

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: Podstawy grafiki cyfrowej
Kod modułu		W1-FDS1-PG-PGC-3
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu jest zapoznanie osób studiujących z podstawowymi narzędziami i technikami tworzenia grafiki cyfrowej oraz rozwijanie kompetencji umożliwiających realizację prostych zadań graficznych i manipulację obiektami wizualnymi. Osoby studiujące zdobywają też wiedzę z zakresu teorii grafiki oraz narzędzi wykorzystywanych w procesie tworzenia gier cyfrowych. Nabyte umiejętności stanowią podstawę do efektywnego wykorzystania narzędzi graficznych i deweloperskich w projektowaniu poziomów gier i projektowaniu rozgrywki oraz realizacji prostych zadań graficznych towarzyszących produkcji gier.
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	ma świadomość estetycznego i artystycznego wymiaru gier komputerowych oraz uczestniczy w jego kształtowaniu, realizując również prace w zespole twórczym	FD_K04	2	
U01	potrafi obsługiwać wybrane narzędzia (oprogramowanie) graficzne na poziomie podstawowym i średniozaawansowanym; potrafi wykonać proste zadania z zakresu tworzenia grafiki cyfrowej; potrafi dokonać podstawowych przekształceń graficznych, korzystając z narzędzi graficznych i stosując odpowiednie praktyki	FD_U06 FD_U11	2 2	
W01	posiada podstawową wiedzę teoretyczną z dziedziny grafiki cyfrowej oraz zna terminologię dziedziny; zna podstawowe zasady i techniki tworzenia grafiki cyfrowej, jej wybrane techniczne aspekty oraz wykorzystywane oprogramowanie	FD_W06	2	

9.	Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	
a05	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Objaśnienie/wyjaśnienie <i>eksplikacja polegająca na wyprowadzeniu uznanego z góry twierdzenia z innych, wcześniej już znanych, w określonej przez osobę prowadzącą zajęcia liczbie kroków</i>	
d01	Zbiór metod programowanych	Praca z komputerem	

		<i>np. Webquest - realizacja zadań edukacyjnych z wykorzystaniem urządzeń elektronicznych, cyfrowych, programów komputerowych i aplikacji internetowych; NA pełni funkcję konsultanta; praca studentów przebiega według określonego przez osobę prowadzącą zajęcia planu z uwzględnieniem etapów i instrukcji oraz zmierza do wypracowania wskazanych rezultatów w ustalonym terminie</i>
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy 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

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, W01	a05, d01, e03

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 <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	
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <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>	Nie	

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