

1.	Nazwa kierunku	filologia angielska: projektowanie rozrywki interaktywnej i groznawstwo (SPRINT-WRITE)
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Praca dyplomowa: Seminarium dyplomowe 1
Kod modułu		W1-FCDELS1-PD-SD1-5
Liczba punktów ECTS		6
Język wykładowy		angielski
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu jest wsparcie osób studiujących w planowaniu i opracowywaniu pracy licencjackiej. Cele szczegółowe to rozpoczęcia badań opartych o spójną metodologię, sformułowanie pytania badawczego oraz praca z odpowiednią literaturą przedmiotu. Osoby studiujące eksplorują we współpracy z promotorem tematy mieszczące się w obszarze kierunku studiów – takie jak groznawstwo i kulturowe, narracyjne i projektowe aspekty gier czy praktyka przekładu i lokalizacji gier – w zależności od oferty danego seminarium. Szczególny nacisk kładziony jest na zawężenie tematu badawczego, identyfikację kluczowych źródeł, opracowanie podejścia metodologicznego odpowiedniego dla wybranego tematu pracy dyplomowej, a także przygotowanie podstaw pierwszego rozdziału pracy licencjackiej.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
K01	potrafi zaplanować nieskomplikowane prace badawcze w sposób odpowiedni do kontekstu społecznego i kulturowego, którego dotyczą badania oraz potrafi odnieść wyniki swojej pracy badawczej do szerszego kontekstu społecznego oraz kulturowego, dbając o etyczny wymiar swojej pracy badawczej	FD_K01 FD_K02 FD_K03 FD_K05	3 4 3 4	
U01	potrafi samodzielnie wyszukiwać, selekcjonować i wykorzystać materiały konieczne do opracowania wybranej tematyki pracy dyplomowej	FD_U02 FD_U11	4 3	
U02	formułuje obserwacje i hipotezy badawcze na temat wybranej tematyki z wykorzystaniem urozmaiconych i poprawnie dobranych źródeł	FD_U02 FD_U03	3 4	
U03	analizuje i stosuje przy przedstawianiu opracowywanej przez siebie tematyki poznane perspektywy teoretyczne oraz proponuje własne rozwiązania i koncepcje	FD_U03 FD_U12	3 2	
U04	potrafi opracować wybrane przez siebie zagadnienie i przedstawić je w formie pisemnej wykorzystując opanowane techniki posługiwania się dyskursem akademickim oraz zgodnie z obowiązującymi zasadami przygotowywania prac	FD_U01	4	

	dypłomowych	FD_U03 FD_U04 FD_U06 FD_U11 FD_U12	2 3 4 4 3
W01	posiada wiedzę z literaturoznawstwa, groznawstwa, nauk o kulturze, językoznawstwa oraz projektowych aspektów produkcji gier cyfrowych pozwalającą na samodzielne jej pogłębianie w wybranym zakresie tematycznym i opracowanie pytania badawczego i planu pracy licencjackiej, zgodnie ze standardami etycznymi i prawnymi pracy akademickiej	FD_W01 FD_W02 FD_W07 FD_W11	4 3 4 4

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a05	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Objaśnienie/wyjaśnienie <i>eksplikacja polegająca na wyprowadzeniu uznanego z góry twierdzenia z innych, wcześniej już znanych, w określonej przez osobę prowadzącą zajęcia liczbie kroków</i>
b05	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące; seminarium/proseminarium <i>metoda seminaryjna – zwykle słowna prezentacja opracowanego/zdiagnozowanego wcześniej problemu na forum, w celu wywołania dyskusji wokół wyników pracy badawczej; rodzaj konferencji, kursu, szkolenia wzorowanego na formie zajęć seminaryjnych</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
S	seminarium	30	zaliczenie	K01, U01, U02, U03, U04, W01	a05, b05

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
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
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich</i>	Nie
c01	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Ustalanie etapów realizacji zadań przyczyniających się do weryfikacji efektów uczenia się <i>przygotowanie strategii realizacji zadania uwzględniającej podział treści, czynności i ich zakres, czas realizacji oraz/lub sposób pozyskania niezbędnych do jego wykonania materiałów i narzędzi, itp.</i>	Nie
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wglębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy</i>	Nie

		<i>pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbioru czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak
d01	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Analiza korekt/informacji zwrotnej ze strony NA dotyczących wyników wer. ef. ucz. przegląd uwag, ocen i opinii sporządzonych przez NA odnoszących się do realizacji zadania sprawdzającego poziom osiągniętych efektów uczenia się	Tak

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