

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: Laboratorium technik deweloperskich 1
Kod modułu		W1-FDS1-PG-LTGD1-3
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu jest nabycie podstawowych umiejętności tworzenia gier cyfrowych w zakresie kompetencji kreatywnych i technicznych, niezbędnych do pracy w roli projektanta gier, z naciskiem na wykorzystanie specjalistycznego oprogramowania. Studenci zaznajamiani są z wybranymi narzędziami deweloperskimi, w tym silnikami gier oraz podstawowymi technikami ich wykorzystania, wykonując proste ćwiczenia łączące kompetencje kreatywne z umiejętnościami praktycznymi.
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 poziomu posiadanych kompetencji twórczych i praktycznych, jest świadomy złożonego charakteru projektowania gier oraz rozumie odpowiedzialność za tworzenie treści wpływających na użytkownika	FD_K01		2
		FD_K02		1
		FD_K05		2
U01	potrafi obsługiwać oprogramowanie specjalistyczne wykorzystywane w procesie projektowania gier cyfrowych na poziomie podstawowym, w szczególności korzystając z podstawowych funkcji wybranego silnika gry	FD_U03		2
		FD_U06		2
		FD_U12		1
U02	potrafi samodzielnie lub w zespole wykonywać nieskomplikowane zadania z zakresu projektowania wybranego aspektu gier cyfrowych, spójne z ustalonymi założeniami projektu i jego parametrami technicznymi	FD_U03		2
		FD_U06		2
		FD_U11		2
U03	weryfikuje projekty elementów gier pod względem funkcjonalności, estetyki, przystępności i doświadczenia użytkownika, a także potrafi zrewidować elementy projektu na podstawie uzyskanej informacji zwrotnej	FD_U03		2
		FD_U06		2
		FD_U12		2
W01	zna i rozumie w stopniu podstawowym specyfikę i ogólny przebieg procesu projektowania gier cyfrowych oraz ma	FD_W06		2

	podstawową wiedzę na temat kompetencji technicznych i twórczych niezbędnych do wykonywania zadań z zakresu tego procesu, w tym w zakresie używania specjalistycznego oprogramowania	FD_W11 FD_W12	1 1
--	---	------------------	--------

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 <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 <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>
f03	Metody samodzielnego uczenia się	Praca koncepcyjna <i>samodzielnie (lub w wybranej grupie) realizowana aktywność (gł. intelektualna) skutkująca powstaniem pomysłu, idei, projektu; tworzenie planu w oparciu o wizję; opracowanie ogólnego zarysu projektu; wytworzenie uproszczonego szkicu wariantów postępowania/wytworu/dzieła</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
Lab	laboratorium	30	zaliczenie	K01, U01, U02, U03, W01	a05, d01, e03, e04, f03

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
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wglębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	Nie

c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbioru czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak
-----	--	--	-----

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