

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		Projektowanie gier wideo – logika i mechanika gier
Kod modułu		W6-DigiCrea-MM-VGD
Liczba punktów ECTS		1
Język wykładowy		angielski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł „Projektowanie gier wideo – logika i mechanika gier” wprowadza studentów w zagadnienia tworzenia gier wideo, koncentrując się na logice i mechanice gier. Podczas wykładów studenci zapoznają się z teorią i praktyką projektowania gier, analizując kluczowe elementy mechanik gier, ich wpływ na rozgrywkę oraz interakcję z graczami. Zajęcia obejmują omówienie takich zagadnień jak zasady gry, balans, systemy punktacji i wyzwań, które kształtują doświadczenie gracza. Kurs ma na celu rozwinięcie umiejętności analizy gier oraz projektowania rozwiązań opartych na logice gier. Studenci będą mieli okazję przeanalizować różne mechanizmy i modele gier oraz zrozumieć, jak te mechaniki wpływają na angażowanie graczy. W ramach wykładów omawiane będą także przykłady z gier, które ilustrują różne podejścia do projektowania logiki i mechaniki w grach wideo.
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-VGD_1	Osoba studiująca zna zasady projektowania gier wideo, w tym logikę i mechanikę gry.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	5 3 4	
S2-VGD_2	Osoba studiująca rozumie wpływ mechaniki gry na rozgrywkę oraz interakcję gracza z systemem gry.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W04 W6-MM-S2-W07	4 3 5	
S2-VGD_3	Osoba studiująca potrafi analizować mechanizmy gry oraz projektować rozwiązania oparte na logice gry.	W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	3 3	
S2-VGD_4	Osoba studiująca wykazuje otwartość na współpracę w zespole projektowym, szanując różnorodne podejścia do projektowania gier.	W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-K06 W6-MM-S2-K07	4 5 3	

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
c02	Zbiór metod eksponujących	Projekcja odtworzenie materiału filmowego (video/film) w całości lub we fragmentach jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, przedmiot analizy i oceny dzieła lub ćwiczeniowa metoda percepcji obrazu; film/video to dzieło/utwór artystyczny, ilustracja (w tym techniczna) treści/zjawiska/obiektu, prywatny zapis działania, obraz medialny, itp.

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W_VGD	wykład	15	egzamin	S2-VGD_1, S2-VGD_2, S2-VGD_3, S2-VGD_4	a01, b01, b02, c02

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
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	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności 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)	Nie
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów 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	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego 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>.