

1. Field of study	Computer Game Graphics
2. Faculty	Faculty of Fine Arts and Educational Science
3. Academic year of entry	2021/2022 (winter term), 2022/2023 (winter term), 2023/2024 (winter term), 2024/2025 (winter term)
4. Level of qualifications/degree	second-cycle studies
5. Degree profile	practical
6. Mode of study	full-time

Module: ZAGADNIENIA SPECJALNOŚCIOWE (TEORIA) CZ.1

Module code: W6-PG-S2-ZS.1

1. Number of the ECTS credits: 3

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 1-5)
W6-PG-S2-ZS.1 _1	Znajomość i rozumienie zasady tworzenia tzw. Game Design Document.	W6-PG2P-W08	2
W6-PG-S2-ZS.1 _2	Znajomość i rozumienie zasady tworzenia opisu przebiegu powstawania gry oraz wszelkich elementów jej środowiska.	W6-PG2P-W08	2
W6-PG-S2-ZS.1 _3	Znajomość i rozumienie zasady opisu narracji, postaci, mechaniki i logiki rozgrywki.	W6-PG2P-W08	2
W6-PG-S2-ZS.1 _4	Umiejętność wykorzystania Game Design Document w procesie graficznej kreacji świata gry.	W6-PG2P-U02	3
W6-PG-S2-ZS.1 _5	Umiejętność samodzielnego oraz zespołowego tworzenia Game Design Document.	W6-PG2P-U06	4

3. Module description

Description	Student uzyska umiejętność tworzenia Game Design Document zawierającego szczegółowy opis przebiegu rozgrywki, elementów środowiska, narracji, postaci, mechaniki i logiki rozgrywki.
Prerequisites	Brak wymagań wstępnych.

4. Assessment of the learning outcomes of the module			
code	type	description	learning outcomes of the module
W6-PG-S2-ZS.1_w_1	Praca pisemna	Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą niezbędną do rozwiązania określonego problemu pracy przygotowanej przez studenta.	W6-PG-S2-ZS.1_1, W6-PG-S2-ZS.1_2, W6-PG-S2-ZS.1_3, W6-PG-S2-ZS.1_4, W6-PG-S2-ZS.1_5

5. Forms of teaching						
code	form of teaching			required hours of student's own work		assessment of the learning outcomes of the module
	type	description (including teaching methods)	number of hours	description	number of hours	
W6-PG-S2-ZS.1_fs_1	practical classes	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów.	30	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę. Praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	30	W6-PG-S2-ZS.1_w_1