

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

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

**Kod modułu:** 13-PG-S1-ZS.1

**1. Liczba punktów ECTS:** 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-ZS.1_1	Zna i rozumienie zasady tworzenia tzw. Game Design Document.	13-PG1P-W14	3
13-PG-S1-ZS.1_2	Zna i rozumienie zasady tworzenia opisu przebiegu powstawania gry oraz wszelkich elementów jej środowiska.	13-PG1P-W08 13-PG1P-W13	3 3
13-PG-S1-ZS.1_3	Zna i rozumienie zasady opisu narracji, postaci, mechaniki i logiki rozgrywki w oparciu o przygotowaną dokumentację gry.	13-PG1P-W14	2
13-PG-S1-ZS.1_4	Posiada umiejętność wykorzystania Game Design Document w procesie kreacji świata gry.	13-PG1P-U05	3
13-PG-S1-ZS.1_5	Posiada podstawową umiejętność samodzielnego tworzenia Game Design Document.	13-PG1P-U10	4

**3. Opis modułu**

<b>Opis</b>	Student pozna zasady tworzenia scenariusza gier, tworzenia i wykorzystania tzw. Game Design Document i jego roli w procesie produkcji gry.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

**4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu**

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-ZS.1_w_1	Egzamin pisemny	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów, ćwiczeń i wskazaną literaturę.	13-PG-S1-ZS.1_1, 13-PG-S1-ZS.1_2, 13-PG-S1-ZS.1_3,

			13-PG-S1-ZS.1_4, 13-PG-S1-ZS.1_5
13-PG-S1-ZS.1_w_2	Praca pisemna	Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą niezbędną do rozwiązania określonego problemu pracy przygotowanej przez studenta.	13-PG-S1-ZS.1_1, 13-PG-S1-ZS.1_2, 13-PG-S1-ZS.1_3, 13-PG-S1-ZS.1_4, 13-PG-S1-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	
13-PG-S1-ZS.1_fs_1	wykład	Wykład wprowadzający do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu i pogłębiający problematykę omawianą w dostępnej literaturze (wszyscy studenci).	30	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę.	15	13-PG-S1-ZS.1_w_1, 13-PG-S1-ZS.1_w_2