

1.	Nazwa kierunku	filologia angielska
2.	Cykl rozpoczęcia	2018/2019 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Projektowanie gier: moduł 4 - Scenariusze gier

Kod modułu: 02-FA-SW-S1-PG4-SG-4

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
SW-S1-PG4-SG_K_1	ma świadomość specyfiki scenariusza narracji interaktywnych	FA1_K03	3
SW-S1-PG4-SG_K_2	ma świadomość roli dialogów w tworzeniu postaci i zwiększania potencjału narracyjnego i dramatycznego konkretnej sceny	FA1_K02	3
SW-S1-PG4-SG_U_1	potrafi zidentyfikować strukturalne komponenty gotowego scenariusza w formacie „hollywoodzkim” oraz innych formatach scenariusza.	FA1_U03	3
SW-S1-PG4-SG_U_2	potrafi stworzyć poprawny formalnie scenariusz „hollywoodzki” pojedynczej rozbudowanej sceny i rozwinąć go, zachowując spójność z projektem gry,	FA1_U20	4
SW-S1-PG4-SG_U_3	potrafi zaprojektować postaci spójne z własnym projektem gry, zaprojektować koncepcję świata gry, koncepcję fabularną gry i koncepcję mechaniki gry oraz przygotować listy dialogowe rozbudowanych scen, będących spójnym rozwinięciem projektu gry, zgodnych z oczekiwanym rejestrem językowym bohaterów, charakterem sceny, kontekstem kulturowym, etc.	FA1_U09 FA1_U20	3 4
SW-S1-PG4-SG_W_1	zna podstawową terminologię stosowaną w scenopisarstwie oraz dotyczącą teorii narracji interaktywnych,	FA1_W03	2
SW-S1-PG4-SG_W_2	posiada wiedzę na temat formalnych elementów scenariusza formatu „hollywoodzkiego” oraz specyficznych cech scenariuszy gier komputerowych,	FA1_W04 FA1_W13	2 3
SW-S1-PG4-SG_W_3	posiada wiedzę na temat technik i konwencji kreacji fabuły, charakterystyki postaci oraz na temat specyfiki scenariuszy i dialogów tworzonych na potrzeby rozrywki interaktywnej,	FA1_W04 FA1_W13 FA1_W15	2 3 3

3. Opis modułu	
Opis	Kurs zapoznaje studentów z technicznymi i praktycznymi aspektami tworzenia scenariuszy gier, kładąc największy nacisk na elementy scenariusza kluczowe dla rozrywki interaktywnej. W czasie kursu studenci zapoznają się formalnymi elementami scenariusza, technikami i konwencjami kreacji fabuły, kreacji i charakterystyki postaci. W wymiarze praktycznym kurs przygotowuje studentów do rozwinięcia większych fragmentów narracji w konkretne sceny, ustalania ich sekwencji i ciężaru dramatycznego, pracy nad rozwinięciem pojedynczej sceny. Ważną częścią kursu jest również analiza specyfiki dialogów w rozrywce interaktywnej i samodzielne prace studentów nad dialogami prowadzonymi przez stworzone przez studentów postacie.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
SW-S1-PG4-SG_w_1	Test końcowy	Pisemna weryfikacja problematyki poruszanej w toku ćwiczeń	SW-S1-PG4-SG_W_1, SW-S1-PG4-SG_W_2, SW-S1-PG4-SG_W_3
SW-S1-PG4-SG_w_2	Prace pisemne	Prace pisemne sprawdzające poziom umiejętności studenta	SW-S1-PG4-SG_K_1, SW-S1-PG4-SG_K_2, SW-S1-PG4-SG_U_1, SW-S1-PG4-SG_U_2, SW-S1-PG4-SG_U_3, SW-S1-PG4-SG_W_1, SW-S1-PG4-SG_W_2, SW-S1-PG4-SG_W_3
SW-S1-PG4-SG_w_3	Rozmowa kontrolna (opcjonalnie)	Ustna ocena stopnia przygotowania studenta do zajęć dokonywana na bieżąco w trakcie trwania modułu. Ocena może dotyczyć znajomości zadanego na dane zajęcie tekstu oraz znajomości problemów i zagadnień uprzednio omówionych.	SW-S1-PG4-SG_K_1, SW-S1-PG4-SG_K_2, SW-S1-PG4-SG_U_1, SW-S1-PG4-SG_U_2, SW-S1-PG4-SG_U_3, SW-S1-PG4-SG_W_1, SW-S1-PG4-SG_W_2, SW-S1-PG4-SG_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-SG_fs_1	ćwiczenia	- instrukcja słowna wprowadzająca treści z zakresu wiedzy o scenopisarstwie, z wykorzystaniem przykładów pochodzących z gotowych scenariuszy i projektów gier, - dyskusja nad możliwymi strategiami rozwiązań narracyjnych oraz nad efektami	30	- Lektura tekstów obowiązkowych oraz uzupełniających z zakresu omawianej tematyki i poszukiwanie i przyswojenie informacji wzbogacających rozumienie omawianych zagadnień.	30	SW-S1-PG4-SG_w_1, SW-S1-PG4-SG_w_2, SW-S1-PG4-SG_w_3

		własnych prac twórczych, - ćwiczenia indywidualne i w grupach, wsparte instrukcją wykładowcy.		- prace pisemne - przygotowanie do testu końcowego		
--	--	---	--	---	--	--