

1.	Nazwa kierunku	Creative management in new media
2.	Wydział	Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Projektowanie gier wideo - logika i mechanika gier

Kod modułu: W8-ZN-S2-PGW

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PGW_1	Student ma wiedzę z zakresu projektowania gier wideo zwłaszcza ich logikę i mechanikę.	K_W02	5
PGW_2	Student posiada wiedzę na temat sposobów określania fundamentalnych założeń gry oraz projektowania pętli rozgrywki.	K_W01	4
PGW_3	Student potrafi tworzyć kluczowe dokumenty związane z projektowaniem gier wideo (Game Design Document i Pitch Deck).	K_U03 K_U06	4 5
PGW_4	Student ma umiejętność analizy pętli rozgrywki w różnych perspektywach czasowych.	K_U01	4
PGW_5	Student posiada kompetencje w obszarach gameplay design, game systems design, AI, level design i UI.	K_K02	3
PGW_6	Student posiada kompetencje w obszarze podstaw prototypowania gier wykorzystując wizualne języki programowania.	K_K03	4

3. Opis modułu	
Opis	W ramach zajęć studenci zapoznają się z pojęciami związanymi z projektowaniem gier wideo, jak również podstawowymi zasadami projektowania gier w obszarach takich, jak gameplay design, game systems design, AI, level design, czy UI. Poznają główne założenia popularnych gatunków gier. Nauczą się zauważać, analizować i projektować pętle rozgrywki (Game Loops) w różnych perspektywach czasowych. Studenci nauczą się określać fundamentalne założenia gry (Game Pillars) oraz tworzyć kluczowe dokumenty takie, jak Game Design Document. Dowiedzą się jak stworzyć Pitch Deck - prezentację opisującą podstawowe założenia gry. Studenci poznają podstawy prototypowania gier wykorzystując wizualne języki programowania.
Wymagania wstępne	Znajomość gier wideo i popularnych gatunków gier wideo.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
PGW_w_1	Sprawdzian	Egzamin pisemny z zagadnień teoretycznych.	PGW_1, PGW_2
PGW_w_2	Ocena ciągła	Przygotowanie do zajęć, aktywność w dyskusji, wykazane umiejętności praktyczne przy sporządzaniu dokumentacji specjalistycznej.	PGW_3, PGW_4, PGW_5, PGW_6

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	
PGW_fs_1	wykład	Wykład teoretyczny, wykład aktywizujący, prezentacja multimedialna, dyskusja.	15	Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu.	30	PGW_w_1
PGW_fs_2	ćwiczenia	Studia przypadków, które mają skłonić studentów do samodzielnego analizowania pętli rozgrywek, a przede wszystkim zrozumienia logiki i mechaniki gry wideo. Ćwiczenia aktywizujące, gra, symulacja. Praca w grupach.	15	Samodzielne przygotowanie się do każdego zajęcia, usystematyzowanie materiału przedstawionego na zajęciach, przygotowanie projektów - także grupowych. Samodzielna realizacja wskazanych w sylabusie partii materiału i analiza wybranych przez wykładowcę przykładów, powtórzenie i ugruntowanie wiedzy oraz umiejętności zdobytych w trakcie zajęć.	30	PGW_w_2