zadanego na dane zajęcia tekstu oraz znajomości problemów i zagadnień uprzednio omówionych	SW-S1-PG6-DG_W_1, SW-S1-PG6-DG_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-PG6-DG_fs_1	ćwiczenia	- instrukcja słowna wykładowcy, przedstawiająca wybrane zagadnienia teoretyczne z zakresu przygotowywania dokumentacji gry, - ćwiczenia indywidualne i grupowe.	30	- Lektura tekstów obowiązkowych i podręczników - wykonywanie samodzielnych i grupowych prac domowych – prace projektowe - samodzielne ćwiczenie i doskonalenie umiejętności - samodzielna poszukiwanie i przyswojenie informacji uzupełniających	30	SW-S1-PG6-DG_w_1, SW-S1-PG6-DG_w_2, SW-S1-PG6-DG_w_3