

1.	Nazwa kierunku	filologia angielska
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Projektowanie gier: moduł 4 – Scenorys (storyboarding)

Kod modułu: 02-FA-SW-S1-PG4-S-4

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
SW-S1-PG4-S_K_1	ma świadomość poziomu posiadanych umiejętności i wiedzy, złożonego charakteru pracy nad powstaniem scenorysu 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	FA1_K01 FA1_K02	2 3
SW-S1-PG4-S_K_2	planując poszczególne etapy tworzenia scenorysu, organizuje pracę własną i/lub zespołu w sposób efektywny, przyjmując i wykonując zadania samodzielnie i we współpracy z innymi członkami zespołu	FA1_K02 FA1_K04	3 3
SW-S1-PG4-S_K_3	ma świadomość estetycznego i artystycznego wymiaru gier komputerowych oraz uczestniczy w jego kształtowaniu	FA1_K05	1
SW-S1-PG4-S_U_1	potrafi zastosować w praktyce zasady tworzenia scenorysu, przygotowując miniatury i arkusze, sprawnie organizując przestrzeń arkuszy i wprowadzając do scenorysu dialogi	FA1_U20	4
SW-S1-PG4-S_U_2	potrafi zarządzać projektem sceny, dzielić ją na arkusze scenorysu, przedstawiać za pomocą sekwencji arkuszy z uwzględnieniem podziału kadru i pracy kamery, w celu ukazywania akcji, jej zwrotów i wydarzeń,	FA1_U20	4
SW-S1-PG4-S_U_3	potrafi projektować mapy poziomów	FA1_U20	4
SW-S1-PG4-S_U_4	potrafi korzystać z programów wspomagających pracę ze scenorysem	FA1_U20 FA1_U21	4 4
SW-S1-PG4-S_W_1	zna teoretyczne podstawy zasad tworzenia scenorysu: znaczenie scenorysu w procesie produkcji gier komputerowych, i terminologię specjalistyczną właściwą dla przedmiotu	FA1_W02 FA1_W13 FA1_W15	2 3 3
SW-S1-PG4-S	zna podstawowe zasady tworzenia scenorysu i uwzględniania w pracy z arkuszem scenorysu elementów wizualizacji akcji oraz	FA1_W02	2

_W_2	planowania sekwencji zdarzeń (sekwencji para-filmowych),	FA1_W13	3
		FA1_W15	3
SW-S1-PG4-S _W_3	zna kluczowe elementy i zasady tworzenia map poziomów oraz posiada podstawową wiedzę niezbędną dla ich tworzenia	FA1_W02	2
		FA1_W13	3
		FA1_W15	3

3. Opis modułu	
Opis	Kurs ma na celu zaznajomienie studentów z zasadami pracy ze scenorysem, polegającej na „przekładzie” opisanej w scenariuszu sceny na ciąg obrazów, uwzględniający przebieg akcji oraz linii dialogowej i łączenia tychże w dłuższe narracyjne sekwencje. Celem kursu jest również kształcenie podstawowych umiejętności projektowania narracji gry komputerowej, a przede wszystkim przedstawiania akcji gry, wraz z jej zawłościami, za pomocą arkuszy scenorysu. Studenci uczą się wizualizować poszczególne elementy świata przedstawionego gry, zarówno na poziomie ogólnym jak i szczegółowym, uwzględniać aspekty pracy kamery, a także projektować poszczególne poziomy gry. Istotnym elementem zajęć jest wykształcenie umiejętności oddania za pomocą nieskomplikowanych rysunku fabuły projektowanej gry, fabuły przerywników filmowych oraz linii narracji gry.
Wymagania wstępne	Zaliczenie I roku studiów

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
SW-S1-PG4-S _w_1	testy kontrolne	ocena wiedzy teoretycznej z zakresu pracy ze scenorysem oraz korzystania z oprogramowania wspomagającego pracę ze scenorysem,	SW-S1-PG4-S_W_1, SW-S1-PG4-S_W_2, SW-S1-PG4-S_W_3
SW-S1-PG4-S _w_2	Indywidualne prace projektowe	ocena umiejętności technicznych i artystycznych studentów,	SW-S1-PG4-S_K_1, SW-S1-PG4-S_K_2, SW-S1-PG4-S_U_1, SW-S1-PG4-S_U_2, SW-S1-PG4-S_U_3, SW-S1-PG4-S_U_4
SW-S1-PG4-S _w_3	LUB Zespołowe prace projektowe	lub ocena umiejętności technicznych i artystycznych studentów na podstawie projektów zespołowych	SW-S1-PG4-S_K_1, SW-S1-PG4-S_K_2, SW-S1-PG4-S_K_3, SW-S1-PG4-S_U_1, SW-S1-PG4-S_U_2, SW-S1-PG4-S_U_3, SW-S1-PG4-S_U_4
SW-S1-PG4-S _w_4	Rozmowa kontrolna (opcjonalnie)	Ustna ocena stopnia przygotowania studenta do zajęć dokonywana na bieżąco w trakcie trwania modułu. Ocena może dotyczyć znajomości zadanych na dane zajęcia tekstu oraz znajomości problemów i zagadnień uprzednio omówionych.	SW-S1-PG4-S_W_1, SW-S1-PG4-S_W_2, SW-S1-PG4-S_W_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
SW-S1-PG4-S_fs_1	ćwiczenia	- instrukcja słowna wykładowcy, - indywidualne i grupowe ćwiczenia wykorzystujące pracownię komputerową	30	-lektura tekstów obowiązkowych i uzupełniających i poszukiwanie inspiracji i informacji w dostępnych źródłach - samodzielne ćwiczenie i doskonalenie umiejętności, - przygotowanie indywidualnych prac projektowych, - przygotowanie grupowych prac projektowych, - przygotowanie do testów	30	SW-S1-PG4-S_w_1, SW-S1-PG4-S_w_2, SW-S1-PG4-S_w_3, SW-S1-PG4-S_w_4