

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 tradycyjnych

Kod modułu: 02-FA-SW-S2-PG1-GT-1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
SW-S2-PG1-GT_K_1	dokonyuje krytycznej oceny własnych kompetencji i wyznacza ścieżki własnego rozwoju i kształcenia	FA2_K01	2
SW-S2-PG1-GT_K_2	potrafi pracować w zespole przygotowującym projekt gry, przyjmując w nim różne role	FA2_K02	2
SW-S2-PG1-GT_U_1	potrafi analizować przykłady gier tradycyjnych oraz projektów gier tradycyjnych pod względem zastosowanej lub proponowanej mechaniki rozgrywki, potencjalnych problemów rozgrywki czy problemów produkcyjnych	FA2_U03 FA2_U05	2 1
SW-S2-PG1-GT_U_2	potrafi sporządzić spójny projekt gry tradycyjnej, uwzględniający charakterystykę mechaniki rozgrywki, odbiorców docelowych, opis kreowanego świata fabularnego gry, etc.	FA2_U06	2
SW-S2-PG1-GT_U_3	potrafi samodzielnie wykonywać zadania z zakresu projektowania gry tradycyjnej, których wyniki są spójne z projektem gry, potrafi samodzielnie wykonać wszystkie zadania związane z projektowaniem lub potrafi zorganizować produkcję poziomu w taki sposób, który zapewni sprawne wykonanie tych zadań	FA2_U06	2
SW-S2-PG1-GT_U_4	potrafi zarządzać procesem produkcji prostej gry tradycyjnej oraz dokumentacją procesu tworzenia gry	FA2_U06	2
SW-S2-PG1-GT_W_1	posiada pogłębioną wiedzę na temat specyfiki gier tradycyjnych, specyfiki rynku gier tradycyjnych oraz historii i dzisiejszego znaczenia gier tradycyjnych	FA2_W07 FA2_W08	1 2
SW-S2-PG1-GT_W_2	posiada specjalistyczną wiedzę na temat zasad budowania rozgrywki gier tradycyjnych	FA2_W08	2

3. Opis modułu	
Opis	Celem modułu jest kształcenie umiejętności projektowania gier tradycyjnych: karcianych, planszowych, RPG, etc. Kurs przedstawia krótki zarys historii gier tradycyjnych (omawiając również charakterystyczne cechy rozgrywki wybranych przykładów historycznych) oraz ich współczesne znaczenie. Ponieważ omówienie projektowania gier tradycyjnych pozwala skupić się na szerszym spektrum aspektów teoretycznych i w mniejszym wymiarze na zagadnieniach technicznych, których skomplikowanie charakteryzuje gry komputerowe, największy nacisk w czasie realizacji modułu położony zostanie na zagadnienia projektowania rozgrywki – jej spójnych zasad i jej spójnego umocowania w kreowanym świecie gry oraz projektowanie fabuły gry. Kurs omawia również pozostałe elementy niezbędne do tworzenia gier tradycyjnych, czyli zasady projektowania artefaktów, postaci, interfejsów (plansz, kart, etc.).
Wymagania wstępne	Brak

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
SW-S2-PG1-GT_w_1	Test śródsesemestralny	Test śródsesemestralny sprawdzający osiągnięcie przez studentów zakładanych efektów kształcenia w zakresie wiadomości teoretycznych omawianych w czasie ćwiczeń	SW-S2-PG1-GT_w_1, SW-S2-PG1-GT_w_2
SW-S2-PG1-GT_w_2	Prace projektowe	Prace projektowe realizowane samodzielnie lub w zespołach, sprawdzające stopień opanowania umiejętności praktycznych.	SW-S2-PG1-GT_K_1, SW-S2-PG1-GT_K_2, SW-S2-PG1-GT_U_1, SW-S2-PG1-GT_U_2, SW-S2-PG1-GT_U_3, SW-S2-PG1-GT_U_4, SW-S2-PG1-GT_w_1, SW-S2-PG1-GT_w_2
SW-S2-PG1-GT_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-GT_K_1, SW-S2-PG1-GT_K_2, SW-S2-PG1-GT_U_1, SW-S2-PG1-GT_U_2, SW-S2-PG1-GT_U_3, SW-S2-PG1-GT_U_4, SW-S2-PG1-GT_w_1, SW-S2-PG1-GT_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-GT_fs_1	laboratorium	Ćwiczenia o charakterze laboratoryjnym. W czasie zajęć studenci realizują kolejne zadania pod nadzorem prowadzącego. Zajęcia są uzupełnione o instrukcję słowną oraz częściowo o wykład zagadnień teoretycznych	30	Przygotowanie do testu. Przygotowanie do zajęć. Wykonanie zadań projektowych.	40	SW-S2-PG1-GT_w_1, SW-S2-PG1-GT_w_2, SW-S2-PG1-GT_w_3