

1.	Nazwa kierunku	filologia angielska
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Projektowanie gier: moduł 1 – Projektowanie gier 1

Kod modułu: 02-FA-SW-S2-PG1-PG-1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
SW-S2-PG1-PG_K_1	ma świadomość poziomu posiadanych umiejętności i wiedzy, złożonego charakteru pracy nad powstaniem gry komputerowej i konieczności aktywizacji oraz łączenia ze sobą umiejętności z różnych dziedzin, a także samodzielnie i systematycznie doskonalić posiadane umiejętności, i nabywa nowe, czerpiąc z dorobku pokrewnych dziedzin	FA2_K01 FA2_K05	1 3
SW-S2-PG1-PG_K_2	potrafi pracować w zespole przygotowującym projekty gier przyjmując w nim różne role	FA2_K02	4
SW-S2-PG1-PG_U_1	potrafi stworzyć spójny i poprawny technicznie projekt gry wraz z jego dokumentacją techniczną w zakresie projektowania rozgrywki i projektowania poziomów, obejmujący spójny model rozgrywki uwzględniający wybrany model fabuły i narracji gry, projekty postaci, projekt świata gry, omówienie wymagań technicznych gry, omówienie docelowej grupy odbiorców, etc.	FA2_U06 FA2_U07	3 2
SW-S2-PG1-PG_U_2	potrafi obsługiwać w stopniu zaawansowanym oprogramowanie specjalistyczne wykorzystywane przy projektowaniu rozgrywki i projektowaniu poziomów, w szczególności potrafi korzystać z funkcji specjalistycznych oprogramowania wybranych silników gier oraz innego oprogramowania wykorzystywanego podczas projektowania gier	FA2_U06	3
SW-S2-PG1-PG_U_3	potrafi samodzielnie wykonywać zadania z zakresu projektowania gry, których wyniki są spójne z projektem gry, w szczególności w zakresie projektowania terenu i wnętrza, projektowania, importowania i manipulacji obiektami, użyciem bibliotek materiałów i asetów, skryptowaniem akcji rozgrywki	FA2_U01 FA2_U06	1 3
SW-S2-PG1-PG_U_4	potrafi analizować projekt gry pod względem jego wymogów technicznych, wymaganego nakładu pracy, własnych kompetencji i ograniczeń oraz potrafi racjonalnie zaplanować pracę nad poszczególnymi zadaniami wynikającymi w projekcie gry	FA2_U01 FA2_U06	1 2
SW-S2-PG1-PG_W_1	ma szczegółową wiedzę na temat przebiegu produkcji gry komputerowej i wideo w zakresie zadań związanych z projektowaniem gry, projektowaniem rozgrywki i projektowaniem poziomów	FA2_W08	4
SW-S2-PG1-PG_W_2	dogłębnie zna i rozumie specyfikę projektowania rozgrywki oraz poziomów gier, posiada wiedzę dotyczącą teoretycznych aspektów planowania rozgrywki oraz posiada szczegółową wiedzę na temat rodzajów i funkcji oprogramowania	FA2_W04	4

	specjalistycznego, wykorzystywanego w projektowaniu rozgrywki i poziomów gier, w szczególności oprogramowania graficznego wykorzystywanego do prototypowania i tworzenia modeli 3d i oprogramowania silników gier		
--	---	--	--

3. Opis modułu			
Opis	Moduł ma na celu dogłębne zaznajomienie studentów z narzędziami deweloperskimi rynku GD oraz technikami ich wykorzystania. Zajęcia laboratoryjne prowadzone są w ramach czterech modułów, trwających łącznie cztery semestry, z których każdy koncentruje się na kolejnych zagadnieniach praktycznych związanych z projektowaniem rozgrywki i poziomów gry, prowadząc do przygotowania kompletnej i spójnej gry. Podczas zajęć studenci pracują w konkretnych środowiskach graficznych, wykonując praktyczne ćwiczenia łączące kompetencje kreatywne z umiejętnościami praktycznymi, niezbędnymi do pracy na rynku GD (projektowanie konceptu gry wraz z jej dokumentacją, projektowanie rozgrywki, projektowanie i wykonanie poziomów gry, obsługa gotowych modeli graficznych, wprowadzenie zmian wynikających ze scenariusza gry do środowiska gry, skryptowanie rozgrywki, rozwiązywanie problemów technicznych wynikających z ograniczeń technicznych świata gry, etc.). Moduł kładzie duży nacisk na rozwój umiejętności pracy w zespole.		
Wymagania wstępne	Brak		

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
SW-S2-PG1-PG_w_1	Projekty indywidualne	Ocena indywidualnych projektów studenta i ocena wykonywanych przez niego zadań indywidualnych	SW-S2-PG1-PG_K_1, SW-S2-PG1-PG_K_2, SW-S2-PG1-PG_U_1, SW-S2-PG1-PG_U_2, SW-S2-PG1-PG_U_3, SW-S2-PG1-PG_U_4, SW-S2-PG1-PG_W_1, SW-S2-PG1-PG_W_2
SW-S2-PG1-PG_w_2	Projekty zespołowe	Ocena wkładu studenta w zadania wykonane w zespołach twórczych	SW-S2-PG1-PG_K_1, SW-S2-PG1-PG_K_2, SW-S2-PG1-PG_U_1, SW-S2-PG1-PG_U_2, SW-S2-PG1-PG_U_3, SW-S2-PG1-PG_U_4, SW-S2-PG1-PG_W_1, SW-S2-PG1-PG_W_2
SW-S2-PG1-PG_w_3	Rozmowa kontrolna (opcjonalnie)	Ustna ocena stopnia przygotowania studenta do zajęć dokonywana na bieżąco w trakcie trwania modułu. Ocena może dotyczyć aktywności w czasie zajęć, wynikającej z przygotowania do zajęć oraz znajomości problemów i zagadnień uprzednio omówionych.	SW-S2-PG1-PG_K_1, SW-S2-PG1-PG_K_2, SW-S2-PG1-PG_U_1, SW-S2-PG1-PG_U_2, SW-S2-PG1-PG_U_3, SW-S2-PG1-PG_U_4, SW-S2-PG1-PG_W_1, SW-S2-PG1-PG_W_2

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-S2-PG1-PG	laboratorium	Ćwiczenia o charakterze laboratoryjnym odbywane w pracowni komputerowej. W czasie zajęć studenci realizują kolejne zadania pod nadzorem prowadzącego.	30	Samodzielna praca nad zadaniami twórczymi przewidzianymi w sylabusie modułu. Praca w zespołach twórczych	40	SW-S2-PG1-PG_w_1, SW-S2-PG1-PG_w_2, SW-S2-PG1-PG_w_3