

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2018/2019 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

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

**Kod modułu:** 13-PG-S1-ZS.1

**1. Liczba punktów ECTS:** 1

<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-S1-ZS.1 _1	Zna i rozumienie zasady tworzenia tzw. Game Design Document.	PG1P_W14	3
13-PG-S1-ZS.1 _2	Zna i rozumienie zasady tworzenia opisu przebiegu powstawania gry oraz wszelkich elementów jej środowiska.	PG1P_W08 PG1P_W13	3 3
13-PG-S1-ZS.1 _3	Zna i rozumienie zasady opisu narracji, postaci, mechaniki i logiki rozgrywki w oparciu o przygotowaną dokumentację gry.	PG1P_W14	2
13-PG-S1-ZS.1 _4	Posiada umiejętność wykorzystania Game Design Document w procesie kreacji świata gry.	PG1P_U05	3
13-PG-S1-ZS.1 _5	Posiada podstawową umiejętność samodzielnego tworzenia Game Design Document.	PG1P_U10	4

**3. Opis modułu**

<b>Opis</b>	Student pozna zasady tworzenia scenariusza gier, tworzenia i wykorzystania tzw. Game Design Document i jego roli w procesie produkcji gry.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

**4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu**

<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia modułu</b>
13-PG-S1-ZS.1 w_1	Egzamin pisemny	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów, ćwiczeń i wskazaną literaturę.	13-PG-S1-ZS.1_1, 13-PG-S1-ZS.1_2, 13-PG-S1-ZS.1_3,

			13-PG-S1-ZS.1_4, 13-PG-S1-ZS.1_5
13-PG-S1-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-S1-ZS.1_1, 13-PG-S1-ZS.1_2, 13-PG-S1-ZS.1_3, 13-PG-S1-ZS.1_4, 13-PG-S1-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-S1-ZS.1_fs_1	wykład	Wykład wprowadzający do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu i pogłębiający problematykę omawianą w dostępnej literaturze (wszyscy studenci).	30	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę.	15	13-PG-S1-ZS.1_w_1, 13-PG-S1-ZS.1_w_2