

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ZAGADNIENIA SPECJALNOŚCIOWE (TEORIA) CZ.1

Kod modułu: W6-PG-S2-ZS.1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-ZS.1 _1	Znajomość i rozumienie zasady tworzenia tzw. Game Design Document.	W6-PG2P-W08	2
W6-PG-S2-ZS.1 _2	Znajomość i rozumienie zasady tworzenia opisu przebiegu powstawania gry oraz wszelkich elementów jej środowiska.	W6-PG2P-W08	2
W6-PG-S2-ZS.1 _3	Znajomość i rozumienie zasady opisu narracji, postaci, mechaniki i logiki rozgrywki.	W6-PG2P-W08	2
W6-PG-S2-ZS.1 _4	Umiejętność wykorzystania Game Design Document w procesie graficznej kreacji świata gry.	W6-PG2P-U02	3
W6-PG-S2-ZS.1 _5	Umiejętność samodzielnego oraz zespołowego tworzenia Game Design Document.	W6-PG2P-U06	4

3. Opis modułu

Opis	Student uzyska umiejętność tworzenia Game Design Document zawierającego szczegółowy opis przebiegu rozgrywki, elementów środowiska, narracji, postaci, mechaniki i logiki rozgrywki.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-ZS.	Praca pisemna	Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą	

1_w_1		niezbędną do rozwiązania określonego problemu pracy przygotowanej przez studenta.	W6-PG-S2-ZS.1_1, W6-PG-S2-ZS.1_2, W6-PG-S2-ZS.1_3, W6-PG-S2-ZS.1_4, W6-PG-S2-ZS.1_5
-------	--	---	---

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	
W6-PG-S2-ZS.1_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów.	30	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę. Praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	30	W6-PG-S2-ZS.1_w_1