

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 - Laboratorium technik graficznych i deweloperskich 3

**Kod modułu:** W1-FA-SW-S1-LTGD3-5

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
SW-S1-PG7-L3_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-PG7-L3_K_2	potrafi pracować w zespole przygotowującym projekty poziomów gry, przyjmując w nim różne role.	FA1_K04	4
SW-S1-PG7-L3_U_1	potrafi obsługiwać w stopniu średniozaawansowanym oprogramowanie specjalistyczne wykorzystywane przy projektowaniu rozgrywki, w szczególności potrafi korzystać z funkcji specjalistycznych wybranych silników gier	FA1_U02 FA1_U21	4 4
SW-S1-PG7-L3_U_2	potrafi samodzielnie wykonywać zadania wymagające poszerzonych kompetencji technicznych z zakresu projektowania rozgrywki oraz projektowania poziomów, w szczególności w zakresie optymalizacji poziomu gry, spójne z ustalonymi założeniami projektu i jego parametrami technicznymi	FA1_U02 FA1_U21	4 5
SW-S1-PG7-L3_W_1	posiada specjalistyczną wiedzę na temat rodzajów i funkcji oprogramowania specjalistycznego, wykorzystywanego w projektowaniu rozgrywki oraz projektowania poziomów gier, w szczególności wybranych silników gier	FA1_W02 FA1_W13 FA1_W15	3 4 4
SW-S1-PG7-L3_W_2	ma specjalistyczną wiedzę na temat ogólnego przebiegu produkcji gry cyfrowej oraz w zakresie zadań związanych z projektowaniem rozgrywki i projektowaniem poziomów	FA1_W02 FA1_W15	3 4
SW-S1-PG7-L3_W_3	zna i rozumie specyfikę projektowania rozgrywki oraz projektowania poziomów gier oraz ma specjalistyczną wiedzę na temat kompetencji technicznych i twórczych niezbędnych do wykonywania zadań z zakresu projektowania rozgrywki oraz projektowania poziomów	FA1_W02 FA1_W03 FA1_W15	3 4 4

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Kurs ma na celu pogłębienie kompetencji studentów w zakresie pracy z podstawowymi narzędziami deweloperskimi rynku gier oraz technikami ich wykorzystania. Kurs jest praktycznym uzupełnieniem treści innych modułów kształcących studentów w zakresie projektowania gier, w szczególności „projektowania poziomów”. Zajęcia laboratoryjne prowadzone są w ramach czterech modułów, trwających łącznie cztery semestry, z których każdy koncentruje się na kolejnych zagadnieniach praktycznych związanych z praktycznym projektowaniem gry. Podczas zajęć studenci pracują w konkretnych środowiskach graficznych, wykonując praktyczne ćwiczenia łączące kompetencje kreatywne z umiejętnościami praktycznymi, niezbędnymi do pracy na rynku gier, takimi jak manipulacja gotowymi modelami graficznymi, wprowadzenie zmian wynikających ze scenariusza gry do środowiska gry, rozwiązywanie podstawowych problemów technicznych wynikających z ograniczeń technicznych świata gry, etc. Zajęcia nie mają jednak charakteru ściśle informatycznego, ich główny cel to „oswojenie” humanisty ze środowiskiem pracy, przekazanie niezbędnych kompetencji technicznych oraz wzbogacenie umiejętności pracy w zespole.
<b>Wymagania wstępne</b>	Zaliczenie modułu Projektowanie gier: moduł 4 - Laboratorium technik graficznych i deweloperskich 2

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
SW-S1-PG7-L3_w_1	Indywidualne lub grupowe prace projektowe	ocena poziomu umiejętności i wiedzy studentów na podstawie wykonywanych przez nich prac indywidualnych i zespołowych w zakresie przewidzianym w programie (sylabusie) kursu; ocena opanowania umiejętności technicznych w zakresie korzystania z oprogramowania specjalistycznego	SW-S1-PG7-L3_K_1, SW-S1-PG7-L3_K_2, SW-S1-PG7-L3_U_1, SW-S1-PG7-L3_U_2, SW-S1-PG7-L3_W_1, SW-S1-PG7-L3_W_2, SW-S1-PG7-L3_W_3
SW-S1-PG7-L3_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-PG7-L3_W_1, SW-S1-PG7-L3_W_2, SW-S1-PG7-L3_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-PG7-L3_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 – prace projektowe; samodzielne ćwiczenie i doskonalenie umiejętności	30	SW-S1-PG7-L3_w_1, SW-S1-PG7-L3_w_2