

| | | |
|-----------|---------------------------|----------------------------|
| 1. | Nazwa kierunku | kultury mediów |
| 2. | Wydział | Wydział Humanistyczny |
| 3. | Cykl rozpoczęcia | 2021/2022 (semestr zimowy) |
| 4. | Poziom kształcenia | studia pierwszego stopnia |
| 5. | Profil kształcenia | ogólnoakademicki |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | niestacjonarna |

Moduł kształcenia: Teoria gier

Kod modułu: 02-MO1N-13-24

1. Liczba punktów ECTS: 2

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu | | | |
|---|--|------------------------------------|---------------------------------------|
| kod | opis | efekty uczenia się kierunku | stopień realizacji (skala 1-5) |
| 24_K01 | rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie | 02-MO1SN-13_U14 | 5 |
| 24_U01 | potrafi wyszukiwać informacje z wykorzystaniem różnych źródeł; dokonuje właściwej selekcji treści wzbogacającej obszar zainteresowania | 02-MO1SN-13_U01 | 5 |
| 24_U02 | umie samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać swoje umiejętności badawcze, kierując się wskazówkami wykładowcy; potrafi wyszukać nowopowstałe problemy w wybranym zakresie zagadnień | 02-MO1SN-13_U02 | 5 |
| 24_U04 | ma umiejętność rozpoznawania subdyscyplin w badaniach nad teorią gier; sprawnie i ze zrozumieniem posługuje się elementarną specjalistyczną terminologią właściwą podstawowym ujęciom teoretycznym i paradygmatom badawczym właściwym tym subdyscyplinom | 02-MO1SN-13_U04 | 5 |
| 24_W01 | ma podstawową wiedzę o miejscu i znaczeniu refleksji nad teorią gier w systemie nauk humanistycznych oraz jej specyfice przedmiotowej i metodologicznej; ma świadomość interdyscyplinarności obszaru | 02-MO1SN-13_W01 | 5 |
| 24_W03 | ma uporządkowaną ogólną wiedzę z zakresu teorii gier, w tym zna elementarną terminologię, klasyfikacje; ma świadomość miejsca człowieka w tej komunikacji | 02-MO1SN-13_W03 | 5 |
| 24_W05 | posiada podstawową wiedzę o powiązaniach dziedzin badań nad teorią gier, zna ich podstawy metodologiczne | 02-MO1SN-13_W05 | 5 |
| 24_W06 | ma podstawową wiedzę o głównych kierunkach rozwoju i najważniejszych nowych osiągnięciach w zakresie badań nad teorią gier; ma świadomość dynamiki przeobrażeń obszaru | 02-MO1SN-13_W06 | 5 |

| 3. Opis modułu | |
|--------------------------|---|
| Opis | W ramach modułu Teoria gier student poznaje specyfikę przedmiotową i metodologiczną badań nad optymalnymi zachowaniami człowieka w sytuacjach konfliktu interesów i konkurencyjności oraz zastosowanie, wywodzącej się z matematyki, teorii gier w różnych dyscyplinach: ogólnie – w ekonomii, socjologii i informatyce (sztuczna inteligencja), a szczegółowo – w praktykach kulturowych, aktach komunikacyjnych i memetyce. Otrzymuje wiedzę za zakresu następujących zagadnień: gry językowe, Wittgensteinowska „rodzina gier”, gry jako formy karnawalizacji świata, dychotomia konieczności i przypadkowości czyli „żywiół i ład” w grach (wg. R. Callois), gry zabawowe, sportowe i komputerowe, gatunki i hybrydy w grach dawnych i współczesnych oraz dydaktyczne i terapeutyczne funkcje gier. Wykładowca przekazuje wiedzę o teorii gier jako problematykę ściśle związaną z zagadnieniami ryzyka, ze strategiami decyzyjnymi oraz z racjonalnością partykularną, która charakteryzuje współczesnego użytkownika multimediów. |
| Wymagania wstępne | Brak. |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu | | | |
|--|--------------------|---|--|
| kod | nazwa (typ) | opis | efekty uczenia się modułu |
| 02-MO1SN-13-w_t | test/praca pisemna | weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o treść zajęć i wskazaną w sylabusie literaturę | 24_K01, 24_U01, 24_U02, 24_U04, 24_W01, 24_W03, 24_W05, 24_W06 |

| 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 | |
| 02-MO1N-13-f_w | wykład | wykład konwersatoryjny wprowadzający w problematykę teorii gier | 10 | praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy z zakresu wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę | 30 | 02-MO1SN-13-w_t |