

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: Produkcja gier video

Kod modułu: W8-ZN-S2-PGV

### 1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PGV_1	Student ma wiedzę z zakresu planowania i realizacji produkcji gry wideo.	K_W11	5
PGV_2	Student ma wiedzę z zakresu stosowanych metod i technik zarządzania projektem gry wideo.	K_W09	4
PGV_3	Student potrafi zaplanować proces produkcji gry wideo, określić warunki jego zakończenia, zdefiniować strukturę organizacyjną, stworzyć plan wykorzystania zasobów, harmonogram produkcji, zidentyfikować ryzyko realizacji produkcji, zaplanować budżet gry wideo oraz ocenić całość procesu produkcji gry wideo.	K_U09 K_U13	5 4
PGV_4	Student identyfikuje procesy związane z produkcją gier wideo, dzięki którym można tworzyć funkcjonalności i zawartość gier wideo.	K_U01	4
PGV_5	Student jest zdolny krytycznie oceniać przedstawiany przedmiot pracy podczas produkcji gry wideo, dzięki znajomości ról pracowników studia tworzącego grę wideo posiada kompetencje związane z kreatywną pracą zespołu.	K_K03	4
PGV_6	Student posiada kompetencje w obszarze zarządzania zespołem produkcji gier wideo.	K_K09	3

3. Opis modułu	
Opis	W ramach przedmiotu studenci poznają proces tworzenia gier video od konceptu, przez produkcję i publikację, aż do wsparcia i premiery. Zapoznają się z poszczególnymi etapami pre-produkcji, produkcji i publikacji gier, takimi, jak Vertical Slice, Alpha czy Beta. Otrzymują wiedzę o tym, co jest istotne w danych etapach i jakie są kluczowe zadania w poszczególnych etapach. Poznają typowe role pracowników studia tworzącego gry wideo. Studenci zaznajamiają się z przykładowymi procesami, które pozwalają skutecznie tworzyć funkcjonalności (features) i zawartość (content) gier wideo. Poznają metody pomagające szacować czas pracy wymagany do stworzenia gry i tworzyć wysoko- i niskopoziomowe plany produkcyjne. Nauczą się w podstawowym zakresie obsługiwać popularne w gamedevie oprogramowanie Jira i Confluence oraz poznają podstawy systemów kontroli wersji. Studenci poznają elementy standardowej współpracy między twórcą gry, a wydawnictwem, oraz dowiedzą się jakie role pełnią producent w studiu developerskim i producent wydawniczy. Poznają jak przebiega proces wydawania gry na PC i konsolach.

<b>Wymagania wstępne</b>	Student powinien posiadać podstawową wiedzę z zakresu procesów i etapów tworzenia gry wideo. Podstawowa znajomość metodyk zwinnych (Agile). Podstawowa znajomość gier wideo.
--------------------------	--

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się modułu</b>
PGV_w_1	Sprawdzian	Weryfikacja stopnia osiągania przez studentów założonych efektów uczenia będzie realizowanego przy zastosowaniu testu z zagadnień omawianych na zajęciach.	PGV_1, PGV_2
PGV_w_2	Ocena ciągła	Aktywność na zajęciach (udział w dyskusji i rozwiązywaniu zadań/problemów), studium przypadku, praca projektowa.	PGV_3, PGV_4, PGV_5, PGV_6

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
<b>kod</b>	<b>rodzaj prowadzonych zajęć</b>			<b>praca własna studenta</b>		<b>sposoby weryfikacji efektów uczenia się</b>
	<b>nazwa</b>	<b>opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)</b>	<b>liczba godzin</b>	<b>opis</b>	<b>liczba godzin</b>	
PGV_fs_1	wykład	Wykład połączony z dyskusją i prezentacją konkretnego studium przypadku.	15	Analiza literatury przedmiotu i studiów przypadku, analiza treści wykładów, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu.	15	PGV_w_1
PGV_fs_2	ćwiczenia	Zajęcia dydaktyczne o charakterze praktycznym prowadzone metodą aktywizującą - praca w małych grupach.	15	Samodzielna realizacja wskazanych w sylabusie partii materiału i analiza wybranych przez wykładowcę przykładów, powtórzenie i ugruntowanie wiedzy oraz umiejętności zdobytych w trakcie zajęć.	15	PGV_w_2