

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** ZAGADNIENIA SPECJALNOŚCIOWE (TEORIA) CZ.1

**Kod modułu:** 13-PG-S2-ZS.1

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-PG-S2-ZS.1 _1	Znajomość i rozumienie zasady tworzenia tzw. Game Design Document.	PG2P-W08	2
13-PG-S2-ZS.1 _2	Znajomość i rozumienie zasady tworzenia opisu przebiegu powstawania gry oraz wszelkich elementów jej środowiska.	PG2P-W08	2
13-PG-S2-ZS.1 _3	Znajomość i rozumienie zasady opisu narracji, postaci, mechaniki i logiki rozgrywki.	PG2P-W08	2
13-PG-S2-ZS.1 _4	Umiejętność wykorzystania Game Design Document w procesie graficznej kreacji świata gry.	PG2P-U02	3
13-PG-S2-ZS.1 _5	Umiejętność samodzielnego tworzenia Game Design Document.	PG2P-U06	4

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Student uzyska umiejętność tworzenia i Game Design Document zawierającego szczegółowy opis przebiegu rozgrywki, elementów środowiska, narracji, postaci, mechaniki i logiki rozgrywki.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia modułu</b>
13-PG-S2-ZS.1 w_1	Egzamin pisemny	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów, ćwiczeń i wskazaną literaturę.	13-PG-S2-ZS.1_1, 13-PG-S2-ZS.1_2, 13-PG-S2-ZS.1_3,

			13-PG-S2-ZS.1_4, 13-PG-S2-ZS.1_5
13-PG-S2-ZS.1_w_2	Praca pisemna	Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą niezbędną do rozwiązania określonego problemu pracy przygotowanej przez studenta.	13-PG-S2-ZS.1_1, 13-PG-S2-ZS.1_2, 13-PG-S2-ZS.1_3, 13-PG-S2-ZS.1_4, 13-PG-S2-ZS.1_5

**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	
13-PG-S2-ZS.1_fs_1	wykład	Wykład wprowadzający do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu i pogłębiający problematykę omawianą w dostępnej literaturze (wszyscy studenci)	15	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę.	15	13-PG-S2-ZS.1_w_1
13-PG-S2-ZS.1_fs_2	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów.	15	Praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	15	13-PG-S2-ZS.1_w_2