

UCHWAŁA Nr 3/2018
Rady Wydziału Nauk Humanistycznych i Społecznych
Akademii Marynarki Wojennej
im. Bohaterów Westerplatte
z dnia 23 luty 2018 roku

w sprawie: zatwierdzenia zmian w programie studiów podyplomowych: *Projektowanie gier szkoleniowych i edukacyjnych*

Zgodnie z § 30, ust 2, pkt. 13 Statutu AMW z dnia 19 stycznia 2012 r. z późniejszymi zmianami (tekst jednolity: Obwieszczenie Rektora Komendanta z dnia 7 sierpnia 2017 r.), oraz § 3 ust. 1 Regulaminu Studiów Podyplomowych AMW z 2013 r., Rada Wydziału zatwierdza zmiany w programie studiów podyplomowych: *Projektowanie gier szkoleniowych i edukacyjnych*.

Przewodniczący Rady WNHIS


dr hab. Jerzy Kojkoł

prof. nadzw. AMW

Załącznik nr 1: Zmiany w Programie Studiów: *Projektowanie gier szkoleniowych i edukacyjnych*.

Projektowanie gier szkoleniowych i edukacyjnych AMW

Uaktualniony plan studiów (po spotkaniu 5.02.2018 r.)

Lp.	Nazwa modułu (liczba godzin w/ćw w module)	Nazwa przedmiotu	Liczba godzin			Forma zaliczenia	ECTS	ECTS K	ECTS N
			Wykłady	Inne	Ogółem				
1.	Projektowanie gier (55/97)	Wprowadzenie do projektowania gier	5	0	5	Z	2	2	0
2.		Teoria gier dla projektantów	10	0	10	E	7	3	4
3.		Projektowanie gier planszowych	5	20	25	Z/ZO	7	4	3
4.		Projektowanie gier fabularnych	0	24	24	ZO	7	4	3
5.		Grywalizacja w edukacji i biznesie	5	10	15	Z/ZO	5	2	3
6.		Dydaktyczne aspekty projektowania gier	8	0	8	Z	2	2	0
7.		Gry stosowane	10	0	10	Z	3	2	1
8.		Produkcja gier	8	0	8	Z	2	2	0
9.		Wprowadzenie do mechanik i aplikacji	0	8	8	Z	2	2	0
10.		Projektowanie mechanik	4	20	24	Z/E	7	3	4
11.		Projekt dyplomowy	0	15	15	Z	9	1	8
12.	Prawo etyka (16/12)	Filozofia i etyka w biznesie	8	12	20	ZO/E	5	3	2
13.		Prawne aspekty projektowania i produkcji gier	8	0	8	Z/ZO	2	2	0
14.	Zarządzanie i komunikacja (4/28)	Zarządzanie projektem kreatywnym	4	8	12	ZO	3	3	0
15.		Komunikacja interpersonalna i autoprezentacja	0	10	10	Z	2	2	0
16.		Negocjacje i sprzedaż szkoleń	0	10	10	Z	2	2	0
17.	nesow y (16/	Pisanie wniosków grantowych	0	12	12	Z	4	1	3

18.	Podstawy psychologii biznesu gier	8	0	8	Z	2	2	0
19.	Marketing i PR rynku gier	8	0	8	Z	2	2	0
	Razem	91	149	240		75	44	31

pet