

|    |                           |  |
|----|---------------------------|--|
| 1. | <b>Nazwa kierunku</b>     | <b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b> |
| 2. | Wydział                   | Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji                   |
| 3. | Cykl rozpoczęcia          | 2020/2021 (semestr zimowy)                         |
| 4. | Poziom kształcenia        | studia pierwszego stopnia                          |
| 5. | Profil kształcenia        | praktyczny   |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna  |

**Moduł kształcenia:** ZAGADNIENIA SPECJALNOŚCIOWE (TEORIA) CZ.2

**Kod modułu:** 13-PG-S1-ZS.2

**1. Liczba punktów ECTS:** 1

| <b>2. Zakładane efekty uczenia się modułu</b> |   |                                    |                                       |
|---|---|------------------------------------|---------------------------------------|
| <b>kod</b>                                    | <b>opis</b>   | <b>efekty uczenia się kierunku</b> | <b>stopień realizacji (skala 1-5)</b> |
| 13-PG-S1-ZS.2<br>_1                           | Posiada wiedzę dotyczącą psychologicznych aspektów związanych z grami.                                      | 13-PG1P-W01<br>13-PG1P-W02         | 3<br>3                                |
| 13-PG-S1-ZS.2<br>_2                           | Rozumie związki pomiędzy psychologią gracza a prowadzoną rozgrywką.   | 13-PG1P-K01<br>13-PG1P-W01         | 2<br>2                                |
| 13-PG-S1-ZS.2<br>_3                           | Posiada umiejętność gromadzenia, analizowania i w świadomy sposób interpretowania potrzebnych informacji.   | 13-PG1P-K01                        | 3                                     |
| 13-PG-S1-ZS.2<br>_4                           | Posiada umiejętność organizacji pracy własnej i zespołowej w ramach realizacji wspólnych zadań i projektów. | 13-PG1P-K03                        | 3                                     |
| 13-PG-S1-ZS.2<br>_5                           | Posiada umiejętność kontrolowania swoich emocji i zachowań.   | 13-PG1P-K07                        | 2                                     |
| 13-PG-S1-ZS.2<br>_6                           | Posiada umiejętność komunikowania się w obrębie własnego środowiska i społeczności.                         | 13-PG1P-K10                        | 3                                     |
| 13-PG-S1-ZS.2<br>_7                           | Posiada umiejętność posługiwania się fachową terminologią z zakresu grafiki komputerowej gier.              | 13-PG1P-K14                        | 3                                     |

| <b>3. Opis modułu</b>    |   |
|--------------------------|---|
| <b>Opis</b>              | Student nabędzie wiedzę dotyczącą związków pomiędzy psychologią a teoretycznymi i praktycznymi zagadnieniami budowania planu rozgrywki, wzbudzenia, utrzymania i kontrolowania pozytywnych emocji u gracza, a także nabędzie wiedzę i umiejętności budowania zespołów projektowych. |
| <b>Wymagania wstępne</b> | Brak wymagań wstępnych  |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu |                 |  |   |
|---|-----------------|--|---|
| kod   | nazwa (typ)     | opis   | efekty uczenia się modułu   |
| 13-PG-S1-ZS .<br>2_w_1                            | Egzamin pisemny | Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń oraz wskazaną literaturę.  | 13-PG-S1-ZS.2_1, 13-PG-S1-ZS.2_2, 13-PG-S1-ZS.2_3, 13-PG-S1-ZS.2_4, 13-PG-S1-ZS.2_5, 13-PG-S1-ZS.2_6, 13-PG-S1-ZS.2_7 |
| 13-PG-S1-ZS .<br>2_w_2                            | Praca pisemna   | Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą niezbędną do rozwiązania określonego problemu pracy przygotowanej przez studenta. | 13-PG-S1-ZS.2_1, 13-PG-S1-ZS.2_2, 13-PG-S1-ZS.2_3, 13-PG-S1-ZS.2_4, 13-PG-S1-ZS.2_5, 13-PG-S1-ZS.2_6, 13-PG-S1-ZS.2_7 |

| 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 |  |
| 13-PG-S1-ZS.<br>2_fs_1        | wykład                    | Wykład wprowadzający do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu i pogłębiający problematykę omawianą w dostępnej literaturze (wszyscy studenci). | 30            | Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę. | 15            | 13-PG-S1-ZS .<br>2_w_1, 13-PG-S1-ZS .<br>2_w_2 |