

|    |                           |                            |
|----|---------------------------|----------------------------|
| 1. | <b>Nazwa kierunku</b>     | <b>filologia angielska</b> |
| 2. | Wydział                   | Wydział Humanistyczny      |
| 3. | Cykl rozpoczęcia          | 2020/2021 (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:** W1-FA-SW-S2-PG1-GT-1

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

| <b>2. Zakładane efekty uczenia się modułu</b> |   |                                    |                                       |
|---|---|------------------------------------|---------------------------------------|
| <b>kod</b>                                    | <b>opis</b>   | <b>efekty uczenia się kierunku</b> | <b>stopień realizacji (skala 1-5)</b> |
| 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<br>FA2_U05                 | 2<br>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<br>FA2_W08                 | 1<br>2                                |
| SW-S2-PG1-GT_W_2                              | posiada specjalistyczną wiedzę na temat zasad budowania rozgrywki gier tradycyjnych   | FA2_W08                            | 2                                     |

| 3. Opis modułu           |  |
|--------------------------|--|
| <b>Opis</b>              | 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.). |
| <b>Wymagania wstępne</b> | 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 |