

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		Groznawstwo: Wprowadzenie do groznawstwa
Kod modułu		W1-FDS1-G-WG-1
Liczba punktów ECTS		3
Język wykładowy		angielski
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu jest zapoznanie studentów z terminologią studiów nad grami, ich celem, rozwojem oraz metodologią. Zostaną także wskazane związki współczesnego groznawstwa z innymi obszarami humanistycznej refleksji (np. literaturoznawstwem, kulturoznawstwem, medioznawstwem, itd.). Podczas wykładów w centrum uwagi znajdują się podstawowe teorie, terminy, podziały i klasyfikacje. Zadaniem ćwiczeń jest pogłębienie znajomości wybranych pojęć z zakresu groznawstwa poprzez analizę wybranych tekstów akademickich oraz zastosowanie tychże pojęć i tekstów do interpretacji gier cyfrowych.
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	ma świadomość poziomu własnej wiedzy i umiejętności w zakresie groznawstwa oraz rozumie potrzebę ich pogłębiania	FD_K01	3	
U01	czyta i analizuje teksty teoretyczne oraz odnosi tak pozyskane informacje do interpretacji gry cyfrowej, stosując poznane metodologie groznawcze	FD_U04 FD_U05	3 2	
U02	rozpoznaje interdyscyplinarny charakter i różnorodność groznawstwa oraz wiąże jego wybrane aspekty z odpowiednimi kontekstami i teorią zaczerpniętą z pokrewnych dyscyplin	FD_U04 FD_U09	3 2	
W01	zna w stopniu podstawowym genezę, główne nurty rozwoju i obecny stan badań nad grami, w tym rozpoznaje związki groznawstwa z pokrewnymi dyscyplinami	FD_W02 FD_W06	3 2	
W02	właściwie przywołuje i stosuje podstawową terminologię z zakresu badań nad grami cyfrowymi	FD_W02 FD_W06	3 2	
W03	zna podstawy wybranych metodologii badawczych właściwych dla groznawstwa; definiuje i klasyfikuje główne teorie i trendy w groznawstwie	FD_W02 FD_W06 FD_W07	3 2 2	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
a05	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Objaśnienie/wyjaśnienie eksplikacja polegająca na wyprowadzeniu uznanego z góry twierdzenia z innych, wcześniej już znanych, w określonej przez osobę prowadzącą zajęcia liczbie kroków
b01	Zbiór metod problemowych	Wykład problemowy analiza wybranego problemu naukowego lub praktycznego z weryfikacją i próbą rozwiązania wykładanych kwestii oraz wskazaniem konsekwencji wynikających z tego rozwiązania
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
b08	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: peer learning nauka poprzez wymianę wiedzy w grupie/zespole/parze czyli tzw. komórce nauczania (ang. learning cells); rodzaj uczenia się wzajemnie od siebie; podejście skoncentrowane na aktywności studentów z towarzyszeniem NA prowadzącego zajęcia; nauczanie, w ramach którego studenci o podobnym poziomie doświadczenia uczą się od siebie nawzajem
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
C	ćwiczenia	30	zaliczenie	K01, U01, U02, W01	a05, b07, b08, c07
W	wykład	15	zaliczenie	K01, W01, W02, W03	a01, b01, c07

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 czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Nie
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego	Tak

	się	<i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	
--	-----	--	--

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