

1.	Nazwa kierunku	filologia angielska
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 5 - Dokumentacja gry

Kod modułu: W1-FA-SW-S1-DG-5

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
SW-S1-PG6-DG_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	FA1_K01 FA1_K02	3 3
SW-S1-PG6-DG_K_2	potrafi pracować w zespole przygotowującym projekty dokumentacji gry, przyjmując w nim różne role	FA1_K04	3
SW-S1-PG6-DG_U_1	potrafi przygotować zgodny ze standardami stosowanymi w branży GD opis projektu gry, opis zasad rozgrywki (gameplay), opis świata gry, zestawienie planowanych bohaterów gry oraz innych elementów związanych bezpośrednio z projektowaniem gry (game design)	FA1_U02 FA1_U21	3 4
SW-S1-PG6-DG_U_2	potrafi przygotować poszczególne elementy poprawnie skonstruowanego Game Design Document, dotyczącego skomplikowanego projektu gry	FA1_U02	3
SW-S1-PG6-DG_U_3	potrafi zarządzać projektem dokumentacji gry, koordynując zadania innych członków zespołu produkującego grę	FA1_U02	3
SW-S1-PG6-DG_U_4	potrafi przygotować kompletny Game Design Document prostego projektu gry, zgodny ze standardami stosowanymi w branży GD – w zakresie PROJEKTU gry (poza specyfikacją techniczną, etc.).	FA1_U02 FA1_U21	3 4
SW-S1-PG6-DG_W_1	posiada ogólną wiedzę dotyczącą procesu dokumentacji projektu gry oraz wiedzę szczegółową dotyczącą kształtu i standardów stosowanych podczas tworzenia Game Design Document	FA1_W02 FA1_W03 FA1_W04 FA1_W15	3 3 3 4
SW-S1-PG6-DG_W_2	posiada szczegółową wiedzę na temat procesu produkcji gry komputerowej, rozumie szczegółowy podział kompetencji w zespole przygotowującym projekt gry oraz rozumie zadania projektanta gry tworzącego dokumentację gry w zakresie współpracy	FA1_W02	3

	z pozostałymi członkami zespołu	FA1_W13	3
		FA1_W15	4

3. Opis modułu

Opis	Celem kursu jest przekazanie studentom kompetencji tworzenia dokumentacji gry, a w szczególności Game Design Document (GDD) – kluczowego dokumentu w procesie tworzenia gier cyfrowych, zawierającego szczegółowy opis przebiegu powstawania gry oraz wszystkich elementów jej środowiska (świata), narracji, postaci, mechaniki i logiki rozgrywki, projektu graficznego, interfejsu użytkownika, ścieżki dźwiękowej, etc. Zajęcia skupiają się również na procesie dokumentacji i jego organizacji i stosowanych narzędziach.
Wymagania wstępne	Zaliczenie przedmiotów wchodzących w skład modułu "Projektowanie gier: moduł 4" w czwartym semestrze.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
SW-S1-PG6-DG_w_1	Indywidualne lub grupowe prace projektowe	ocena poziomu umiejętności i wiedzy studentów na podstawie wykonywanych przez nich prac indywidualnych i zespołowych zakresie przewidzianym w programie (sylabusie) kursu; ocena wykonania poszczególnych zadań dokumentacji gry określonych w sylabusie	SW-S1-PG6-DG_K_1, SW-S1-PG6-DG_K_2, SW-S1-PG6-DG_U_1, SW-S1-PG6-DG_U_2, SW-S1-PG6-DG_U_3, SW-S1-PG6-DG_U_4, SW-S1-PG6-DG_W_1, SW-S1-PG6-DG_W_2
SW-S1-PG6-DG_w_2	Rozmowa kontrolna (opcjonalnie)	ustna ocena stopnia przygotowania studenta do zajęć dokonywana na bieżąco w trakcie trwania modułu. Ocena może dotyczyć znajomości zadanego na dane zajęcia tekstu oraz znajomości problemów i zagadnień uprzednio omówionych	SW-S1-PG6-DG_W_1, SW-S1-PG6-DG_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-S1-PG6-DG_fs_1	ćwiczenia	instrukcja słowna wykładowcy, przedstawiająca wybrane zagadnienia teoretyczne z zakresu projektowania gier; ćwiczenia indywidualne i grupowe, wykorzystujące pracownię komputerową, wsparte instrukcjami wykładowcy;	30	- Lektura tekstów obowiązkowych i podręczników - wykonywanie samodzielnych i grupowych prac domowych – prace projektowe - samodzielne ćwiczenie i doskonalenie umiejętności - samodzielna poszukiwanie i przyswojenie informacji uzupełniających	30	SW-S1-PG6-DG_w_1, SW-S1-PG6-DG_w_2