

1.	Nazwa kierunku	filologia angielska
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 3 – Projektowanie gier: kurs do wyboru

**Kod modułu:** W1-FA-SW-S2-PG3-PW-3

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
SW-S2-PG3-PW_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 doskonali posiadane umiejętności, i nabywa nowe, czerpiąc z dorobku pokrewnych dziedzin,	FA2_K01 FA2_K05	2 3
SW-S2-PG3-PW_K_2	potrafi pracować w zespole przygotowującym projekty poziomów gry, przyjmując w nim różne role.	FA2_K02	4
SW-S2-PG3-PW_U_1	potrafi obsługiwać w stopniu zaawansowanym oprogramowanie specjalistyczne wykorzystywane przy projektowaniu gier, w szczególności potrafi korzystać z funkcji specjalistycznych wybranego oprogramowania wykorzystywanego podczas projektowania gier, projektowaniu multimedialnych na potrzeby gier, udźwiękowieniu gier, etc.	FA2_U06	3
SW-S2-PG3-PW_U_2	potrafi samodzielnie wykonywać zadania z zakresu projektowania gry, w szczególności w - zależności od treści szczegółowych wybranego kursu – w zakresie produkcji multimedialnych na potrzeby gier, produkcji dźwięku, grafiki 2d i 3d, etc.	FA2_U01 FA2_U06	1 3
SW-S2-PG3-PW_U_3	potrafi analizować własne i cudze projekty pod względem ich technicznej poprawności i popełnionych błędów. Potrafi zaplanować strategię unikania błędów.	FA2_U01 FA2_U06	1 2
SW-S2-PG3-PW_W_1		FA2_W08	3
SW-S2-PG3-PW_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 specjalistycznego, wykorzystywanego w projektowaniu rozgrywki i poziomów gier, projektowaniu multimedialnych na potrzeby gier, udźwiękowienia gier, etc.	FA2_W08	3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Moduł ma na celu zaznajomienie studentów z technikami uzupełniającymi ich kompetencje w zakresie produkcji i projektowania gier. Treści zaproponowanych kursów będą dostosowane do bieżących potrzeb studentów i będą obejmować – w zależności od wybranego kursu - zagadnienia uzupełniające z zakresu obsługi silników gier i projektowania rozgrywki i poziomów, produkcję multimediiów i dźwięku na potrzeby gier, zarządzanie procesem produkcji gry, projektowanie grafiki 2d lub 3d na potrzeby gier, etc. Zajęcia mają charakter ćwiczeń laboratoryjnych. Moduł kładzie duży nacisk na rozwój umiejętności pracy w zespole.
<b>Wymagania wstępne</b>	Zaliczenie modułu Projektowanie gier moduł 2

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
SW-S2-PG3-PW_w_1	Projekty indywidualne	Ocena indywidualnych projektów studenta i ocena wykonywanych przez niego zadań indywidualnych	SW-S2-PG3-PW_K_1, SW-S2-PG3-PW_K_2, SW-S2-PG3-PW_U_1, SW-S2-PG3-PW_U_2, SW-S2-PG3-PW_U_3, SW-S2-PG3-PW_W_1, SW-S2-PG3-PW_W_2
SW-S2-PG3-PW_w_2	Projekty zespołowe	Ocena wkładu studenta w zadania wykonane w zespołach twórczych	SW-S2-PG3-PW_K_1, SW-S2-PG3-PW_K_2, SW-S2-PG3-PW_U_1, SW-S2-PG3-PW_U_2, SW-S2-PG3-PW_U_3, SW-S2-PG3-PW_W_1, SW-S2-PG3-PW_W_2
SW-S2-PG3-PW_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-PG3-PW_K_1, SW-S2-PG3-PW_K_2, SW-S2-PG3-PW_U_1, SW-S2-PG3-PW_U_2, SW-S2-PG3-PW_U_3, SW-S2-PG3-PW_W_1, SW-S2-PG3-PW_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-PG3-PW_fs_1	laboratorium	Ćwiczenia o charakterze laboratoryjnym odbywane w pracowni komputerowej. W czasie zajęć studenci realizują kolejne zadania pod nadzorem prowadzącego.	30	Samodzielna praca nad zadaniami przewidzianymi w sylabusie modułu. Praca w zespołach twórczych.	60	SW-S2-PG3-PW_w_1, SW-S2-PG3-PW_w_2, SW-S2-PG3-PW_w_3