

**Wydział Nauk o Kulturze**kierunek studiów: **Badanie i projektowanie gier**dyscyplina wiodąca: **nauki o kulturze i religii**profil kształcenia: **praktyczny**poziom kształcenia: **studia I stopnia**numer uchwały Senatu **42/2023/2024 dla planu SP-BPG-24/25**

Lp.	Zajęcia	Kierunkowe efekty uczenia się	Treści programowe	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się
1	Game Artistic Analysis	K_W01 K_W03 K_W06 K_U02 K_U06 K_U07 K_K01 K_K02 K_K07	EN <ul style="list-style-type: none"> <li>• The role of the art director in the team</li> <li>• Basics of raster and vector graphics</li> <li>• The core toolset for game graphics</li> <li>• The basic challenges in sound design for games</li> </ul> PL <ul style="list-style-type: none"> <li>• The core toolset for game sound</li> <li>• Rola dyrektora artystycznego w zespole</li> <li>• podstawy grafiki rastrowej i wektorowej</li> <li>• podstawowe narzędzia do tworzenia grafiki w grach</li> <li>• główne wyzwania projektowania dźwięku w grach</li> <li>• podstawowe narzędzia do tworzenia dźwięku w grach</li> </ul>	prace zaliczeniowe
2	Wprowadzenie do matematyki stosowanej	K_W01 K_W03 K_U09 K_K01	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Logika – dowodzenie w matematyce</li> <li>• Algebra zbiorów, kresy zbiorów</li> <li>• Ciągi i szeregi, w tym pojęcie szeregu Fouriera</li> <li>• Funkcje – granice i ciągłość, rodzaje nieciągłości</li> <li>• Układy równań liniowych i macierze</li> <li>• Struktury algebraiczne: grupa, pierścień ciała</li> <li>• Wektory, układy współrzędnych, przestrzenie liniowe i iloczyny tensorowe przestrzeni liniowych</li> <li>• Liczby zespolone</li> <li>• Geometria rzutowa – współrzędne jednorodne</li> <li>• Grupy obrotów i kwaterniony</li> <li>• Pochodne i różniczki funkcji jednej zmiennej</li> <li>• Pochodne i różniczki funkcji dwóch i trzech zmiennych</li> <li>• Całki oznaczone i nieoznaczone</li> <li>• Pojęcie równania różniczkowego</li> </ul>	egzamin

Lp.	Zajęcia	Kierunkowe efekty uczenia się	Treści programowe	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się
3	Wprowadzenie do prawa i ekonomii rynku gier	K_W01 K_W06 K_W08 K_U03 K_K02	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wprowadzenie do ekonomii</li> <li>• Historia sprzedaży gier</li> <li>• Sprzedaż bezpośrednia - zasady i sztuczki</li> <li>• Giganci i mikrusy w branży gier wideo</li> <li>• Współczesne platformy sprzedażowe gier</li> <li>• Prawo autorskie</li> <li>• Ochrona własności intelektualnej w branży gier.</li> <li>• Ochrona znaków towarowych, wzorów przemysłowych i patentów</li> <li>• Płaszczyzny immersji w aspekcie ekonomiczno-prawnym</li> <li>• Ochrona danych osobowych uczestników gier</li> <li>• Ochrona technicznych zabezpieczeń gier</li> </ul>	egzamin
4	Prawo rynku gier	K_W01 K_W06 K_W07 K_W08 K_U03 K_K02	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kwestie związane z prawem pracy w kontekście przemysłu growego</li> <li>• Prawo związane z grami w kontekście prawa codziennego (common law)</li> <li>• Umowy na podstawie prawa cywilnego</li> <li>• Licencjonowanie i własność intelektualne</li> <li>• Prawo korporacyjne i kwestie prawne związane z podatkami</li> <li>• Prawne aspekty E-sportu</li> </ul>	Egzamin, prace zaliczeniowe
5	Branża gier	K_W01 K_W06 K_W07 K_W08 K_U03 K_K02	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Współczesne trendy w przemyśle gier</li> <li>• Firmy tworzące gry indie</li> <li>• Korporacje i firmy tworzące gry AAA</li> <li>• Wydawanie gier</li> <li>• Podatki, zwolnienia podatkowe, oraz finansowanie zewnętrzne</li> <li>• Biznesowy i ekonomiczny aspekt E-sportu</li> </ul>	Egzamin, prace zaliczeniowe
6	Nowe media	K_W01 K_W05 K_U02 K_U06 K_K01	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nowe media: teoria, perspektywa historyczna: od społeczeństwa masowego do społeczeństwa internetowego; strefa publiczna i cyfrowa agora</li> <li>• Konwergencja mediów; koegzystencja starych i nowych mediów, typy mediów</li> <li>• Problemy, zagrożenia, wojny, i terroryzm w mediach (tworzenie narracji, źródła informacji, obrazy wojny/terroryzmu w nowych mediach, bezpieczeństwo, piractwo, inwigilacja, mowa nienawiści i cyber bulling – wybrane przypadki)</li> <li>• Marketing i PR w nowych mediach</li> </ul>	Prace zaliczeniowe

Lp.	Zajęcia	Kierunkowe efekty uczenia się	Treści programowe	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się
7	Game Adaptations	K_W01 K_W05 K_U02 K_U06 K_K01	EN <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adaptation: theory and definitions</li> <li>• Cultural contexts of adaptation</li> <li>• Analysis of failed and successful adaptations</li> <li>• Modernising the story through adaptation</li> </ul> PL <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adaptacja: teoria i definicja</li> <li>• Kulturowy kontekst adaptacji</li> <li>• Analiza udanych i nie udanych adaptacji</li> <li>• Modernizacja fabuł poprzez adaptację</li> </ul>	Prace zaliczeniowe
8	Live Games	K_W03 K_W04 K_W06 K_U01 K_U04 K_U06 K_U07 K_U09 K_K02	EN <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduction to Larp design</li> <li>• Character design</li> <li>• Experience design for Larps</li> <li>• Writing design documents for Larps</li> <li>• Issues in Larp game mechanics</li> <li>• Directing a game</li> <li>• Larps as projects</li> <li>• Larps as social events</li> </ul> PL <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wstęp do projektowania Larpów</li> <li>• Projektowanie postaci</li> <li>• Projektowanie doświadczenia gry w Larpach</li> <li>• Pisanie dokumentów projektowych dla Larpów</li> <li>• Kwestie mechanik gier w Larpach</li> <li>• Prowadzenie gry</li> <li>• Larp jako projekt</li> <li>• Larp jako wydarzenie socjalne</li> </ul>	Prace zaliczeniowe
9	E-Sport	K_W01 K_W06 K_W08 K_U02 K_U03 K_U06 K_U08 K_K01 K_K05 K_K06	EN <ul style="list-style-type: none"> <li>• A history of multiplayer games and forms</li> <li>• The rise of e-sports in Poland and the world</li> <li>• The current state of the game: tournaments, games, prizes, and stars</li> <li>• E-sports: careers and possibilities</li> <li>• The future of e-sports</li> </ul> PL <ul style="list-style-type: none"> <li>• Historia gier wieloosobowych i ich form</li> <li>• Upowszechnienie się e-sportu w Polsce i na świecie</li> <li>• Obecny stan gier: turnieje, gry, nagrody, gwiazdy</li> <li>• E-sport: kariera i możliwości</li> <li>• Przyszłość e-sportu</li> </ul>	Prace zaliczeniowe

Lp.	Zajęcia	Kierunkowe efekty uczenia się	Treści programowe	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się
10	Advanced Game Studies	K_W01 K_W02 K_W05 K_U05 K_U06 K_U09 K_K01 K_K03 K_K04 K_K07	EN <ul style="list-style-type: none"> <li>• Game and play – games as part of a culture</li> <li>• History of game studies</li> <li>• Games as an art form</li> <li>• Gameplay as performance; the idea of the avatar, embodied play</li> <li>• The player as producer and user</li> <li>• Ethnography and autoethnography as research methods of gamer culture and game culture</li> <li>• Analogue game studies and game culture</li> <li>• New trends in game studies</li> <li>• Introduction to game analysis</li> <li>• Introduction to research projects in game studies</li> <li>• Advanced game research methodologies PL</li> <li>• Gra i zabawa – gry jako część kultury</li> <li>• Historia groznawstwa</li> <li>• Gry jako forma sztuki</li> <li>• Rozgrywka jako występ: idea awatara i ucieleśnienia gry</li> <li>• Gracz jako producent i użytkownik</li> <li>• Etnografia i autoetnografia jako metody badawcze kultury gier i graczy</li> <li>• Studia na grami analogowymi a kultura gier</li> <li>• Nowe trendy w groznawstwie</li> <li>• Wstęp do analizy gier</li> <li>• Wstęp do projektów badawczych w ramach groznawstwa</li> <li>• Zaawansowane metodologie badawcze gier</li> </ul>	Egzamin, prace zaliczeniowe
11	Advanced Game Design	K_W01 K_W02 K_W05 K_U05 K_U06 K_U09 K_K01 K_K03 K_K04 K_K07	EN <ul style="list-style-type: none"> <li>• Advanced game design methodologies</li> <li>• Developing and testing complex game mechanics</li> <li>• Enhancing immersion</li> <li>• The user interface and human-computer interaction theory</li> <li>• Designing for multiplayer</li> <li>• Online communities and MMO design issues</li> <li>• Current trends in game design PL</li> <li>• Zaawansowane metody projektowania gier</li> <li>• Kształtowanie i testowanie skomplikowanych mechanik gier</li> <li>• Wzmacnianie immersji</li> <li>• Interfejs użytkownika w kontekście teorii interakcji między człowiekiem a komputerem</li> <li>• Projektowanie gier dla wielu osób</li> <li>• Społeczności online i kwestie projektowanie gier MMO</li> <li>• Współczesne trendy w projektowaniu gier</li> </ul>	Egzamin, prace zaliczeniowe

12	Polskie groznawstwo	K_W01 K_W02 K_W05 K_U05 K_U09 K_K01 K_K03 K_K04	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Historyczny rys groznawstwa w Polsce</li> <li>• Główne nurty badań nad grami w Polsce</li> <li>• Polscy badacze – przegląd i analiza najważniejszych tekstów</li> <li>• Różnice pomiędzy dyskursem polskim a światowym</li> <li>• Polskie środowiska fandomowe w kontekście gier</li> <li>• Polskie środowiska graczy - historia i terażniejszość</li> <li>• Kultura demosceny i cechy szczególnie polskiej branży gier</li> <li>• Metodologie badań nad grami – wprowadzenie</li> </ul>	Prace zaliczeniowe
13	PR i marketing	K_W01 K_W06 K_U03 K_U07 K_U08 K_K02	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wstęp do zagadnień związanych z PR i Marketingiem</li> <li>• Przeszłość i współczesność marketingu gier - rys historyczny.</li> <li>• Omówienie podstaw tworzenia reklamy i kampanii reklamowych z uwzględnieniem specyfiki danego medium</li> <li>• Marża sprzedawcy versus koszty sprzedawcy - analiza dysfunkcji.</li> <li>• Podstawy funkcjonowania i struktura czasopisma prasowego, rozgłośni radiowej, stacji telewizyjnej – ze szczególnym uwzględnieniem działu reklamy</li> <li>• Podstawy funkcjonowania i struktura firmy producenckiej/wydawniczej zajmującej się produkcją/wydawaniem gier planszowych i wideo</li> <li>• Formy promocji gier - platformy, metody, sztuczki.</li> <li>• Ciemna strona mocy - czarny PR, płatny hype, fałszywe materiały promocyjne,</li> <li>• Kampania reklamowa/promocyjna - przygotowanie.</li> <li>• Kampania reklamowa/promocyjna - planowanie.</li> <li>• Oczekiwania i wyzwania zawodowe w PR-ze i marketingu.</li> <li>• Przyszłe platformy sprzedażowe w ujęciu praktycznym.</li> </ul>	Prace zaliczeniowe

Lp.	Zajęcia	Kierunkowe efekty uczenia się	Treści programowe	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się
14	Wprowadzenie do projektowania gier planszowych i karcianych	K_W01 K_W06 K_U04 K_U07 K_U08 K_U09 K_K01 K_K02 K_K03 K_K08	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wstęp do gier analogowych - przeszłość kontra współczesność.</li> <li>• Analiza gatunkowa cz. 1.</li> <li>• Analiza gatunkowa cz. 2.</li> <li>• Instrukcje i wideoinstrukcje - cele, budowa, zastosowanie.</li> <li>• Plansze, znaczniki, kości, karty.</li> <li>• Planszówki i karcianki w w wersji cyfrowej.</li> <li>• Najważniejsi wydawcy gier planszowych i karcianych.</li> <li>• Karcianki klasyczne i pasjanse.</li> <li>• Karcianki kolekcjonerskie.</li> <li>• Karcianki niekolekcjonerskie.</li> <li>• Karcianki - teraźniejszość i przyszłość.</li> <li>• Bitewniaki.</li> </ul>	Prace zaliczeniowe
15	Projektowanie gier planszowych i karcianych	K_W04 K_W06 K_U04 K_U07 K_U08 K_U09 K_K01 K_K02 K_K03 K_K08	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wstęp do przedmiotu - historia gier planszowych.</li> <li>• Omówienie (i praktyczny pokaz) wybranych gier planszowych.</li> <li>• Omówienie podstaw tworzenia gier planszowych według określonego algorytmu.</li> <li>• Zaprojektowanie własnej gry planszowej według omówionego algorytmu.</li> <li>• Testy zaprojektowanej gry planszowej.</li> </ul>	Prace zaliczeniowe
16	Wprowadzenie do grafiki i dźwięku	K_W02 K_U02 K_U04 K_U08 K_K01 K_K02	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wprowadzenie do grafiki. Historia gier</li> <li>• Oprawa graficzna w perspektywy gracza</li> <li>• Etapy projektowania grafiki w grach</li> <li>• Od pomysłu do pełnej realizacji.</li> <li>• Narzędzia i urządzenia wykorzystywane przy projektowaniu grafiki <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kreacja postaci</li> <li>• Tekstury</li> </ul> </li> <li>• Scena - kompozycja, kamera, światła, cienie i ruch</li> <li>• Tworzenie assetów do gry</li> <li>• Animacje</li> <li>• Wprowadzenie do Blendera - nawigacja, podstawowe narzędzia</li> <li>• Modelowanie high poly</li> <li>• Modelowanie low poly</li> <li>• Wprowadzenie do sculptingu</li> <li>• Wprowadzenie do udźwiękowienia gier.</li> <li>Historia dźwięku i muzyki w grach <ul style="list-style-type: none"> <li>• Współczesne zastosowania dźwięku i muzyki w grach</li> <li>• Współpraca z kompozytorami i dźwiękowcami</li> <li>• Współpraca ze studiami nagraniowymi</li> <li>• Formy muzyki interaktywnej</li> <li>• Sound design</li> <li>• Reżyseria i nagranie głosu</li> <li>• Systemy implementacji dźwięku</li> </ul> </li> </ul>	Prace zaliczeniowe

Lp.	Zajęcia	Kierunkowe efekty uczenia się	Treści programowe	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się
17	Serious Games	K_W02 K_W03 K_W08 K_U01 K_U05 K_U06 K_K03	<p>EN</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Games in education from Monopoly to digital – a history</li> <li>• Education vs. serious games – overlaps and differences</li> <li>• Game-based learning vs. gamification of learning</li> <li>• Conceptual models</li> <li>• A typology of games for classroom education</li> <li>• Games in education beyond the classroom</li> <li>• Training games</li> <li>• Serious game design</li> <li>• Key design challenges</li> <li>• ARG games in education</li> <li>• Simulation games – a historical overview</li> <li>• Simulation vs. serious games – overlaps and differences</li> <li>• War games – analogue</li> <li>• War games – digital</li> <li>• War game design</li> <li>• Vehicle simulation – from analogue to VR</li> <li>• Economic simulations</li> <li>• Political simulations – analogue and digital</li> <li>• Other forms of simulation games</li> <li>• New trends in simulation games</li> <li>• Key design challenges in simulation</li> </ul> <p>PL</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gry w edukacji, od Monopolu do gier cyfrowych – rys historyczny</li> <li>• Edukacja a gry poważne – podobieństwa i różnice</li> <li>• Nauczanie na podstawie gier a gamifikacja nauczania</li> <li>• Typologia gier do edukacji w klasach</li> <li>• Gry w edukacji poza kontekstem zajęć w klasie</li> <li>• Gry treningowe</li> <li>• Projektowanie poważnych gier</li> <li>• Gry ARG w edukacji</li> <li>• Gry symulacyjne – rys historyczny</li> <li>• Gry symulacyjne a gry poważne – podobieństwa i różnice</li> <li>• Analogowe gry wojenne</li> <li>• Cyfrowe gry wojenne</li> <li>• Symulacja prowadzenia pojazdów – od gier analogowych do cyfrowych</li> <li>• Ekonomiczne gry symulacyjne</li> <li>• Polityczne gry symulacyjne – od gier analogowych do cyfrowych</li> <li>• Nowe trendy gier symulacyjnych</li> </ul>	Prace zaliczeniowe

Lp.	Zajęcia	Kierunkowe efekty uczenia się	Treści programowe	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się
18	Warsztat projektowania i produkcji gier	K_W04 K_W03 K_W08 K_U01 K_U04 K_K02	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zajęcia realizowane w otoczeniu społeczno – gospodarczym, pod nadzorem nauczyciela akademickiego i w oparciu o wskazane przez niego metody pracy i jej dokumentacji.</li> <li>• Zajęcia realizowane w otoczeniu społeczno – gospodarczym, pod nadzorem nauczyciela akademickiego i w oparciu o wskazane przez niego metody pracy i jej dokumentacji.</li> </ul>	Prace zaliczeniowe
19	Warsztat dziennikarstwa growego	K_W07 K_U04 K_K02	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zajęcia realizowane w otoczeniu społeczno – gospodarczym, pod nadzorem nauczyciela akademickiego i w oparciu o wskazane przez niego metody pracy i jej dokumentacji.</li> </ul>	Prace zaliczeniowe
20	Introduction to Game Design ENG	K_W01 K_W02 K_W08 K_U04 K_U05 K_U06 K_K01 K_K02 K_K07	<p>EN</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Course Overview and Objectives</li> <li>• Games, Play &amp; Playfulness</li> <li>• Introduction to Creative Design</li> <li>• Introduction to Design Thinking</li> <li>• Meaningful Play</li> <li>• Interactivity &amp; Player-centered Design</li> <li>• Main Approaches to Game Design</li> <li>• Introduction to Game Mechanics</li> <li>• Flow, Immersion &amp; the Magic Circle</li> <li>• Introduction to Narrative Design</li> <li>• Milestones in Game Design History</li> <li>• Iteration, Playtesting and Balance</li> <li>• Game Design Documentation</li> <li>• Game Designer – a career</li> </ul> <p>PL</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gry i zabawa</li> <li>• Wstęp do kreatywnego projektowania</li> <li>• Znaczące granie</li> <li>• Interaktywność i projektowanie skoncentrowane na graczach</li> <li>• Główne podejścia do projektowania gier</li> <li>• Wstęp do mechanik w grach</li> <li>• Flow, immersja i magiczny krąg</li> <li>• Wstęp do projektowania narracyjnego</li> <li>• Momenty milowe w historii projektowania gier</li> <li>• Wersje, testowanie i balans w grach</li> <li>• Dokumentacja projektowa dla gier</li> <li>• Projektant gier jako kariera</li> </ul>	Prace zaliczeniowe



Lp.	Zajęcia	Kierunkowe efekty uczenia się	Treści programowe	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się
21	Introduction to Game Studies ENG	K_W02 K_W05 K_U01 K_U04 K_U06 K_K01 K_K02 K_K04	EN <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduction to Game Studies: Games, Players, Game Culture.</li> <li>• Definitions of Games and Play.</li> <li>• Players, Gamers, and Online Culture of Games.</li> <li>• A Short History of Games.</li> <li>• A History of Game Studies as a Discipline.</li> <li>• Games as Art.</li> <li>• Games as Vice: Violent Video Games and Addiction.</li> <li>• Serious Games.</li> <li>• Educational Games.</li> <li>• Formal Elements of Games.</li> <li>• Gender and Sexuality through Games.</li> </ul> PL <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wstęp do groznawstwa: gry, osoby grające, kultura gier</li> <li>• Definicje gier i zabawy</li> <li>• Osoby grające, gamerzy i kultura gier online</li> <li>• Krótka historia gier</li> <li>• Historia groznawstwa jako dyscypliny naukowej</li> <li>• Gry jako sztuka</li> <li>• Gry jako nałóg</li> <li>• Gry poważne</li> <li>• Gry edukacyjne</li> <li>• Elementy formalne gier</li> <li>• Płeć i seksualność w grach</li> </ul>	Egzamin, prce zaliczeniowe
22	Logika i probabilistyka	K_W05 K_U02 K_K01 K_K02	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pojęcie logiki i jej relacje do informatyki.</li> <li>• Semiotyka i jej relacje do pojęcia grywalności.</li> <li>• Definiowanie i podziały logiczne, klasyfikacja, typologizacja.</li> <li>• Pojęcie funkcji (formy) zdaniowej.</li> <li>• Pojęcie predykatu.</li> <li>• Klasyczny rachunek zdań i logika predykatów.</li> <li>• Operacje na zbiorach, tworzenie iloczynu kartezjańskiego zbiorów; badanie własności relacji; pojęcie funkcji - przykłady i zadania.</li> <li>• Pojęcie inżynierii ontologicznej, czyli zastosowanie poznanych pojęć do tworzenia dziedziny dyskursu w dziedzinie grywalnej, w projektowaniu aplikacji komputerowej i gry komputerowej.</li> <li>• Kombinatoryka Pojęcie losowości i rozkłady prawdopodobieństwa</li> <li>• Wartość oczekiwana.</li> <li>• Prawdopodobieństwo warunkowe</li> </ul>	Prace zliczeniowe

Lp.	Zajęcia	Kierunkowe efekty uczenia się	Treści programowe	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się
23	Wprowadzenie do projektowania fabuł	K_W01 K_W03 K_W06 K_U02 K_U04 K_U07 K_U09 K_K01 K_K06 K_K07	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rola warstwy fabularnej w grach</li> <li>• Projektowanie postaci</li> <li>• Podróż bohatera</li> <li>• Struktura fabuły</li> <li>• Konstrukcja fabuły</li> <li>• Gatunki, konwencje, schematy narracyjne</li> <li>• Projektowanie opowiadań i powieści</li> <li>• Fabuła w produkcjach filmowych</li> <li>• Wprowadzenie do projektowania fabuł gier</li> <li>• Interakcja z fabułą</li> <li>• Podstawy quest design</li> <li>• Podstawy projektowania dialogów</li> <li>• Zawód game writera</li> <li>• Wybrane narzędzia wspierające pracę game writera</li> <li>• Etyka pracy game writera</li> <li>• Rola fabuły w serious games</li> <li>• Przygotowanie do zaliczenia</li> </ul>	Prace zaliczeniowe
24	Wprowadzenie do silników gier	K_W04 K_U02 K_U04 K_U09 K_K06 K_K08	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Znaczenie, forma i struktura silnika;</li> <li>• Historia silników gier i trendy ewolucyjne;</li> <li>• Silniki jako ekosystemy;</li> <li>• Omówienie silników Unity, Unreal, Cry Engine, Godot, Ogre i innych;</li> <li>• Silniki gier w służbie innych branży (archwiz, film).</li> </ul>	Prace zaliczeniowe
25	Produkcja gier	K_W01 K_W03 K_W04 K_W06 K_W08 K_U03 K_K01 K_K02 K_K05	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jak zabrać się do tworzenia gry.</li> <li>• Studio developerskie - struktura.</li> <li>• Silniki i starzenie się gier wideo.</li> <li>• Absurdy w grach wideo i planszowych.</li> <li>• Ważne terminy w grach.</li> <li>• Trendy kontra możliwości.</li> <li>• Opis GDD.</li> <li>• Produkcja w konkretach: projektowanie gry.</li> <li>• Produkcja w konkretach: concept arty i UI.</li> <li>• Produkcja w konkretach: modele 3D i animacja.</li> <li>• Produkcja w konkretach: level designe i udźwiękowienie.</li> <li>• Działania PR podczas produkcji gry.</li> </ul>	egzamin

Lp.	Zajęcia	Kierunkowe efekty uczenia się	Treści programowe	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się
26	Warsztat tekstów naukowych	K_W02 K_U07 K_U09 K_K01 K_K04 K_K07	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definiowanie, znajdowanie definicji w tekście. Użyte teksty z Wikipedii dotyczące definiowania różnych gatunków gier, np. gry kauzalne, czyli rekreacyjne.</li> <li>• Klasyfikacja (na przykładzie gier)</li> <li>• Typologizacja. Konstruowanie typu. (np. gry typu D&amp;D)</li> <li>• Pisanie abstraktów.</li> <li>• Pisanie recenzji.</li> <li>• Cytowanie i przypisy.</li> <li>• Jak modyfikować tekst, aby uniknąć zarzutu o plagiat?</li> <li>• Tworzenie charakterystyki jakiegoś przedmiotu.</li> <li>• Google docs jako narzędzie pisania pracy dyplomowej.</li> <li>• Tworzenie VPN, aby mieć dostęp do zasobów sieciowych biblioteki UKW.</li> <li>• Korzystanie z narzędzi Google Analytics</li> </ul>	Prace zaliczeniowe

Lp.	Zajęcia	Kierunkowe efekty uczenia się	Treści programowe	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się
27	Virtual and Augmented Reality	K_W01 K_W05 K_W06 K_U03 K_U06 K_K03 K_K04	<p>EN</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Basic definitions of AR/VR/MR and their brief history.</li> <li>• Physiology and mechanics of vision.</li> <li>• Practical implications of the human perceptual apparatus for VR.</li> <li>• An art historical overview of what it means to be virtual.</li> <li>• Precursors of virtual reality.</li> <li>• The representation of AR/VR in science fiction and speculative fiction.</li> <li>• The influence of AR/VR on narrative forms and storytelling.</li> <li>• Technological challenges.</li> <li>• The role of AR/VR in the evolution of video games.</li> <li>• The social and cultural impact of AR/VR gaming.</li> <li>• The potential of AR for learning and training.</li> <li>• The challenges and ethical considerations of using AR/VR in education.</li> </ul> <p>PL</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definicje i krótka historia AR/VR/MR</li> <li>• Fizjologia i mechaniki wzroku</li> <li>• Praktyczne zastosowanie ludzkiego aparatu poznawczego dla VR</li> <li>• Rys historii sztuki w kontekście wirtualności</li> <li>• Prekursorzy wirtualnej rzeczywistości</li> <li>• Prezentacja AR/VR w science fiction i fikcji spekulatywnej</li> <li>• Wpływ AR/VR na formy narracyjne przedstawiania opowieści</li> <li>• Role AR/VR w ewolucji gier cyfrowych</li> <li>• Wpływ grania AR/VR na struktury socjalne i kulturowe</li> <li>• Potencjał AR w nauce i treningach</li> <li>• Wyzwania i kwestie etyczne wykorzystania AR/VR w edukacji</li> </ul>	Prace zaliczeniowe
28	Zarządzanie projektami	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>• Różne założenia w zarządzaniu projektami.</li> <li>• Analiza SWOT.</li> <li>• Metoda Waterfall i jej aplikacje.</li> <li>• Wykres Gantt'a.</li> <li>• Metoda Agile.</li> <li>• Metody zarządzania: Lean Management, SCRUM, critical chain, Kanban etc.</li> <li>• Zarządzanie projektami w przemyśle gier.</li> <li>• Omówienie narzędzi zarządzania projektami: action plans, Gantt/Ganter, Trello, JIRA, Slack, Hack'n'plan, time trackers.</li> <li>• Zasady teambuildingu i zarządzania zespołami.</li> </ul>	Prace zaliczeniowe

Lp.	Zajęcia	Kierunkowe efekty uczenia się	Treści programowe	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się
29	Role-Playing Games	K_W03 K_W04 K_W06 K_U01 K_U04 K_U05 K_U06 K_U07 K_K02	EN <ul style="list-style-type: none"> <li>• History of RPGs.</li> <li>• Typology of RPGs and analysis of specific systems.</li> <li>• How to make and RPG?</li> <li>• One page RPG vs traditional systems.</li> <li>• How to write an adventure?</li> <li>• Character sheet: design and analysis.</li> <li>• Creating a backstory.</li> <li>• Differences between writing a one-shot and a campaign.</li> <li>• Props: how to make them and what is their function.</li> <li>• Print&amp;play.</li> <li>• Publishing and monetisation of tRPGs.</li> <li>• RPG as a tool in education.</li> </ul> PL <ul style="list-style-type: none"> <li>• Historia gier RPG</li> <li>• Typologia gier RPG i analiza konkretnych systemów</li> <li>• Jak stworzyć grę RPG?</li> <li>• Gra RPG na jedną stronę a tradycyjne systemy</li> <li>• Jak napisać przygodę?</li> <li>• Karta postaci: zaprojektowanie i analiza</li> <li>• Tworzenie historii</li> <li>• Różnice między pisaniem jednorazowej gry a kampanii</li> <li>• Rekwizyty: jak je robić i jaką mają funkcję</li> <li>• Wydrukuj i graj</li> <li>• Publikacja i monetyzacja tradycyjnych gier RPG</li> <li>• Gry RPG jako narzędzie w edukacji</li> </ul>	Prace zaliczeniowe

Lp.	Zajęcia	Kierunkowe efekty uczenia się	Treści programowe	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się
30	Worldbuilding	K_W03 K_W04 K_W06 K_U02 K_U03 K_U06 K_U07 K_K02 K_K06 K_K08	EN <ul style="list-style-type: none"> <li>• History of worldbuilding.</li> <li>• Theory of worldbuilding.</li> <li>• Case studies of selected fictional worlds.</li> <li>• Critical analysis of fictional worlds.</li> <li>• Fundamental structures of fictional worlds.</li> <li>• Worldbuilding: top-down vs bottom-up approach.</li> <li>• Canons, continuity and fans.</li> <li>• Worldbuilding in digital games.</li> <li>• Digital tools for worldbuilding.</li> <li>• Adaptation of fictional worlds from other media into digital games.</li> <li>• Worldbuilding as a team project.</li> </ul> PL <ul style="list-style-type: none"> <li>• Historia światotwórstwa</li> <li>• Teoria światotwórstwa</li> <li>• Analiza wybranych fikcyjnych światów</li> <li>• Analiza krytyczna fikcyjnych światów</li> <li>• Światotwórstwo: różnice w podejściach top-down a bottom-up</li> <li>• Kanon, ciągłość i fani.</li> <li>• Światotwórstwo w grach cyfrowych</li> <li>• Cyfrowe narzędzia do światotwórstwa</li> <li>• Adaptacja fikcyjnych światów z innych mediów w grach cyfrowych</li> <li>• Światotwórstwo jako projekt grupowy</li> </ul>	Prace zaliczeniowe
31	Silniki dla projektantów	K_W01 K_W04 K_U02 K_U03 K_U06 K_U07 K_K02 K_K03 K_K06 K_K08	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wprowadzenie do podstaw interfejsu nowoczesnego podstawowego silnika.</li> <li>• Implementacja grafiki 2D w nowoczesnym silniku.</li> <li>• Implementacja grafiki 3D w nowoczesnym silniku.</li> <li>• Podstawy projektowania i skryptowania na nowoczesnych silnikach</li> <li>• Przygotowanie do produkcji gier i animacji.</li> <li>• Dyskusja i realizacja zadań związanych z projektowaniem w oparciu o nowoczesne silniki.</li> <li>• Omówienie typowych problemów podczas tworzenia na nowoczesnych silnikach.</li> </ul>	Prace zaliczeniowe

Lp.	Zajęcia	Kierunkowe efekty uczenia się	Treści programowe	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się
32	Projektowanie dialogów i questów	K_W02 K_W04 K_W06 K_U02 K_U03 K_U07 K_K02 K_K06 K_K08	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wprowadzenie – fabuła, quest, dialog.</li> <li>• Quest jako fundamentalna struktura.</li> <li>• Quest klasyczny w literaturze i sztuce.</li> <li>• Questy interaktywne.</li> <li>• Questy w grach liniowych i nieliniowych.</li> <li>• Questy poboczne.</li> <li>• Fundamenty do dialogów.</li> <li>• Pokazuj, nie opowiadaj, czyli alternatywy dla dialogów.</li> <li>• Formaty interaktywnych scenariuszy.</li> <li>• Dialogi a postacie.</li> <li>• Dialogi w cutscechach i w gameplayu.</li> <li>• Dynamizacja i mechanika dialogów.</li> <li>• Dialogi z graczem i bez gracza.</li> <li>• Specyfika gatunkowa dialogów.</li> <li>• Dialogi proceduralne, przyszłość dynamicznych dialogów.</li> <li>• Lokalizacja.</li> </ul>	Prace zaliczeniowe
33	Game Writing	K_W04 K_U02 K_U03 K_U06 K_U07 K_K02 K_K03 K_K06 K_K08	<p>EN</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interactive storytelling.</li> <li>• Character design.</li> <li>• Plot design.</li> <li>• Story writing.</li> <li>• Game writing &amp; game mechanics.</li> <li>• Quest design.</li> <li>• Game editing.</li> <li>• Introduction to game localisation.</li> <li>• Chosen aspects of world creation.</li> <li>• Written assignment summary.</li> </ul> <p>PL</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interaktywne prowadzenie opowieści</li> <li>• Projektowanie postaci</li> <li>• Projektowanie fabuły</li> <li>• Pisanie historii</li> <li>• Pisanie gry i mechanika gry</li> <li>• Projektowanie questów</li> <li>• Edytowanie gry</li> <li>• Wstęp do lokalizacji gier</li> <li>• Wybrane aspekty tworzenia świata gry</li> </ul>	Prace zaliczeniowe

Lp.	Zajęcia	Kierunkowe efekty uczenia się	Treści programowe	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się
34	Game Monetization ENG	K_W04 K_W06 K_W08 K_U03 K_U04 K_U06 K_U08 K_K02 K_K05	EN <ul style="list-style-type: none"> <li>• History of game industry as a business.</li> <li>• Game industry today: structures and markets.</li> <li>• Games as products: marketing strategies and product life cycle.</li> <li>• Publishing and distribution of games – old and new forms.</li> <li>• Analysis of game sell strategies.</li> <li>• Games as service.</li> <li>• Monetization models: pay-to-play, free-to-play, subscription, crowdfunding, and other.</li> <li>• Stages, tools, and aspects of monetization.</li> <li>• Ethical problems of monetization strategies.</li> </ul> PL <ul style="list-style-type: none"> <li>• Historia przemysłu gier jako biznesu</li> <li>• Przemysł gier dziś: struktury i rynek</li> <li>• Gry jako produkt: strategie marketingowe i cykl życiowy produktu</li> <li>• Publikacja i dystrybucja gier: stare i nowe formy</li> <li>• Analiza strategii sprzedaży gier</li> <li>• Gry jako usługa</li> <li>• Modele monetyzacji gier: pay-to-play, free-to-play, subskrypcja, crowdfunding i inne</li> <li>• Etapy, narzędzia i aspekty monetyzacji</li> <li>• Problemy etyczne strategii monetyzacji</li> </ul>	Prace zaliczeniowe
35	Advanced Game Engine Skills ENG	K_W03 K_W04 K_W06 K_U02 K_U03 K_U06 K_U07 K_K02 K_K06 K_K08	EN <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduction to advanced applications of modern game engines.</li> <li>• Enhanced graphical pipeline skills.</li> <li>• Engine architecture and scripting philosophy.</li> <li>• Advanced characters and animations.</li> <li>• Scripting fundamentals.</li> <li>• Artificial intelligence.</li> <li>• Menus and HUD.</li> <li>• Data management.</li> <li>• Advanced gameplay elements.</li> <li>• Localisation and language management.</li> </ul> PL <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wstęp do zaawansowanych aplikacji nowoczesnych silników graficznych</li> <li>• Filozofia architektury silników i ich skryptowania</li> <li>• Zaawansowane postaci i animacje</li> <li>• Podstawy skryptowania</li> <li>• Sztuczna inteligencja</li> <li>• Menu i HUD w grach</li> <li>• Zarządzanie danymi</li> <li>• Zaawansowane elementy rozgrywki</li> <li>• Lokalizacja i zarządzania językowe</li> </ul>	Prace zaliczeniowe



Lp.	Zajęcia	Kierunkowe efekty uczenia się	Treści programowe	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się
36	Level Design	K_W04 K_W06 K_W08 K_U02 K_U03 K_U07 K_K02 K_K06 K_K08	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gry jako medium przestrzenne.</li> <li>• Technologia, gatunki gier, a przestrzeń.</li> <li>• Doświadczenie przestrzeni 3D.</li> <li>• Korzenie, czyli architektura i inżynieria krajobrazu.</li> <li>• Level design jako proces.</li> <li>• Podstawowe formy przestrzeni w 3D.</li> <li>• Komunikacja wizualna.</li> <li>• Emocje, psychologia, dźwięk i prowadzenie gracza.</li> <li>• Level design a fabuła.</li> <li>• Tutorial.</li> <li>• Poziomy liniowe.</li> <li>• Poziomy sandboxowe.</li> <li>• Poziomy dla wielu graczy.</li> <li>• Otwarte światy i gry MMO.</li> <li>• Konstrukcje proceduralne.</li> </ul>	Prace zaliczeniowe
37	Programowanie dla projektantów	K_W03 K_W04 K_W06 K_U02 K_U03 K_U07 K_K02 K_K06 K_K08	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wprowadzenie do wybranych nowoczesnych języków programowania i skryptowania.</li> <li>• Zmienne i typy.</li> <li>• Metody, funkcje, klasy.</li> <li>• Instrukcje wybierające oraz pętle.</li> <li>• Wartości i referencje.</li> <li>• Zaawansowane zbiory danych.</li> <li>• Programowanie obiektowe oraz wizualne.</li> </ul>	Prace zaliczeniowe
38	Projekt (cyfrowy)	K_W08 K_U02 K_U03 K_K03 K_K08	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planowanie i dokumentacja.</li> <li>• Organizacja zespołu.</li> <li>• Implementacja.</li> <li>• Organizacja dialogów i nagrań.</li> <li>• Dodatkowe tematy zależne od zagadnień podejmowanych przez zespoły projektowe.</li> </ul>	Prace zaliczeniowe
39	Projekt (analogowy)	K_W08 K_U02 K_U03 K_K03 K_K08	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ukierunkowanie na rynek pracy.</li> <li>• Wstępne opracowanie założeń projektu.</li> <li>• Wykonawstwo – samodzielne lub w grupie.</li> <li>• Podsumowanie pracy i ocena.</li> </ul>	Prace zaliczeniowe
40	Seminarium dyplomowe	K_W02 K_W03 K_U01 K_U04 K_K01 K_K02 K_K07 K_K08	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wyznaczony przez tematy prac licencjackich.</li> </ul>	Prace zaliczeniowe

Lp.	Zajęcia	Kierunkowe efekty uczenia się	Treści programowe	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się
41	Praktyka zawodowa I	K_W01 K_W06 K_U03 K_U07 K_K03	• Zakres zależny od miejsca odbywanych praktyk.	Prace zaliczeniowe
42	Praktyka zawodowa II	K_W04 K_W08 K_U04 K_U08 K_K04 K_K06	• Zakres zależny od miejsca odbywanych praktyk.	Prace zaliczeniowe
43	Język obcy	<p>U01 Student potrafi zrozumieć dłuższe wypowiedzi i nadać za trudniejszymi wywodami pod warunkiem, że temat jest mu znany, rozumie znaczenie głównych wątków przekazu zawartego w złożonych tekstach na tematy konkretne i abstrakcyjne.</p> <p>U02 Student czyta ze zrozumieniem artykuły i reportaże dotyczące problemów współczesnego świata, w których prezentowane są określone stanowiska i poglądy.</p> <p>U03 Student potrafi porozumieć się na tyle płynnie i spontanicznie, że może prowadzić rozmowy w danym języku obcym, potrafi brać udział w dyskusjach na znane mu tematy, przedstawiając własne zdanie.</p> <p>U04 Student stosuje poprawnie typowe zwroty i struktury gramatyczne, nie popełnia błędów powodujących nieporozumienie.</p> <p>U05 Student potrafi formułować wypowiedzi na różne tematy związane z dziedzinami, które go interesują, potrafi uzasadnić swoją opinię i przedstawić argumenty.</p> <p>U06 Student potrafi napisać opracowanie prezentujące poglądy, przekazując informacje, wykorzystując poznane słownictwo.</p> <p>K01 Student ma świadomość konieczności dokonywania samooceny swojej wiedzy i kompetencji, zdaje sobie sprawę z potrzeby nieustannej weryfikacji własnych poglądów, ma świadomość poziomu swojej wiedzy i rozumie potrzebę ciągłego doskonalenia się.</p> <p>K02 Student docenia wartość języka jako narzędzia komunikacji między narodami i kulturami i dba o poprawność językową własnej wypowiedzi.</p>	• Ustalenie zakresu treści programowych pozostaje w gestii pracownika SJO	Egzamin, prace zaliczeniowe

\* Wypełnia DJiOK

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

.....  
Dyrektora