

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

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Myślenie strategiczne - teoria i praktyka gier
Kod modułu	W1-KK-S1-MSG
Liczba punktów ECTS	2
Język wykładowy	polski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł będzie koncentrował się na teorii gier w zakresie jej powiązania z procesem negocjacyjnym, strategicznym planowaniem działań oraz sposobem przydzielania jednostce dopasowanych do jej osobowości zadań w grupie. Ćwiczenia w zakresie samodzielnego projektowania gier mają na celu wykształcenie umiejętności takiego działania, w którym zwycięstwo zależy od umiejętności poznawczych, przestrzegania zasad gry, interakcji z innymi graczami oraz nieustannego dokonywania wyborów i podejmowania decyzji. Moduł ma na celu unaocznienie różnych wyników, jakie osiąga się w zależności od zaangażowania w działanie i włączenie w to działanie umiejętności elastycznego modyfikowania reguł w zależności od zaistniałych okoliczności.
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)
MSG_1	zna i rozumie podstawowe zasady tworzenia i rozwoju różnych form funkcjonowania i działania w zakresie przedsiębiorczości	KM_W11	5
MSG_2	potrafi dokonać analizy własnych działań i wskazać obszary wymagające zmiany i podjęcia innych decyzji w przyszłym działaniu	KM_U07	4
MSG_3	potrafi współdziałać w grupie w ramach prac o charakterze interdyscyplinarnym, przyjmując w niej zarówno funkcje kierownicze, jak i podrzędno-wykonawcze	KM_U08	4
MSG_4	potrafi myśleć i działać w sposób strategiczny	KM_K04	3
MSG_5	charakteryzuje się wrażliwością etyczną, empatią, otwartością i refleksyjnością	KM_K05	4

<b>9. Metody prowadzenia zajęć</b>		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
d03	Zbiór metod programowanych	Praca z innym narzędziem dydaktycznym

		<i>np. z wykorzystaniem stron internetowych w dowolny sposób lub wg reguł ustalonych przez prowadzącego zajęcia; lub inne, specyficzne dla przedmiotu studiów</i>
e03	Zbiór metod praktycznych	<i>Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>

**10. Formy prowadzonych zajęć**

Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
MSG_C	ćwiczenia	30	zaliczenie	MSG_1, MSG_2, MSG_3, MSG_4, MSG_5	d03, e03

**11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:**

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusu <i>przeglądanie zawartości sylabusu i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i>	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak

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