

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>etnologia i antropologia kulturowa</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:**           Mechanika gier

**Kod modułu:** 12-AK-PR-S2-MG

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	dostrzega możliwość wykorzystania wiedzy i umiejętności z zakresu etnologii i antropologii kulturowej w projektowaniu ścieżki zawodowej w obszarze nowych mediów	K_K01 K_K02	1 1
_U_1	potrafi samodzielnie wykorzystać wiedzę wypływającą z pogłębionej obserwacji oraz interpretacji zjawisk społecznych i kulturowych w procesie kreacji świata gry	K_U03	3
_U_2	potrafi wykorzystać wiedzę i rozwijać swoje profesjonalne umiejętności korzystając z nowoczesnych technologii	K_U05	2
_W_1	ma wiedzę na temat rodzajów gier, sposobów konstruowania reguł gier oraz ich znaczenia w społeczno-kulturowym kontekście	K_W05	3
_W_2	ma wiedzę na temat możliwości wykorzystania znajomości struktur społeczno-kulturowych w zasadach tworzenia mechaniki i logiki rozgrywki	K_W11	4

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	W trakcie realizacji modułu Mechanika gier student uzyska znajomość zasad tworzenia mechaniki gier, metod testowania mechaniki, a także wdrożenia jej w dokumentację przedprodukcyjną i produkcyjną. Dzięki znajomości mechaniki gier student będzie potrafił kompetentnie opracować referencje dla zespołu produkującego określony rodzaj gry.
<b>Wymagania wstępne</b>	

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
_w_1	projekt zaliczeniowy	weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu mechaniki gry	_K_1, _U_1, _U_2, _W_1, _W_2

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
_fs_1	ćwiczenia	ćwiczenia z wykorzystaniem środków audiowizualnych	30	samodzielna praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	45	_w_1