

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy), 2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Moduł ogólnoakademicki

**Kod modułu:** MO1

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
MO1_1	Osoba studiująca rozumie wzajemne relacje nauk humanistycznych, społecznych, przyrodniczych, ścisłych, technicznych i sztuki.	W6-PG2P-U_OOD W6-PG2P-W_OOD	3 3
MO1_2	Osoba studiująca potrafi zestawiać ze sobą informacje z różnych dziedzin wiedzy, tworząc spójny obraz interdyscyplinarnego zagadnienia.	W6-PG2P-U_OOD W6-PG2P-W_OOD	3 3
MO1_3	Osoba studiująca potrafi wyszukiwać potrzebne wiadomości w źródłach różnego typu i umie je krytycznie selekcjonować.	W6-PG2P-U_OOD W6-PG2P-W_OOD	3 3
MO1_4	Osoba studiująca potrafi swobodnie poruszać się w obszarze podstawowych pojęć dotyczących zagadnień poruszanych w ramach modułu, szczegółowo przedstawionych w odpowiednich sylabusach.	W6-PG2P-U_OOD W6-PG2P-W_OOD	3 3
MO1_5	Osoba studiująca zyskuje potrzebę i nawyk docierania do informacji źródłowych spoza źródeł treści właściwych dla studiowanego kierunku.	W6-PG2P-KS_OOD	2 2

		W6-PG2P-U _OOD W6-PG2P-W _OOD	2
--	--	--	---

### 3. Opis modułu

<b>Opis</b>	Celem modułu jest rozszerzenie ogólnej wiedzy i umiejętności osoby studiującej, wykraczających poza jej kierunek studiów oraz zainspirowanie do samodzielnego rozwijania pasji naukowych i twórczych. Zagadnienia podejmowane w ramach modułu mają na celu z jednej strony rozbudzenie ciekawości, a z drugiej – wskazanie na przydatność interdyscyplinarnej wiedzy i zróżnicowanych umiejętności w życiu zawodowym oraz w relacjach i interakcjach społecznych a także działaniach skierowanych na różne pola aktywności. Dzięki temu osoby studiujące mają szansę na wzbudzenie w sobie potrzeby uzupełniania wiedzy i umiejętności spoza wykształcenia kierunkowego. W ramach modułu ogólnoakademickiego proponuje się zajęcia (wykłady i/lub ćwiczenia/konwersatoria lub zajęcia praktyczne) polegające zarówno na podawaniu wiedzy w sposób uwzględniający nowatorskie i profesjonalne zasady prezentacji jak i metody interaktywne, angażujące osoby studiujące do czynnego udziału w zajęciach. Interdyscyplinarne założenia modułu uwzględniają możliwość jego współprowadzenia przez nauczycieli akademickich reprezentujących różne dyscypliny naukowe, co pozwoli na wieloaspektowe spojrzenie na przedstawiane zagadnienia. Ponadto moduł uwzględnia możliwość realizacji w języku angielskim i innych językach. Osoba studiująca dokonuje wyboru tematyki zajęć spośród propozycji zgłoszonych w ramach modułu.
<b>Wymagania wstępne</b>	

### 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
MO1_w_1	sprawdzian	Sprawdzian wiadomości w formie pisemnej lub ustnej zgodny z opisem sposobu weryfikacji zawartej w sylabusie.	MO1_1, MO1_2, MO1_3, MO1_4, MO1_5
MO1_w_2	ocena ciągła	Bieżąca ocena indywidualnej pracy osób studiujących, będąca średnią z ocen z aktywności realizowanych w trakcie zajęć, zgodna z opisem sposobu weryfikacji zawartej w sylabusie.	MO1_1, MO1_2, MO1_3, MO1_4, MO1_5

### 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	
MO1_fs_1	w zależności od wyboru	W zależności od typu zajęć wykorzystywane mogą być następujące metody: podająca, problemowa, zadaniowa, projektowa, analiza materiału źródłowego etc.	30	Samodzielna, wnikliwa lektura wskazanych w sylabusie materiałów, powtórzenie i ugruntowanie wiedzy lub umiejętności zdobytej w trakcie zajęć.	45	MO1_w_1, MO1_w_2