

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: Scenariusze gier

Kod modułu: 13-PG1P_SCG

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P_SCG_1	Zna i rozumienie zasady tworzenia tzw. Game Design Document	K_W14	3
13-PG1P_SCG_2	Zna i rozumienie zasady tworzenia opisu przebiegu powstawania gry oraz wszelkich elementów jej środowiska	K_W08 K_W13	3 3
13-PG1P_SCG_3	Zna i rozumienie zasady opisu narracji, postaci, mechaniki i logiki rozgrywki w oparciu o przygotowaną dokumentację gry	K_W14	2
13-PG1P_SCG_4	Posiada umiejętność wykorzystania Game Design Document w procesie kreacji świata gry	K_U05	3
13-PG1P_SCG_5	Posiada podstawową umiejętność samodzielnego tworzenia Game Design Document	K_U10	4

3. Opis modułu

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

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P_SCG_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG1P_SCG_1, 13-PG1P_SCG_2, 13-

			PG1P_SCG_3, 13-PG1P_SCG_4, 13-PG1P_SCG_5
13-PG1P_SCG_w_2	Egzamin pisemny	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów, ćwiczeń i wskazaną literaturę.	13-PG1P_SCG_1, 13-PG1P_SCG_2, 13-PG1P_SCG_3, 13-PG1P_SCG_4, 13-PG1P_SCG_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	
SCG1_fs_1	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	15	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy	15	13-PG1P_SCG_w_2
SCG_fs_1	wykład	Wykład wprowadzający do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu i pogłębiający problematykę mniej 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-PG1P_SCG_w_2