

1.	Field of study	English Philology
2.	Academic year of entry	2017/2018 (winter term)
3.	Level of qualifications/degree	second-cycle studies
4.	Degree profile	general academic
5.	Mode of study	full-time

Module: Game Design: module 3 - Videogames Design (Elective Course)

Module code: 02-FA-SW-S2-PG3-PW-3

1. Number of the ECTS credits: 4

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 1-5)
SW-S2-PG3-PW_K_1	ma świadomość poziomu posiadanych umiejętności i wiedzy, złożonego charakteru pracy nad powstaniem gry komputerowej i konieczności aktywizacji oraz łączenia ze sobą umiejętności z różnych dziedzin, a także samodzielnie i systematycznie doskonali posiadane umiejętności, i nabywa nowe, czerpiąc z dorobku pokrewnych dziedzin,	FA2_K01 FA2_K05	2 3
SW-S2-PG3-PW_K_2	potrafi pracować w zespole przygotowującym projekty poziomów gry, przyjmując w nim różne role.	FA2_K02	4
SW-S2-PG3-PW_U_1	potrafi obsługiwać w stopniu zaawansowanym oprogramowanie specjalistyczne wykorzystywane przy projektowaniu gier, w szczególności potrafi korzystać z funkcji specjalistycznych wybranego oprogramowania wykorzystywanego podczas projektowania gier, projektowaniu multimediiów na potrzeby gier, udźwiękowieniu gier, etc.	FA2_U06	3
SW-S2-PG3-PW_U_2	potrafi samodzielnie wykonywać zadania z zakresu projektowania gry, w szczególności w - zależnie od treści szczegółowych wybranego kursu – w zakresie produkcji multimediiów na potrzeby gier, produkcji dźwięku, grafiki 2d i 3d, etc.	FA2_U01 FA2_U06	1 3
SW-S2-PG3-PW_U_3	potrafi analizować własne i cudze projekty pod względem ich technicznej poprawności i popełnionych błędów. Potrafi zaplanować strategię unikania błędów.	FA2_U01 FA2_U06	1 2
SW-S2-PG3-PW_W_1		FA2_W08	3
SW-S2-PG3-PW_W_2	dogłębnie zna i rozumie specyfikę projektowania rozgrywki oraz poziomów gier, posiada wiedzę dotyczącą teoretycznych aspektów planowania rozgrywki oraz posiada szczegółową wiedzę na temat rodzajów i funkcji oprogramowania specjalistycznego, wykorzystywanego w projektowaniu rozgrywki i poziomów gier, projektowaniu multimediiów na potrzeby gier, udźwiękowienia gier, etc.	FA2_W08	3

3. Module description	
Description	Moduł ma na celu zaznajomienie studentów z technikami uzupełniającymi ich kompetencje w zakresie produkcji i projektowania gier. Treści zaproponowanych kursów będą dostosowane do bieżących potrzeb studentów i będą obejmować – w zależności od wybranego kursu - zagadnienia uzupełniające z zakresu obsługi silników gier i projektowania rozgrywki i poziomów, produkcję multimediiów i dźwięku na potrzeby gier, zarządzanie procesem produkcji gry, projektowanie grafiki 2d lub 3d na potrzeby gier, etc. Zajęcia mają charakter ćwiczeń laboratoryjnych. Moduł kładzie duży nacisk na rozwój umiejętności pracy w zespole.
Prerequisites	Zaliczenie modułu Projektowanie gier moduł 2

4. Assessment of the learning outcomes of the module			
code	type	description	learning outcomes of the module
SW-S2-PG3-PW_w_1	Projekty indywidualne	Ocena indywidualnych projektów studenta i ocena wykonywanych przez niego zadań indywidualnych	SW-S2-PG3-PW_K_1, SW-S2-PG3-PW_K_2, SW-S2-PG3-PW_U_1, SW-S2-PG3-PW_U_2, SW-S2-PG3-PW_U_3, SW-S2-PG3-PW_W_1, SW-S2-PG3-PW_W_2
SW-S2-PG3-PW_w_2	Projekty zespołowe	Ocena wkładu studenta w zadania wykonane w zespołach twórczych	SW-S2-PG3-PW_K_1, SW-S2-PG3-PW_K_2, SW-S2-PG3-PW_U_1, SW-S2-PG3-PW_U_2, SW-S2-PG3-PW_U_3, SW-S2-PG3-PW_W_1, SW-S2-PG3-PW_W_2
SW-S2-PG3-PW_w_3	Rozmowa kontrolna (opcjonalnie)	Ustna ocena stopnia przygotowania studenta do zajęć dokonywana na bieżąco w trakcie trwania modułu. Ocena może dotyczyć aktywności w czasie zajęć, wynikającej z przygotowania do zajęć oraz znajomości problemów i zagadnień uprzednio omówionych.	SW-S2-PG3-PW_K_1, SW-S2-PG3-PW_K_2, SW-S2-PG3-PW_U_1, SW-S2-PG3-PW_U_2, SW-S2-PG3-PW_U_3, SW-S2-PG3-PW_W_1, SW-S2-PG3-PW_W_2

5. Forms of teaching						
code	form of teaching			required hours of student's own work		assessment of the learning outcomes of the module
	type	description (including teaching methods)	number of hours	description	number of hours	
SW-S2-PG3-PW_fs_1	laboratory classes	Ćwiczenia o charakterze laboratoryjnym odbywane w pracowni komputerowej. W czasie zajęć studenci realizują kolejne zadania pod nadzorem prowadzącego.	30	Samodzielna praca nad zadaniami przewidzianymi w sylabusie modułu. Praca w zespołach twórczych.	60	SW-S2-PG3-PW_w_1, SW-S2-PG3-PW_w_2, SW-S2-PG3-PW_w_3