

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Wprowadzenie do game designu, PG_00167022						
Kierunek studiów	Produkcja form audiowizualnych (P)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2027/2028		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie		Grupa zajęć		Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć powiązanych z praktycznym przygotowaniem zawodowym - profil praktyczny		
Forma studiów	niestacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	2		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	3		Liczba punktów ECTS		2.0		
Profil kształcenia	praktyczny		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Filologiczny -> Instytut Badań nad Kulturą -> Zakład Produkcji Form Audiowizualnych						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Piotr Kurpiewski				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	15.0	0.0	0.0	0.0	0.0	15
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	15		1.0		34.0	50
Cel przedmiotu	Wyposażenie studentów i studentki w narzędzia do projektowania gier oraz wiedzę, gdzie znaleźć stosowne informacje dotyczące tematyki gier.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[PFAL3_W01] Zna rynek medialny na świecie i w Polsce i rozumie zasady jego funkcjonowania.	Zna rynek gier na świecie i w Polsce i rozumie zasady jego funkcjonowania.	[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny [SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/raport [SW3] opracowanie tekstowe/praca pisemna
	[PFAL3_K05] Rozumie potrzebę uczestniczenia w życiu kulturalnym, zwłaszcza w środowisku filmowym, i zachęcania innych do kontaktu z kulturą filmową.	Rozumie potrzebę uczestniczenia w życiu kulturalnym i zachęcania innych do kontaktu z kulturą gier i groźnictwem.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja [SK2] prezentacja/projekt/referat/raport [SK3] opracowanie tekstowe/praca pisemna
	[PFAL3_K03] Ma świadomość dylematów i rozumie problematykę etyczną związaną z wykonywanym zawodem.	Ma świadomość dylematów i rozumie problematykę etyczną związaną z wykonywanym zawodem projektanta gier.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja [SK2] prezentacja/projekt/referat/raport [SK3] opracowanie tekstowe/praca pisemna [SK4] test/egzamin - ustny lub pisemny
	[PFAL3_W09] Posiada wiedzę na temat produkcji projektu audiowizualnego w okresie post-produkcji.	Posiada wiedzę na temat produkcji projektu związanego z projektowaniem gier na etapie ewaluacji i promocji.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport [SW5] realizacja zadania problemowego
	[PFAL3_U01] Posiada umiejętność rozpoznania specyfiki projektu audiowizualnego.	Posiada umiejętność rozpoznania specyfiki projektu związanego z tworzeniem gier.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja [SU2] prezentacja/projekt/referat/raport [SU3] opracowanie tekstowe/praca pisemna [SU5] realizacja zadania problemowego [SU6] demonstracja umiejętności praktycznych
	[PFAL3_U14] Potrafi zrealizować proste formy audiowizualne korzystając z właściwych środków wyrazu.	Potrafi zaprojektować proste gry korzystając z właściwych środków wyrazu.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport [SU5] realizacja zadania problemowego [SU6] demonstracja umiejętności praktycznych
	[PFAL3_W07] Posiada wiedzę na temat wstępnego etapu rozwoju projektu audiowizualnego.	Posiada wiedzę na temat wstępnego etapu rozwoju projektu związanego z projektowaniem gier.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/raport [SW3] opracowanie tekstowe/praca pisemna
	[PFAL3_W08] Posiada wiedzę na temat produkcji projektu audiowizualnego w okresie zdjęciowym.	Posiada wiedzę na temat produkcji projektu związanego z projektowaniem gier na etapie realizacji.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport [SW5] realizacja zadania problemowego

Treści przedmiotu	Teoria designu.		
	Design gier w teorii ekspertów, źródła wiedzy w designie		
	Dostępność w projektowaniu gier.		
	Projektowanie historii narrative design.		
	Wprowadzenie do mechanik gier.		
	Narzędzia do projektowania gier cyfrowych: silniki, edytory		
	Narzędzia do projektowania gier planszowych i karcianych		
	Narzędzia i know how projektowania larpów i RPG.		
	Psychologia i etyka wzorców projektowych.		
	Praktyczne repozytoria, zasoby oraz elementy projektowania gier cyfrowych.		
Studia przypadków i analiza wiedzy eksperckiej.			
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	przygotowanie projektu zaliczeniowego	51.0%	80.0%
	czynny udział w zajęciach	85.0%	20.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Wybrana literatura wykorzystywana podczas zajęć Adams, E. (2014). Fundamentals of game design (Third edition). Berkeley, CA: New Riders. Bjork, S., & Holopainen, J. (2005). Patterns in game design (1st ed). Hingham, Mass: Charles River Media. Brathwaite, B., & Schreiber, I. (2009). Challenges for game designers. Boston, MA: Course Technology/Cengage Learning. Chen, J. (2007). Flow in Games (and Everything Else). COMMUNICATIONS OF THE ACM, 50(4), 3134. ESA, ESRB, & The NPD Group. (2013). Essential Facts about the Computer and Video Game Industry (ESAs Essential Facts About the Computer and Video Game Industry report). USA: Entertainment Software Association. Pobrano z https://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/esa_ef_2013.pdf Koster, R. (2005). A theory of fun for game design. Scottsdale, AZ: Paraglyph Press. Heussner, T. (2015). The game narrative toolbox. Focal Press/Taylor & Francis Group. Schell, J. (2008). The art of game design: a book of lenses. Amsterdam; Boston: Elsevier/Morgan Kaufmann. SW Research, & Monday PR. (2012). Polska branża gier komputerowych. Analiza wizerunku medialnego i świadomości marek polskich producentów gier. Warszawa: SW Research. Tekinbaş, K. S., & Zimmerman, E. (2003). Rules of play: game design fundamentals. Cambridge, Mass: MIT Press. Dokumentacja GDD wzór: https://vitalzigns.itch.io/gdd Game development Accesibility Guidelines - http://gameaccessibilityguidelines.com/ (obowiązkowa znajomość działu Basics) Repozytorium Design Principles - https://principles.design/about/	

	Uzupełniająca lista lektur	Wybrana literatura uzupełniająca Gray, J. W. (2018). Think like a game designer: the step by step guide to unlocking your creative potential. Lake Placid, NY: Aviva Pub. Iuppa, N. V., & Borst, T. (2010). End-to-end game development: creating independent serious games and simulations from start to finish. Burlington, MA: Focal Press. Tekinbaş, K. S., & Zimmerman, E. (Red.). (2006). The game design reader: a Rules of play anthology. Cambridge, Mass: MIT Press.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Przygotowanie prostej gry w celu uzyskania zaliczenia.	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.