

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 2 - Pisanie na potrzeby mediów i branży gier

Kod modułu: W1-FA-SW-S1-PMBG-2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
SW-S1-PG2-PM_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_K03	2 2
SW-S1-PG2-PM_K_2	ma świadomość technicznych, prawnych i społecznych aspektów branży gier komputerowych.	FA1_K06	3
SW-S1-PG2-PM_U_1	potrafi skomponować podstawowe formy wypowiedzi pisemnych funkcjonujące w mediach elektronicznych i branży gier komputerowych,	FA1_U08 FA1_U12	2 1
SW-S1-PG2-PM_U_2	potrafi samodzielnie odszukać, analizować i selekcjonować informacje z mediów oraz innych źródeł wiedzy na potrzeby pisania,	FA1_U02 FA1_U21	2 1
SW-S1-PG2-PM_U_3	potrafi dobrać odpowiedni rejestr językowy na potrzeby rozmaitych wypowiedzi pisemnych, poprawnie stosuje zasady gramatyki i interpunkcji języka angielskiego,	FA1_U09 FA1_U13	2 2
SW-S1-PG2-PM_U_4	potrafi opisać, parafrazować i streszczać teksty źródłowe oraz formy multimedialne, w tym fabułę i inne elementy gier komputerowych,	FA1_U13 FA1_U21	2 1
SW-S1-PG2-PM_W_1	posiada podstawową wiedzę teoretyczną na temat pisania na potrzeby mediów i branży gier komputerowych, uwzględniając terminologię branży,	FA1_W03 FA1_W05 FA1_W15	2 2 2
SW-S1-PG2-PM_W_2	zna podstawowe zasady pisania technicznego oraz zna podstawowe formy wypowiedzi pisemnych stosowanych w mediach elektronicznych oraz branży gier komputerowych,	FA1_W05 FA1_W06	2 2

		FA1_W15	2
SW-S1-PG2-PM_W_3	zna znaczenie rejestru językowego ze szczególnym uwzględnieniem ekonomii języka, spójności i klarowności wypowiedzi.	FA1_W05	2
		FA1_W06	2
		FA1_W15	2

3. Opis modułu	
Opis	Celem modułu jest kształcenie umiejętności pisania na potrzeby mediów i branży gier cyfrowych. Zakres kształconych umiejętności jest uzależniony od wyboru prowadzącego i może obejmować takie formy jak notatka prasowa, wywiad, pitch document, recenzja gry, opis zarządzania własnością intelektualną projektu gry, elementy trans-narracji (np.: opisywanie i projektowanie struktury franczyzy intermedialnej), streszczenie fabuły, analizy rynku pod kątem konkurencyjności projektu gry oraz uwarunkowań lokalizacyjnych, etc. Kurs skupia się na zarówno na formach pisania technicznego jak i kreatywnego.
Wymagania wstępne	Zaliczenie przedmiotów wchodzących w skład modułu "Projektowanie gier: moduł 1" w pierwszym semestrze.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
SW-S1-PG2-PM_w_1	Prace pisemne	Ocena umiejętności i wiedzy studentów na podstawie przygotowanych przez nich indywidualnych i grupowych prac pisemnych.	SW-S1-PG2-PM_K_1, SW-S1-PG2-PM_K_2, SW-S1-PG2-PM_U_1, SW-S1-PG2-PM_U_2, SW-S1-PG2-PM_U_3, SW-S1-PG2-PM_U_4, SW-S1-PG2-PM_W_1, SW-S1-PG2-PM_W_2, SW-S1-PG2-PM_W_3
SW-S1-PG2-PM_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-PG2-PM_W_1, SW-S1-PG2-PM_W_2, SW-S1-PG2-PM_W_3

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-PG2-PM_fs_1	ćwiczenia	ćwiczenia indywidualne i grupowe w zakresie pisania uzupełnione o instrukcje i komentarze prowadzącego	30	- Lektura tekstów obowiązkowych i podręczników i samodzielne poszukiwanie i przyswojenie informacji uzupełniających - Wykonywanie samodzielnych oraz grupowych (opcjonalnie) prac pisemnych	45	SW-S1-PG2-PM_w_1, SW-S1-PG2-PM_w_2