

|    |                           |                                                                                        |
|----|---------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Nazwa kierunku            | filologia angielska: projektowanie rozrywki interaktywnej i groznawstwo (SPRINT-WRITE) |
| 2. | Wydział                   | Wydział Humanistyczny                                                                  |
| 3. | Cykl rozpoczęcia          | 2025/2026 (semestr zimowy)                                                             |
| 4. | Poziom kształcenia        | studia pierwszego stopnia                                                              |
| 5. | Profil kształcenia        | ogólnoakademicki                                                                       |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna                                                                            |

|                                                                                                  |                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 7.                                                                                               | Informacje podstawowe o module |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Nazwa modułu                                                                                     |                                | Projektowanie gier: Projektowanie gier tradycyjnych                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Kod modułu                                                                                       |                                | W1-FDS1-PG-PGT-1                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Liczba punktów ECTS                                                                              |                                | 3                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Język wykładowy                                                                                  |                                | polski                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Cel i opis treści kształcenia                                                                    |                                | Celem modułu jest kształcenie umiejętności projektowania gier tradycyjnych: karcianych, planszowych, RPG, etc. Kurs przedstawia też krótki zarys historii gier tradycyjnych oraz ich współczesne znaczenie. Największy nacisk w czasie realizacji modułu położony zostanie na zagadnienia projektowania rozgrywki – jej spójnych zasad i jej spójnego umocowania w kreowanym świecie gry oraz projektowanie fabuły gry. Kurs omawia również pozostałe elementy niezbędne do tworzenia gier tradycyjnych, czyli zasady projektowania artefaktów, postaci, interfejsów (plansz, kart, etc.). |
| Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne) |                                | nie dotyczy                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |

| 8.  | Zakładane efekty uczenia się modułu                                                                                                                                                       |                             |                                |  |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|--------------------------------|--|
| Kod | Opis                                                                                                                                                                                      | Efekty uczenia się kierunku | Stopień realizacji (skala 1-5) |  |
| K01 | pracuje w zespole przygotowującym projekt gry tradycyjnej, przyjmując w nim różne role                                                                                                    | FD_K04                      | 2                              |  |
| U01 | analizuje przykłady gier tradycyjnych oraz projektów gier tradycyjnych pod względem zastosowanej mechaniki rozgrywki, potencjalnych problemów rozgrywki czy problemów produkcyjnych       | FD_U04                      | 2                              |  |
| U02 | projektuje i sporządza spójny projekt gry tradycyjnej, uwzględniający charakterystykę mechaniki rozgrywki, odbiorców docelowych, opis kreowanego świata fabularnego gry, etc.             | FD_U06<br>FD_U11            | 1<br>1                         |  |
| U03 | samodzielnie wykonuje zadania z zakresu projektowania gry tradycyjnej, których wyniki są spójne z projektem gry                                                                           | FD_U03<br>FD_U11            | 2<br>1                         |  |
| U04 | zarządza procesem produkcji prostej gry tradycyjnej oraz dokumentacją procesu tworzenia gry                                                                                               | FD_U03<br>FD_U06            | 1<br>2                         |  |
| W01 | zna i rozumie specyfikę gier tradycyjnych, rynku gier tradycyjnych oraz historię i dzisiejsze znaczenie gier tradycyjnych oraz zna i rozumie zasady budowania rozgrywki gier tradycyjnych | FD_W06                      | 2                              |  |

| 9. Metody prowadzenia zajęć |                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-----------------------------|--------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kod                         | Kategoria                                  | Nazwa (opis)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| a05                         | Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających | Objaśnienie/wyjaśnienie<br><i>eksplikacja polegająca na wyprowadzeniu uznanego z góry twierdzenia z innych, wcześniej już znanych, w określonej przez osobę prowadzącą zajęcia liczbie kroków</i>                                                                                                                                                                                                                              |
| e03                         | Zbiór metod praktycznych                   | Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy<br><i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>                                                                                       |
| e04                         | Zbiór metod praktycznych                   | Projektowanie<br><i>postępowanie wg ustalonych w ramach konkretnej metodyki kroków w celu realizacji zadania; np. poprzez: identyfikację celów projektu, ustalenie rezultatu, określenie zagrożeń i ograniczeń, szans i mocnych stron (SWOT), ustalenie harmonogramu działań, oszacowanie zasobów, ustalenie planu realizacji, wstępną diagnozę; weryfikację założeń; proces przygotowania praktycznej realizacji projektu</i> |

| 10. Formy prowadzonych zajęć |           |               |                                        |                              |                          |
|------------------------------|-----------|---------------|----------------------------------------|------------------------------|--------------------------|
| Kod                          | Nazwa     | Liczba godzin | Sposób weryfikacji efektów uczenia się | Efekty uczenia się modułu    | Metody prowadzenia zajęć |
| FS1                          | ćwiczenia | 30            | zaliczenie                             | K01, U01, U02, U03, U04, W01 | a05, e03, e04            |

| 11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności: |                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                      |
|------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|
| Kod                                                                    | Kategoria                                        | Nazwa (opis)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Czy częściowo zalicza się do BUNA-y? |
| a03                                                                    | Przygotowanie do zajęć                           | Ćwiczenie praktycznych umiejętności<br><i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>         | Nie                                  |
| a05                                                                    | Przygotowanie do zajęć                           | Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach<br><i>opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich</i> | Nie                                  |
| c03                                                                    | Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się | Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego<br><i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>                                                     | Tak                                  |

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.