

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>filologia angielska</b>
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Projektowanie gier: moduł 1 – Branża gier cyfrowych

**Kod modułu:** W1-FA-SW-S1-BGC-1

**1. Liczba punktów ECTS: 1**

<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-S1-PG1-GD_K_1	rozumie i docenia społeczne i kulturowe znaczenie rozrywki interaktywnej oraz docenia wagę debat toczonych wokół obecności gier komputerowych we współczesnej kulturze.	FA1_K05	2
SW-S1-PG1-GD_U_1	potrafi dokonać samodzielnej analizy wybranych aspektów historycznych gier komputerowych i ocenić ich wpływ na współczesny kształt branży gier w kontekście rozwoju technicznego oraz rozwoju form narracji i form rozgrywki	FA1_U02 FA1_U05	2 3
SW-S1-PG1-GD_U_2	potrafi w spójny i uwzględniający różnorodność poglądów sposób wypowiedzieć się na temat obecności gier cyfrowych we współczesnej kulturze	FA1_U02 FA1_U04 FA1_U05	2 3 3
SW-S1-PG1-GD_W_1	posiada wiedzę na temat funkcjonowania branży rozrywki interaktywnej, zna i rozumie ekonomiczne, kulturowe i społeczne znaczenie branży	FA1_W02	2
SW-S1-PG1-GD_W_2	posiada wiedzę na temat historii gier komputerowych i rozrywki interaktywnej, zwłaszcza w zakresie rozwiązań narracyjnych oraz projektowych i ich technicznych uwarunkowań oraz zna kluczowe pojęcia rynku rozrywki interaktywnej	FA1_W02 FA1_W03 FA1_W13 FA1_W15	2 3 2 3
SW-S1-PG1-GD_W_3	posiada wiedzę na temat procesu produkcji gier cyfrowych, uwzględniającą zespołowy charakter procesu produkcji gry; zna i rozumie podział kompetencji w zespole tworzącym gry cyfrowe	FA1_W12 FA1_W15	2 3
SW-S1-PG1-GD_W_4	posiada podstawową wiedzę na temat prawnych aspektów produkcji gier komputerowych i wideo, w szczególności praktyk stosowanych w branży gier dotyczących ochrony własności intelektualnej, etc.	FA1_W14	3

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Kurs przedstawia syntezę historii rozrywki interaktywnej oraz przegląd kluczowych kategorii rynku gier cyfrowych. Szczególny nacisk położono na zagadnienia fabuły i narracji, wynikające z rozwoju technicznego gier komputerowych. Kurs przybliży również studentom techniczne oraz logistyczne aspekty produkcji rozrywki interaktywnej. W czasie spotkań studenci poznają specyfikę rynku GD oraz kolejne etapy produkcji gier cyfrowych. Kurs przedstawia również przegląd kompetencji branżowych.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się modułu</b>
SW-S1-BGC_w_1	Test lub testy	test lub testy sprawdzające stopień opanowania materiału teoretycznego	SW-S1-PG1-GD_K_1, SW-S1-PG1-GD_U_1, SW-S1-PG1-GD_U_2, SW-S1-PG1-GD_W_1, SW-S1-PG1-GD_W_2, SW-S1-PG1-GD_W_3, SW-S1-PG1-GD_W_4

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
<b>kod</b>	<b>rodzaj prowadzonych zajęć</b>			<b>praca własna studenta</b>		<b>sposoby weryfikacji efektów uczenia się</b>
	<b>nazwa</b>	<b>opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)</b>	<b>liczba godzin</b>	<b>opis</b>	<b>liczba godzin</b>	
SW-S1-PG1-GD_fs_1	konwersatorium	omówienie w formie konwersatorium zagadnień określonych w sylabusie kursu z wykorzystaniem pomocy audiowizualnych oraz dyskusja	15	lektura tekstów obowiązkowych oraz uzupełniających z zakresu omawianej tematyki; przygotowanie do testu lub testów	15	SW-S1-BGC_w_1