

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Historia gier

Kod modułu: 13-PG1P_HG

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P_HG_1	Posiada wiedzę z zakresu podstawowych pojęć związanych z terminologią wykorzystywaną w grach, gatunkami gier itp., rozumie ich wzajemne związki, potrafi gromadzić i analizować podstawowe informacje związane z treściami modułu	K_K01 K_W06	2 5
13-PG1P_HG_2	Ma wiedzę pozwalającą na scharakteryzowanie rozwoju gatunków gier na przestrzeni dziejów oraz wiedzę dotyczącą współczesnych gier komputerowych	K_W01 K_W02	3 3
13-PG1P_HG_3	Posiada wiedzę dotyczącą szeroko rozumianej kultury i rozrywki, rozumie zachodzące pomiędzy nimi relacje i na tej podstawie potrafi realizować własne koncepcje twórcze	K_K01 K_U09 K_W05	2 2 4
13-PG1P_HG_4	Rozumie złożoność zjawisk społecznych związanych z grami, w tym konieczność stosowania w zawodzie projektanta gier komputerowych zasad i praw związanych z finansowaniem, prawem autorskim i marketingiem	K_K01 K_W12	2 4

3. Opis modułu	
Opis	W ramach modułu przedstawiane są podstawowe treści z zakresu rozwoju gier i zabaw tradycyjnych oraz historia rozwoju i powstania gatunków gier komputerowych.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P_HG_w_1	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń oraz wskazaną literaturę.	13-PG1P_HG_1, 13-PG1P_HG_2, 13-PG1P_HG_3, 13-PG1P_HG_4
13-PG1P_HG_w_2	Egzamin pisemny	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń oraz wskazaną literaturę.	13-PG1P_HG_1, 13-PG1P_HG_2, 13-PG1P_HG_3, 13-PG1P_HG_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	
HG_fs_1	wykład	Wykład wprowadzający do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu i pogłębiający problematykę omawianą w dostępnej literaturze (wszyscy studenci)	15	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów oraz opracowanie krótkiego komentarza do wskazanego przez prowadzącego tekstu	15	13-PG1P_HG_w_2
HG_fs_2	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	15	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów oraz opracowanie krótkiego komentarza do wskazanego przez prowadzącego tekstu	15	13-PG1P_HG_w_1