

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7. Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu	Produkcja gier wideo
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-VGP
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł "Produkcja gier wideo" ma na celu wprowadzenie studentów w podstawowe zasady tworzenia gier wideo. Zajęcia wykładowe pozwalają na zapoznanie się z głównymi etapami procesu produkcji gier, od konceptualizacji i projektowania po implementację i testowanie. Uczestnicy kursu będą mieli okazję zgłębić różne aspekty produkcji, w tym scenariusz, mechanikę gry, projektowanie interfejsu, oraz rolę technologii w tworzeniu gier. Moduł ma charakter teoretyczny, jednakże uwzględnia również praktyczne przykłady i studia przypadków. Podczas wykładów studenci rozwiną umiejętności analityczne oraz zdobędą wiedzę niezbędną do zrozumienia specyfiki branży gier wideo. Kurs wymaga od studentów aktywnego uczestnictwa oraz przygotowywania materiałów związanych z omawianymi zagadnieniami.
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)
S2-VGP_1	Osoba studiująca zna kluczowe etapy produkcji gier wideo, od konceptualizacji po testowanie.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W04 W6-MM-S2-W07	5 3 2
S2-VGP_2	Osoba studiująca rozumie elementy narracji, mechanik rozgrywki i projektowania interfejsu w kontekście produkcji gier.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W07	5 3 3
S2-VGP_3	Osoba studiująca potrafi analizować i oceniać przykłady produkcji gier wideo z wykorzystaniem wiedzy teoretycznej.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U05 W6-MM-S2-U07	3 5 2
S2-VGP_4	Osoba studiująca docenia znaczenie współpracy i wymiany pomysłów w procesie tworzenia gier wideo.	W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-K06	3 2 5

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b01	Zbiór metod problemowych	Wykład problemowy analiza wybranego problemu naukowego lub praktycznego z weryfikacją i próbą rozwiązania wykładanych kwestii oraz wskazaniem konsekwencji wynikających z tego rozwiązania
b02	Zbiór metod problemowych	Wykład konwersatoryjny przekaz treści uwzględniający interakcję ze słuchaczami wykładu; dyskusja związana z wykładem stanowi jeden z jego elementów bądź jest jego kontynuacją
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W_VGP	wykład	15	egzamin	S2-VGP_1, S2-VGP_2, S2-VGP_3, S2-VGP_4	a01, b01, b02, c07

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Tak
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Tak
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.	Nie
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja	Nie