

1.	Nazwa kierunku	filologia angielska
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	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 uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się 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 uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się 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 uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
SW-S1-PG1-GD_fs_1	konwersatorium	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