

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 4 - Projektowanie poziomów (Level design) 1

Kod modułu: W1-FA-SW-S1-PP1-4

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
SW-S1-PG5-P1_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	2
		FA1_K02	3
SW-S1-PG5-P1_K_2	potrafi pracować w zespole przygotowującym projekty poziomów gry, przyjmując w nim różne role	FA1_K04	4
SW-S1-PG5-P1_U_1	potrafi obsługiwać w stopniu podstawowym oprogramowanie specjalistyczne wykorzystywane przy projektowaniu poziomów, w szczególności potrafi korzystać z funkcji specjalistycznych oprogramowania wybranych „silników gier”	FA1_U02	4
		FA1_U21	4
SW-S1-PG5-P1_U_2	potrafi wykonywać proste zadania z zakresu projektowania poziomów gier, których wyniki są spójne z projektem gry	FA1_U02	4
		FA1_U21	4
SW-S1-PG5-P1_U_3	potrafi zarządzać projektem prostego poziomu gry, koordynując zadania innych członków zespołu	FA1_U02	4
SW-S1-PG5-P1_W_1	zna i rozumie specyfikę projektowania poziomów gier oraz ma wiedzę na temat kompetencji technicznych i twórczych niezbędnych do wykonywania zadań z zakresu projektowania poziomów	FA1_W02	3
		FA1_W03	4
		FA1_W15	4
SW-S1-PG5-P1_W_2	posiada podstawową wiedzę na temat rodzajów i funkcji oprogramowania specjalistycznego wykorzystywanego w projektowaniu poziomów gier, w szczególności oprogramowania graficznego, wykorzystywanego do prototypowania gier oraz silników gier	FA1_W02	3
		FA1_W03	4
		FA1_W15	4

3. Opis modułu	
Opis	Celem kursu jest celu zaznajomienie studentów z procesem i technikami projektowania poziomów gry, ich technicznej poprawności i twórczej konsolidacji oraz kształcenie umiejętności i kompetencji technicznych z zakresu projektowania poziomów, niezbędnych w pracy projektanta gry. Wiedza i umiejętności z zakresu projektowania poziomów są przekazywane studentom w formie ćwiczeń warsztatowych: zajęcia kładą duży nacisk na aspekt praktyczny tworzenia gier komputerowych, wymianę doświadczeń i pracę zespołową.
Wymagania wstępne	Zaliczenie przedmiotów wchodzących w skład modułu "Projektowanie gier: moduł 3" w trzecim semestrze.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
SW-S1-PG5-P1_w_1	Indywidualne lub grupowe prace projektowe	ocena poziomu wiedzy i umiejętności studentów na podstawie wykonywanych przez nich prac indywidualnych i zespołowych w zakresie przewidzianym programem kursu, ocena opanowania umiejętności technicznych w zakresie korzystania z oprogramowania specjalistycznego	SW-S1-PG5-P1_K_1, SW-S1-PG5-P1_K_2, SW-S1-PG5-P1_U_1, SW-S1-PG5-P1_U_2, SW-S1-PG5-P1_U_3, SW-S1-PG5-P1_W_1, SW-S1-PG5-P1_W_2
SW-S1-PG5-P1_w_2	Rozmowa kontrolna (opcjonalnie)	ocena poziomu wiedzy i umiejętności studentów na podstawie wykonywanych przez nich prac indywidualnych i zespołowych w zakresie przewidzianym programem kursu, ocena opanowania umiejętności technicznych w zakresie korzystania z oprogramowania specjalistycznego	SW-S1-PG5-P1_K_1, SW-S1-PG5-P1_K_2, SW-S1-PG5-P1_W_1, SW-S1-PG5-P1_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-PG5-P1_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 oraz samodzielne poszukiwanie i przyswojenie informacji uzupełniających; wykonywanie samodzielnych i grupowych prac domowych – prace projektowe; samodzielne ćwiczenie i doskonalenie umiejętności	30	SW-S1-PG5-P1_w_1, SW-S1-PG5-P1_w_2