

1.	Nazwa kierunku	kulturoznawstwo
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Gry wideo
Kod modułu	W1-KU-N1-GW04
Liczba punktów ECTS	2
Język wykładowy	
Cel i opis treści kształcenia	Osoba studiująca nabywa wiedzę o specyfice gier wideo, procesie ich tworzenia oraz szerzej rozumianej problematyce groznawstwa jako zjawiska kulturowego oraz społecznego. Zapoznaje się z działalnością wybranych instytucji i trendami obecnymi w branży kreatywnej. Zdobywa kompetencje w zakresie analizy gier wideo.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
K_01	potrafi wskazać szanse i zagrożenia dla człowieka we współczesnym społeczeństwie zdominowanym przez media cyfrowe	W1-K01SN_K04	3
U_01	umie przygotować różne formy wystąpień ustnych, także z wykorzystaniem multimediów (głos w debacie, referat, prezentacja) poświęcone wybranym zagadnieniom gier wideo w oparciu o podstawowe ujęcia teoretyczne z wykorzystaniem materiałów pochodzących z różnych źródeł	W1-K01SN_U09	3
U_02	posiada umiejętność rozumienia i analizowania gier wideo w ich społecznym aspekcie, potrafi je opisać, umie wskazać społeczne funkcje gier	W1-K01SN_U10	3
W_01	ma uporządkowaną, prowadzącą do specjalizacji wiedzę, obejmującą teorie i metodologię z zakresu gier wideo, zna i rozumie metody analizy i interpretacji wytworów w zakresie groznawstwa	W1-K01SN_W02	3

<b>9. Metody prowadzenia zajęć</b>		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją;

		odmiany d.: burza mózgów, debata oxfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska

<b>10. Formy prowadzonych zajęć</b>					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W1-KU-K	konwersatorium	10	zaliczenie	K_01, U_01, U_02, W_01	b04, b07

<b>11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:</b>			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Nie
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.