

Wydział/Instytut Komunikacji Społecznej i Mediów  
 kierunek studiów: Humanistyka drugiej generacji  
 dyscyplina wiodąca: nauki o komunikacji społecznej i mediach  
 profil kształcenia: praktyczny  
 poziom kształcenia: studia I stopnia  
 numer uchwały Senatu\* 66/2019/2020

Lp.	Zajęcia	Kierunkowe efekty uczenia się	Treści programowe
	Literatura interaktywna	K_W01 K_W05 K_U09 K_K02 K_K04	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dzieła literatury światowej jako źródła inspiracji twórczości o charakterze interdyscyplinarnym (studia przypadku).</li> <li>• Literatura najnowsza jako zapis współczesnych zmian cywilizacyjnych i związanych z nimi szans i zagrożeń.</li> <li>• Gry paragrafowe (gamebooks).</li> <li>• Pervasive games.</li> <li>• Wprowadzenie do transmediów.</li> </ul>
	Introduction to Project Management	K_W05 K_W06 K_W08 K_U01 K_U02 K_U06 K_U08 K_K04 K_K05	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Project management chain. Project scope.</li> <li>• Waterfall and agile methods.</li> <li>• Project teambuilding, communication</li> <li>• Game-related production pipeline.</li> <li>• Basic project management tools and resources used in gamedev.</li> </ul>
	Logika i probabilistyka	K_W05 K_U02 K_K01 K_K02	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Klasyczny rachunek zdań.</li> <li>• Algebra zbiorów i algebra Boole'a.</li> <li>• Podstawowe pojęcia logik modalnych. Zbiory rozmyte i uogólnione.</li> <li>• Pojęcie losowości i rozkłady prawdopodobieństwa. Wartość oczekiwana.</li> <li>• Prawdopodobieństwo warunkowe</li> <li>• Wybrane algorytmy grafowe.</li> </ul>
	Wprowadzenie do silników gier	K_W04 K_U04 K_U07 K_K06 K_K08	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definicje i zagadnienia wprowadzające.</li> <li>• Silniki renderujące.</li> <li>• Silniki fizyki.</li> <li>• IDE, silniki graficzne.</li> <li>• Determinanty wyboru silnika.</li> </ul>
	Wprowadzenie do matematyki stosowanej	K_W01 K_W03 K_W06 K_U02 K_U07 K_U09 K_K01 K_K02	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Operacje logiczne i myślenie proceduralne.</li> <li>• Losowość jako mechanika.</li> <li>• Numeryczne podejścia do balansowania gier.</li> <li>• Kompleksowe modele gospodarcze.</li> <li>• Big data i matematyczna analiza gier MMO.</li> </ul>
	Warstwa artystyczna w grach	K_W01 K_W03	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Art director – rola w zespole produkcyjnym</li> </ul>

		K_W06 K_U02 K_U07 K_K01 K_K02 K_K07	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Podstawy grafiki rastrowej i wektorowej.</li> <li>• Podstawowe instrumentarium pracy grafika.</li> <li>• Podstawowe wyzwania udźwiękowania gry.</li> <li>• Instrumentarium dźwiękowca.</li> </ul>
	Wprowadzenie do projektowania fabuł	K_W01 K_W03 K_W06 K_U02 K_U03 K_U04 K_U07 K_U09 K_K02 K_K06 K_K07	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Projektowanie fabuł do gry o zadanej mechanice.</li> <li>• Projektowanie fabuł interaktywnych.</li> <li>• Grupowe generowanie fabuł do gier.</li> <li>• Projektowanie fabuł gier z uwzględnieniem możliwości opowiadania słowem, obrazem oraz innymi mediami.</li> <li>• Praca nad dopracowanym konspektem fabuły gry.</li> </ul>
	Ekonomia rynku gier	K_W06 K_W08 K_K03 K_K08	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Przegląd branży – największe studia developerskie i wydawnictwa „growe”.</li> <li>• Ogólne uwarunkowania rynkowe.</li> <li>• Najnowsze trendy na rynku gier.</li> <li>• Gry w odniesieniu do kultury, popkultury, polityki.</li> <li>• 5. Przyszłość rynku gier</li> </ul>
	Produkcja gier	K_W01 K_W03 K_W04 K_W06 K_W08 K_U03 K_U03 K_K01 K_K02 K_K05	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Struktura i podstawy funkcjonowania wydawnictwa „growego”.</li> <li>• Kadra kierownicza i współzależności między zespołami.</li> <li>• Zatrudnianie – wymagania i ocena kandydatów.</li> <li>• Dokumentacja – zakresy obowiązków, NDA, GDD, zabezpieczenia.</li> <li>• Tworzenie kosztorysu na podstawie zlecenia lub GDD.</li> <li>• 6. Harmonogramy, milestoney, dowożenie gier.</li> </ul>
	Nowe media	K_W01 K_W05 K_U02 K_K01	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Nowe media: teorie, perspektywa historyczna; od społeczeństwa masowego do społeczeństwa sieci; sfera publiczna a wirtualna agora</li> <li>• Zjawisko konwergencji mediów / koegzystencja starych i nowych mediów; typologia nowych mediów; zjawisko agregacji; telegeniczność a cybergeniczność</li> <li>• Dziennikarstwo w nowych mediach (źródła informacji, język i kompozycja materiałów dziennikarskich w sieci, redakcja tekstów internetowych – analiza wybranych przykładów)</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Problemy, zagrożenia, wojny, terroryzm w nowych mediach (sposoby narracji, źródła informacji, obrazy wojny/terroryzmu/zagrożeń w nowych mediach; bezpieczeństwo; społeczne praktyki piractwa; zjawisko inwigilacji; hate speech; cyberprzemoc – case study)</li> <li>• 5. Marketing i PR a nowe media</li> </ul>
	Grywalizacja w edukacji i zarządzaniu	K_W04 K_W06 K_U07 K_K03 K_K04	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definicje, początki i rozwój grywalizacji w edukacji i zarządzaniu.</li> <li>• Wybrane zagadnienia z dziedziny psychologii, pedagogiki i zarządzania, obejmujące m.in.: typy/motywacje graczy, rodzaje motywacji</li> <li>• Wpływ motywacji na zachowanie i uczenie się, podstawowe metody zarządzania zespołem.</li> <li>• Narzędzia oraz metody projektowania grywalizacji, m.in. Octalysis, GameOn, Adding Play.</li> <li>• Przykłady zastosowania grywalizacji w edukacji i zarządzaniu oraz innych dziedzinach i miejscach.</li> </ul>
	Game Monetization	K_W04 K_W06 K_W08 K_U03 K_U04 K_U06 K_U08 K_K02 K_K05	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Business models in the mainstream game industry</li> <li>• Classical pay-to-play models and modern variants.</li> <li>• Games as a service: free-to-play models.</li> <li>• Crowdfunding and indie survival strategies.</li> <li>• From game idea to viable business: publishing and long-term strategies.</li> <li>• SWOT business analysis.</li> <li>• Design exercises for pay-to-play games.</li> <li>• Design exercises for free-to-play games.</li> <li>• Design exercises for crowdfunding and guerrilla publicity.</li> <li>• Designing a long-term strategy.</li> </ul>
	Role – Playing Games	K_W03 K_W04 K_W06 K_U04 K_K02	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Campbell's monomyth.</li> <li>• RPG character design.</li> <li>• Universal tRPG mechanics.</li> <li>• RPG sessions - practice</li> <li>• 5. RPG market in a game designer's perspective</li> </ul>
	Virtual and Augmented Reality	K_W01 K_W04 K_W05 K_U03 K_U06	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Virtual reality – introduction.</li> <li>• Augmented reality vs virtual reality.</li> <li>• VR and AR technologies.</li> </ul>

		K_U08 K_K03 K_K04	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Practical applications of VR and AR solutions (including gamedev industry).</li> <li>• Students' VR projects – presentations.</li> </ul>
	Ludologia	K_W01 K_W02 K_W05 K_U05 K_U06 K_U09 K_K01 K_K03 K_K04	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pojęcia gry i zabawy, gry jako kultura.</li> <li>• Historia i zakres groznawstwa jako dyscypliny.</li> <li>• Gry jako sztuka, gry jako zagrożenie.</li> <li>• Gra jako performance, pojęcie awatara.</li> <li>• Prosumpcja: gracz jako producent-użytkownik.</li> <li>• Etnografia i autoetnografia jako metody badania graczy i kultury gier.</li> <li>• Punkty sporne: narracja kontra ludologia, efekty kontra znaczenia i inne.</li> <li>• Podejścia do analizy gier.</li> <li>• Podejścia do projektów badawczych w groznawstwie.</li> <li>• Zaawansowane metody badawcze bazujące na technologii gier.</li> </ul>
	Projekt badawczy	K_W05 K_U02 K_U05 K_U07 K_K01 K_K02 K_K04	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Projekty badawcze – wprowadzenie</b></li> <li>• Czym są projekty i po co się je robi?</li> <li>• Jak rozumieć zarządzanie projektem?</li> <li>• Struktura zespołów projektowych oraz myślenie projektowe.</li> <li>• Niepowodzenia i pułapki w projektach.</li> <li>• Jak pisać wnioski – kilka podstawowych zasad oraz dobre praktyki.</li> <li>• <b>Projekty badawcze a projekty „biznesowe”</b></li> <li>• Różne metodyki zarządzania projektami biznesowymi, czyli kilka słów o PMI, PRINCE 2, IPMA – czy da się je przełożyć na projekty badawcze?</li> <li>• Biznesowe podejścia do zarządzania projektem – charakterystyka.</li> <li>• Podejścia LEAN, AGILE oraz SCRUM – czy przydatne w badaniach?</li> <li>• Karta projektu oraz zakresu.</li> <li>• <b>Jak zarządzać projektem etap po etapie, czyli narzędzia i techniki przydatne w cyklu życia projektu</b></li> <li>• Poszczególne etapy projektu.</li> <li>• Koncepcja projektu.</li> <li>• Jak zaczynać projekt – wnioski oraz karty.</li> <li>• Jak dobrze dobrać zespół projektowy.</li> <li>• Jak wyznaczać odpowiedzialność w projekcie.</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Techniki zarządzania zakresem projektu (WBS – Work Brakedown Structure).</li> <li>• Zarządzanie czasem (harmonogramy, wykresy Gantta, wyznaczanie ścieżki krytycznej projektu).</li> <li>• Przykłady macierzy służących do zarządzania zakresem i czasem projektu.</li> <li>• Zarządzanie kosztem – budżet, typy wydatków, szacowanie kosztów.</li> <li>• Zarządzanie jakością oraz ryzykiem (narzędzia; np. Kano, diagram Ishikawy, metoda 635, macierze prawdopodobieństw i wpływu ryzyka).</li> <li>• <b>Style zarządzania projektem oraz komunikacja z zespołem (w tym oprogramowanie)</b></li> <li>• Typy kierowników projektów oraz cechy dobrego kierownika.</li> <li>• Waga komunikacji z zespołem.</li> <li>• Spotkania zespołu badawczego.</li> <li>• Narzędzia komunikacji (np. Asana, Monday.com, Trello, Jira, Slack, Wunderlist i inne).</li> <li>• Podstawowe błędy w komunikacji.</li> <li>• Jak monitorować i kontrolować przebieg prac (karty kontrolne, Ishikawa i inne).</li> <li>• Czy warto przeprowadzić ewaluację projektu.</li> <li>• <b>Proces projektowania badań i wybrane metody badawcze</b></li> <li>• Cele badań i jednostki analizy.</li> <li>• Błędy w badaniach.</li> <li>• Wymiar czasowy badań.</li> <li>• Zaprezentowanie podstawowych etapów procesu badawczego.</li> <li>• Dobór próby.</li> <li>• Zasady konstrukcji kwestionariusza.</li> <li>• Ankiety online.</li> <li>• Netnografia.</li> </ul>
	Warsztat tekstów naukowych	K_W02 K_U07 K_U09 K_K01 K_K04 K_K07	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Z WARSZTATU AUTORA PUBLIKACJI NAUKOWYCH</li> <li>• Narzędzia ułatwiające pisanie.</li> <li>• Menadżery bibliografii.</li> <li>• Citavi – omówienie funkcji menadżerów na przykładzie konkretnego programu.</li> <li>• Pisanie tekstu – zamienniki Worda oraz edytory specjalistyczne.</li> </ul>

- Scrivener – omówienie konkretnego edytora dedykowanego tekstom naukowym.
- Narzędzia do wizualizacji danych – jak ulepszyć swoją publikację
- PUBLIKACJA JAKO ŹRÓDŁO SUKCESU NAUKOWEGO
- Jak się przygotować do napisania tekstu naukowego?
- Pisanie po polsku czy po angielsku?
- Co brać pod uwagę, wybierając czasopismo?
- Ministerialne wykazy czasopism naukowych i recenzowanych materiałów z konferencji międzynarodowych.
- Analizy cytowalności – Web of Science; Impact Factor; Scopus – CiteScore, Scimago Journal Rank (SJR), Source Normalized Impact per Paper (SNIP); indeks Hirscha oraz indeks Egghe’a dla czasopism; Google Metrics.
- Pisanie jako proces.
- Wybór rodzaju publikacji.
- Kryteria recenzowania tekstów.
- Porządkowanie materiału oraz wybór stylu pisania.
- Błędy językowe, czyli Ponglish.
- ARTYKUŁ – PODSTAWA KOMUNIKACJI NAUKOWEJ
- Uniwersalna struktura artykułu naukowego.
- Tytuł artykułu jako wyznacznik jego treści.
- Strategie tworzenia dobrego tytułu.
- Kilka zdań o słowach kluczowych (Key words).
- Lista autorów.
- Research articles, czyli o potrzebie zastosowania schematu AIMRaD (Abstract, Introduction, Materials and methods, Results, and Discussion) oraz rozlicznych jego wariantów.
- Dlaczego Abstrakt jest tak ważny, czyli organizacja oraz podstawowe elementy streszczenia.
- The Introduction– wymiary kompletnego Wprowadzenia: ulokowanie w polu naukowym; wskazanie „nieodkrytych” obszarów; dokładne wyjaśnienie celu; poprawność logiczna i inne.

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sekcja Results, czyli o tym, jak „rozkreślić” swój artykuł, przedstawiając wyniki badań niczym ciekawą historię oraz poprawnie stosując ilustracje i tabele.</li> <li>• Sekcja Methods– jej cele oraz organizacja.</li> <li>• Sekcja Discussion– ważne kwestie związane z konstrukcją, podkreślanie kluczowych informacji, negocjowanie siły tez.</li> <li>• Podziękowania.</li> <li>• DALSZE ROZWIJANIE UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANYCH Z PISANIEM</li> <li>• List do edytora, covering letter.</li> <li>• Odpowiadanie recenzentom, czyli jak sobie radzić z odrzuceniami oraz propozycjami zmian.</li> <li>• Działania około-publikacyjne.</li> <li>• WYSZUKIWANIE CZASOPISM ORAZ INNYCH ZASOBÓW NAUKOWYCH</li> <li>• Wyszukiwanie opracowań naukowych, pełnych tekstów publikacji.</li> <li>• Wyszukiwanie czasopism wydawanych w modelu Open Access (sieciowe zasoby; jak się upewniać, co do polityki wydawniczej periodyków).</li> <li>• Rodzaje zasobów naukowych.</li> <li>• Wyszukiwanie danych pochodzących z badań empirycznych</li> </ul>
	Projekt wdrożeniowy	K_W05 K_U02 K_U05 K_U07 K_K01 K_K02 K_K04	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Podstawy zarządzania zmianą w organizacji</li> <li>• Wybrane metody i standardy projektów wdrożeniowych</li> <li>• Projekty wdrożeniowe w edukacji i kulturze</li> <li>• Specyfika wdrożeń w branży gier</li> <li>• Skalarność projektów wdrożeniowych</li> </ul>
	Unity	K_W04 K_U02 K_U03 K_U06 K_U07 K_K02 K_K06 K_K08	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Objects and components: the core philosophy and ecology of Unity.</li> <li>• Scenes, cameras, and basic level design in Unity.</li> <li>• Characters and animations.</li> <li>• Scripting quests and gameflow in Unity.</li> <li>• UI and advanced Unity features.</li> </ul>
	Game Writing	K_W04 K_U02 K_U03	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Narrative design as a new paradigm for game writing.</li> </ul>

		K_U06 K_U07 K_K02 K_K06 K_K08	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparing classical narrative structures with interactive narrative structures.</li> <li>• Player subjectivity and its impact on game writing.</li> <li>• Writing for cutscenes and writing for gameplay.</li> <li>• Beyond dialogue: other types of game writing.</li> </ul>
	Programowanie C#	K_W03 K_W04 K_W06 K_U02 K_K08 K_U03 K_U07 K_K02 K_K06	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Automatyzacja czynności w systemach operacyjnych komputerów.</li> <li>• Wprowadzenie do programowania w języku C#.</li> <li>• Systemy kontroli wersji.</li> <li>• Wizualizacja treści.</li> <li>• Systemy CMS.</li> <li>• Funkcje i algorytmy rekurencyjne.</li> <li>• Algorytmy sortowania elementów zbioru.</li> <li>• Statyczne i dynamiczne struktury danych.</li> <li>• Rozproszone systemy kontroli wersji.</li> </ul>
	Projektowanie dialogów i questów	K_W03 K_W04 K_U02 K_U03 K_U07 K_K02 K_K06 K_K08	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pisanie vs projektowanie dialogów.</li> <li>• Rola dialogów w eksploracji gameplay.</li> <li>• Znaczenie questów w eksploracji świata przedstawionego.</li> <li>• Podstawy zarządzania questami.</li> <li>• Automatyzacja questów i dialogów.</li> <li>• Postać ekstensywna questów i dialogów.</li> <li>• Spójność wyborów fabularnych z mechanikami gry.</li> <li>• Wybrane formaty i narzędzia zapisu dialogów.</li> <li>• Proceduralne tworzenie zadań.</li> <li>• Wkład gracza w projektowanie zmiennych znaczących dla fabuły.</li> </ul>
	Unreal Engine	K_W03 K_W04 K_W06 K_U02 K_U03 K_U06 K_U07 K_K02 K_K06 K_K08	<ul style="list-style-type: none"> <li>• User interface.</li> <li>• Dynamiczne tworzenie obiektów.</li> <li>• Podstawy level design w Unreal Engine.</li> <li>• NPC w Unreal Engine.</li> <li>• Quest&amp;reward system w Unreal Engine.</li> </ul>
	Worldbuilding	K_W03 K_W04 K_U02 K_U03	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduction to the history and theory of worldbuilding.</li> <li>• Case studies in imaginary worlds.</li> </ul>



		<p>K_U06 K_U07 K_K02 K_K06 K_K08</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fundamental imaginary world structures.</li> <li>• Imaginary worlds as a transmedia and collaborative phenomenon.</li> <li>• Worldbuilding in the context of digital games.</li> <li>• Digital tools for worldbuilding.</li> <li>• Critical analysis of key examples of imaginary worlds.</li> <li>• Building the core imaginary world structures: top-down or bottom-up.</li> <li>• Adapting worlds from other media to games.</li> <li>• Developing a world bible.</li> </ul>
	Level Design	<p>K_W04 K_W06 K_W08 K_U02 K_U03 K_U07 K_K02 K_K06 K_K08</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gry jako medium przestrzenne, wkład architektury i inżynierii krajobrazu w sztukę level designu.</li> <li>• Typy przestrzeni i podstawy komunikacji wizualnej.</li> <li>• Emocje, psychologia, dźwięk i prowadzenie gracza.</li> <li>• Level design jako implementacja fabuły. Level design dla wielu graczy.</li> <li>• Analizowanie i krytyczne podejścia do level designu.</li> <li>• Integracja level designu i mechaniki gry.</li> <li>• Ćwiczenia w prowadzeniu gracza.</li> <li>• Budowa levelu od podstaw do końca.</li> </ul>
	Gry miejskie	<p>K_W01 K_W03 K_W06 K_U01 K_U02 K_U03 K_U07 K_K01 K_K05</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Gry miejskie i ARG – definicje i przykłady podgatunków.</li> <li>• Źródła, tradycje i przyszłość gier miejskich i ARG.</li> <li>• Charakterystyka projektowania poza magicznym kręgiem gry: przestrzeń, społeczność, czas.</li> <li>• Projektowanie gier miejskich i ARG.</li> <li>• 5. Produkcja gier miejskich i ARG.</li> </ul>
	Dziennikarstwo growe	<p>K_W07 K_W08 K_U04 K_U09 K_K01 K_K07</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wstęp do przedmiotu – historia dziennikarstwa growego w Polsce i na świecie.</li> <li>• Struktura redakcji oraz zakres prac związanych z wydaniem czasopisma lub portalu growego.</li> <li>• Systemowe ujęcie gier (podział na gatunki, ocena jakości, weryfikacja)</li> <li>• Podstawowe formy dziennikarskie wykorzystywane w dziennikarstwie growym</li> <li>• Blaski i cienie życia dziennikarskiego w branży gier.</li> </ul>

	Współpraca z interesariuszami	K_U08 K_K03 K_K04 K_K06 K_K08	• Zajęcia realizowane w otoczeniu społeczno – gospodarczym, pod nadzorem nauczyciela akademickiego i w oparciu o wskazane przez niego metody pracy i jej dokumentacji.
--	----------------------------------	---	--

\* Wypełnia DJiOK

.....  
data i podpis  
Zastępca ds. Kształcenia

.....  
data i podpis  
Dyrektora Kolegium