

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: Scenariusze gier
Kod modułu		W1-FDS1-PG-SG-4
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		angielski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł zapoznaje studentów z technicznymi i praktycznymi aspektami tworzenia scenariuszy gier cyfrowych. W czasie kursu studenci zapoznają się z technikami i konwencjami kreacji fabuły, kreacji świata przedstawionego, oraz kreacji i charakterystyki postaci w kontekście projektowania narracji interaktywnej. Ważną częścią kursu jest również analiza specyfiki dialogów w rozrywce interaktywnej i samodzielne prace studentów nad dialogami. Moduł przygotowuje studentów do stworzenia projektu spójnej i uwzględniającej interaktywność i sprawczość gracza narracji.
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 oraz odpowiedzialności za własne decyzje narracyjne; jest otwarty na konstruktywną krytykę w procesie doskonalenia scenariuszy	FD_K01		3
		FD_K02		2
		FD_K05		2
U01	identyfikuje strukturalne komponenty scenariusza gry cyfrowej oraz potrafi analizować i krytycznie oceniać elementy scenariuszy gier i ich spójność narracyjną	FD_U04		2
		FD_U12		2
U02	potrafi zaprojektować postaci spójne z własnym projektem gry, zaprojektować koncepcję świata gry, koncepcję fabularną gry oraz przygotować listy dialogowe rozbudowanych scen, będących spójnym rozwinięciem projektu gry, zgodnych z oczekiwanym rejestrem językowym bohaterów, charakterem sceny, kontekstem kulturowym, etc.	FD_U03		2
		FD_U06		3
		FD_U11		2
U03	potrafi stworzyć poprawny formalnie projekt scenariusza gry narracyjnej	FD_U03		2
		FD_U06		3
		FD_U11		3
W01	posiada wiedzę na temat technik i konwencji kreacji fabuły, charakterystyki postaci oraz na temat specyfiki scenariuszy i dialogów tworzonych na potrzeby gier	FD_W02		2
		FD_W06		3

W02	zna podstawową terminologię stosowaną w scenopisarstwie oraz dotyczącą teorii narracji interaktywnych, a także posiada wiedzę na temat formalnych elementów scenariuszy gier cyfrowych	FD_W02 FD_W06	2 3
-----	--	------------------	--------

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>
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning <i>nauka poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem</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
C	ćwiczenia	30	zaliczenie	K01, U01, U02, U03, W01, W02	a05, b08, 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>wgłębianie 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	Tak

	się	<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>	
--	-----	--	--

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