

| | | |
|----|---------------------------|----------------------------|
| 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 1 – Branża GD – historia i przegląd kompetencji

Kod modułu: 02-FA-SW-S1-PG1-GD-1

1. Liczba punktów ECTS: 2

| 2. Zakładane efekty kształcenia modułu | | | |
|--|---|--|--------------------------------|
| kod | opis | efekty kształcenia kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| SW-S1-PG1-GD_K_1 | rozumie i docenia społeczne i kulturowe znaczenie rozrywki interaktywnej oraz docenia wagę debat toczonych wokół obecności gier komputerowych we współczesnej kulturze. | FA1_K05 | 2 |
| SW-S1-PG1-GD_U_1 | posiada podstawową wiedzę na temat prawnych aspektów produkcji gier komputerowych i wideo, w szczególności praktyk stosowanych w branży GD dotyczących ochrony własności intelektualnej, zarządzania zawartością gry, kontroli konkurencyjności, etc | FA1_U02 FA1_U05 | 2 3 |
| SW-S1-PG1-GD_U_2 | potrafi w spójny sposób, uwzględniający różnorodność poglądów, wypowiedzieć się na temat obecności gier komputerowych we współczesnej kulturze | FA1_U02 FA1_U04 FA1_U05 | 2 3 3 |
| SW-S1-PG1-GD_W_1 | posiada wiedzę na temat funkcjonowania branży rozrywki interaktywnej, zna i rozumie ekonomiczne, kulturowe i społeczne znaczenie branży | FA1_W02 | 2 |
| SW-S1-PG1-GD_W_2 | posiada wiedzę na temat historii gier komputerowych i rozrywki interaktywnej, zwłaszcza w zakresie rozwiązań narracyjnych oraz projektowych i ich technicznych uwarunkowań oraz zna kluczowe pojęcia rynku rozrywki interaktywnej | FA1_W02 FA1_W03 FA1_W13 FA1_W15 | 2 3 2 3 |
| SW-S1-PG1-GD_W_3 | posiada wiedzę na temat procesu produkcji gry komputerowej i wideo, uwzględniającą zespołowy charakter procesu produkcji gry, zna i rozumie podział kompetencji w zespole tworzącym grę komputerową | FA1_W12 FA1_W15 | 2 3 |
| SW-S1-PG1-GD_W_4 | posiada podstawową wiedzę na temat prawnych aspektów produkcji gier komputerowych i wideo, w szczególności praktyk stosowanych w branży GD dotyczących ochrony własności intelektualnej, zarządzania zawartością gry, kontroli konkurencyjności, etc. | FA1_W14 | 3 |

3. Opis modułu

| | |
|--------------------------|---|
| Opis | Kurs przedstawia syntezę historii rozrywki interaktywnej oraz historii rynku rozrywki interaktywnej oraz przegląd kluczowych kategorii rynku Game Dev (GD). Szczególny nacisk położono na rozwiązania fabuły i narracji, wynikające z rozwoju technicznego gier komputerowych. Kurs przybliży również studentom techniczne oraz logistyczne aspekty produkcji rozrywki interaktywnej. W czasie wykładów studenci poznają specyfikę rynku GD oraz kolejne etapy produkcji gier komputerowych. Kurs przedstawia również przegląd kompetencji branżowych (grafik – projektant – programista (koder) / developer / level designer / etc). |
| Wymagania wstępne | brak |

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

| kod | nazwa (typ) | opis | efekty kształcenia modułu |
|------------------|--------------|--|--|
| SW-S1-PG1-GD_w_1 | test końcowy | Test sprawdzający stopień opanowania materiału teoretycznego oraz umiejętności wypowiedzi na tematy obecności i znaczenia gier komputerowych we współczesnej kulturze oraz kształtu historycznego i współczesnego rynku gier komputerowych/ wideo. | SW-S1-PG1-GD_K_1, SW-S1-PG1-GD_U_1, SW-S1-PG1-GD_U_2, SW-S1-PG1-GD_W_1, SW-S1-PG1-GD_W_2, SW-S1-PG1-GD_W_3, SW-S1-PG1-GD_W_4 |

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-PG1-GD_fs_1 | wykład | Wykłady wykorzystujące techniki audiowizualne, zawierające liczne odniesienia do przykładów historycznych i współczesnych gier wideo. | 30 | <ul style="list-style-type: none"> - Lektura tekstów obowiązkowych oraz uzupełniających z zakresu omawianej tematyki. - Poszukiwanie i przyswojenie informacji wzbogacających rozumienie omawianych zagadnień. - przygotowanie do testu | 30 | SW-S1-PG1-GD_w_1 |