

| | | |
|----|--------------------------------|--------------------------|
| 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 1 - Boardgames and Traditional Games Design

Module code: 02-FA-SW-S2-PG1-GT-1

1. Number of the ECTS credits: 3

| 2. Learning outcomes of the module | | | |
|------------------------------------|---|------------------------------------|---------------------------------|
| code | description | learning outcomes of the programme | level of competence (scale 1-5) |
| SW-S2-PG1-GT_K_1 | dokonyje krytycznej oceny własnych kompetencji i wyznacza ścieżki własnego rozwoju i kształcenia | FA2_K01 | 2 |
| SW-S2-PG1-GT_K_2 | potrafi pracować w zespole przygotowującym projekt gry, przyjmując w nim różne role | FA2_K02 | 2 |
| SW-S2-PG1-GT_U_1 | potrafi analizować przykłady gier tradycyjnych oraz projektów gier tradycyjnych pod względem zastosowanej lub proponowanej mechaniki rozgrywki, potencjalnych problemów rozgrywki czy problemów produkcyjnych | FA2_U03 FA2_U05 | 2 1 |
| SW-S2-PG1-GT_U_2 | potrafi sporządzić spójny projekt gry tradycyjnej, uwzględniający charakterystykę mechaniki rozgrywki, odbiorców docelowych, opis kreowanego świata fabularnego gry, etc. | FA2_U06 | 2 |
| SW-S2-PG1-GT_U_3 | potrafi samodzielnie wykonywać zadania z zakresu projektowania gry tradycyjnej, których wyniki są spójne z projektem gry, potrafi samodzielnie wykonać wszystkie zadania związane z projektowaniem lub potrafi zorganizować produkcję poziomu w taki sposób, który zapewni sprawne wykonanie tych zadań | FA2_U06 | 2 |
| SW-S2-PG1-GT_U_4 | potrafi zarządzać procesem produkcji prostej gry tradycyjnej oraz dokumentacją procesu tworzenia gry | FA2_U06 | 2 |
| SW-S2-PG1-GT_W_1 | posiada pogłębioną wiedzę na temat specyfiki gier tradycyjnych, specyfiki rynku gier tradycyjnych oraz historii i dzisiejszego znaczenia gier tradycyjnych | FA2_W07 FA2_W08 | 1 2 |
| SW-S2-PG1-GT_W_2 | posiada specjalistyczną wiedzę na temat zasad budowania rozgrywki gier tradycyjnych | FA2_W08 | 2 |

| 3. Module description | |
|-----------------------|---|
| Description | <p>Celem modułu jest kształcenie umiejętności projektowania gier tradycyjnych: karcianych, planszowych, RPG, etc. Kurs przedstawia krótki zarys historii gier tradycyjnych (omawiając również charakterystyczne cechy rozgrywki wybranych przykładów historycznych) oraz ich współczesne znaczenie. Ponieważ omówienie projektowania gier tradycyjnych pozwala skupić się na szerszym spektrum aspektów teoretycznych i w mniejszym wymiarze na zagadnieniach technicznych, których skomplikowanie charakteryzuje gry komputerowe, największy nacisk w czasie realizacji modułu położony zostanie na zagadnienia projektowania rozgrywki – jej spójnych zasad i jej spójnego umocowania w kreowanym świecie gry oraz projektowanie fabuły gry. Kurs omawia również pozostałe elementy niezbędne do tworzenia gier tradycyjnych, czyli zasady projektowania artefaktów, postaci, interfejsów (plansz, kart, etc.).</p> |
| Prerequisites | Brak |

| 4. Assessment of the learning outcomes of the module | | | |
|--|---------------------------------|---|--|
| code | type | description | learning outcomes of the module |
| SW-S2-PG1-GT_w_1 | Test śródsesemestralny | Test śródsesemestralny sprawdzający osiągnięcie przez studentów zakładanych efektów kształcenia w zakresie wiadomości teoretycznych omawianych w czasie ćwiczeń | SW-S2-PG1-GT_W_1, SW-S2-PG1-GT_W_2 |
| SW-S2-PG1-GT_w_2 | Prace projektowe | Prace projektowe realizowane samodzielnie lub w zespołach, sprawdzające stopień opanowania umiejętności praktycznych. | SW-S2-PG1-GT_K_1, SW-S2-PG1-GT_K_2, SW-S2-PG1-GT_U_1, SW-S2-PG1-GT_U_2, SW-S2-PG1-GT_U_3, SW-S2-PG1-GT_U_4, SW-S2-PG1-GT_W_1, SW-S2-PG1-GT_W_2 |
| SW-S2-PG1-GT_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-PG1-GT_K_1, SW-S2-PG1-GT_K_2, SW-S2-PG1-GT_U_1, SW-S2-PG1-GT_U_2, SW-S2-PG1-GT_U_3, SW-S2-PG1-GT_U_4, SW-S2-PG1-GT_W_1, SW-S2-PG1-GT_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-PG1-GT_fs_1 | laboratory classes | Ćwiczenia o charakterze laboratoryjnym. W czasie zajęć studenci realizują kolejne zadania pod nadzorem prowadzącego. Zajęcia są uzupełnione o instrukcję słowną | 30 | Przygotowanie do testu. Przygotowanie do zajęć. Wykonanie zadań projektowych. | 40 | SW-S2-PG1-GT_w_1, SW-S2-PG1-GT_w_2, SW-S2-PG1-GT_w_3 |

| | | | | | | |
|--|--|---|--|--|--|--|
| | | oraz częściowo o wykład zagadnień teoretycznych | | | | |
|--|--|---|--|--|--|--|