

|    |                           |                            |
|----|---------------------------|----------------------------|
| 1. | <b>Nazwa kierunku</b>     | <b>filologia angielska</b> |
| 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 3 - Scenariusze gier

**Kod modułu:** W1-FA-SW-S1-PG3-SG-3

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

| <b>2. Zakładane efekty uczenia się modułu</b> |   |                                    |                                       |
|---|---|------------------------------------|---------------------------------------|
| <b>kod</b>                                    | <b>opis</b>   | <b>efekty uczenia się kierunku</b> | <b>stopień realizacji (skala 1-5)</b> |
| SW-S1-PG4-SG_K_1                              | ma świadomość specyfiki scenariusza narracji interaktywnych   | FA1_K03                            | 3                                     |
| SW-S1-PG4-SG_K_2                              | ma świadomość roli dialogów w tworzeniu postaci i zwiększania potencjału narracyjnego i dramatycznego konkretnej sceny  | FA1_K02                            | 3                                     |
| SW-S1-PG4-SG_U_1                              | potrafi zidentyfikować strukturalne komponenty gotowego scenariusza w formacie „hollywoodzkim” oraz innych formatach scenariusza.   | FA1_U03                            | 3                                     |
| SW-S1-PG4-SG_U_2                              | potrafi stworzyć poprawny formalnie scenariusz „hollywoodzki” pojedynczej rozbudowanej sceny i rozwinąć go, zachowując spójność z projektem gry,  | FA1_U20                            | 4                                     |
| SW-S1-PG4-SG_U_3                              | potrafi zaprojektować postaci spójne z własnym projektem gry, zaprojektować koncepcję świata gry, koncepcję fabularną gry i koncepcję mechaniki gry oraz przygotować listy dialogowe rozbudowanych scen, będących spójnym rozwinięciem projektu gry, zgodnych z oczekiwanym rejestrem językowym bohaterów, charakterem sceny, kontekstem kulturowym, etc. | FA1_U09<br>FA1_U20                 | 3<br>4                                |
| SW-S1-PG4-SG_W_1                              | zna podstawową terminologię stosowaną w scenopisarstwie oraz dotyczącą teorii narracji interaktywnych,  | FA1_W03                            | 2                                     |
| SW-S1-PG4-SG_W_2                              | posiada wiedzę na temat formalnych elementów scenariusza formatu „hollywoodzkiego” oraz specyficznych cech scenariuszy gier komputerowych,  | FA1_W04<br>FA1_W13                 | 2<br>3                                |
| SW-S1-PG4-SG_W_3                              | posiada wiedzę na temat technik i konwencji kreacji fabuły, charakterystyki postaci oraz na temat specyfiki scenariuszy i dialogów tworzonych na potrzeby rozrywki interaktywnej,   | FA1_W04<br>FA1_W13<br>FA1_W15      | 2<br>3<br>3                           |

| 3. Opis modułu           |   |
|--------------------------|---|
| <b>Opis</b>              | Kurs zapoznaje studentów z technicznymi i praktycznymi aspektami tworzenia scenariuszy gier, kładąc największy nacisk na elementy scenariusza kluczowe dla rozrywki interaktywnej. W czasie kursu studenci zapoznają się formalnymi elementami scenariusza, technikami i konwencjami kreacji fabuły, kreacji i charakterystyki postaci. W wymiarze praktycznym kurs przygotowuje studentów do rozwinięcia większych fragmentów narracji w konkretne sceny, ustalania ich sekwencji i ciężaru dramatycznego, pracy nad rozwinięciem pojedynczej sceny. Ważną częścią kursu jest również analiza specyfiki dialogów w rozrywce interaktywnej i samodzielne prace studentów nad dialogami prowadzonymi przez stworzone przez studentów postacie. |
| <b>Wymagania wstępne</b> |   |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu |                                 |  |  |
|---|---------------------------------|--|--|
| kod   | nazwa (typ)                     | opis   | efekty uczenia się modułu  |
| SW-S1-PG4-SG_w_1                                  | Test końcowy                    | Pisemna weryfikacja problematyki poruszanej w toku ćwiczeń   | SW-S1-PG4-SG_W_1, SW-S1-PG4-SG_W_2, SW-S1-PG4-SG_W_3   |
| SW-S1-PG4-SG_w_2                                  | Prace pisemne                   | Prace pisemne sprawdzające poziom umiejętności studenta  | SW-S1-PG4-SG_K_1, SW-S1-PG4-SG_K_2, SW-S1-PG4-SG_U_1, SW-S1-PG4-SG_U_2, SW-S1-PG4-SG_U_3, SW-S1-PG4-SG_W_1, SW-S1-PG4-SG_W_2, SW-S1-PG4-SG_W_3 |
| SW-S1-PG4-SG_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-PG4-SG_K_1, SW-S1-PG4-SG_K_2, SW-S1-PG4-SG_U_1, SW-S1-PG4-SG_U_2, SW-S1-PG4-SG_U_3, SW-S1-PG4-SG_W_1, SW-S1-PG4-SG_W_2, SW-S1-PG4-SG_W_3 |

| 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-PG4-SG_fs_1             | ćwiczenia                 | - instrukcja słowna wprowadzająca treści z zakresu wiedzy o scenopisarstwie, z wykorzystaniem przykładów pochodzących z gotowych scenariuszy i projektów gier,<br>- dyskusja nad możliwymi strategiami rozwiązań narracyjnych oraz nad efektami własnych prac twórczych,<br>- ćwiczenia indywidualne i w grupach, | 30            | - Lektura tekstów obowiązkowych oraz uzupełniających z zakresu omawianej tematyki i poszukiwanie i przyswojenie informacji wzbogacających rozumienie omawianych zagadnień.<br><br>- prace pisemne | 30            | SW-S1-PG4-SG_w_1, SW-S1-PG4-SG_w_2, SW-S1-PG4-SG_w_3 |

|  |  |                                |  |                                    |  |  |
|--|--|--------------------------------|--|------------------------------------|--|--|
|  |  | wsparte instrukcją wykładowcy. |  | - przygotowanie do testu końcowego |  |  |
|--|--|--------------------------------|--|------------------------------------|--|--|