

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy), 2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** ZAGADNIENIA SPECJALNOŚCIOWE (TEORIA) CZ.1

**Kod modułu:** W6-PG-S2-ZS.1

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

<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>
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

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Student uzyska umiejętność tworzenia Game Design Document zawierającego szczegółowy opis przebiegu rozgrywki, elementów środowiska, narracji, postaci, mechaniki i logiki rozgrywki.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
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. 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	
W6-PG-S2-ZS.1_fs_1	ćwiczenia	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