

|    |                           |                            |
|----|---------------------------|----------------------------|
| 1. | <b>Nazwa kierunku</b>     | <b>filologia angielska</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:** Teoria kultury: moduł 1 – Badania gier i teoria rozrywki interaktywnej

**Kod modułu:** 02-FA-SW-S2-TK1-BG-1

1. Liczba punktów ECTS: 5

| 2. Zakładane efekty kształcenia modułu |   |  |                                |
|--|---|--|--------------------------------|
| kod                                    | opis  | efekty kształcenia kierunku              | stopień realizacji (skala 1-5) |
| SW-S2-TK1-BG_K_1                       | jest świadomy kulturotwórczej roli gier i rozrywki interaktywnej oraz kontrowersji dotyczących rosnącego znaczenia gier we współczesnej kulturze  | FA2_K01<br>FA2_K02                       | 1<br>1                         |
| SW-S2-TK1-BG_K_2                       | jest świadomy roli, jaką rozrywka interaktywna odgrywa w utrwalaniu i ewentualnym podważaniu stereotypów kulturowych  | FA2_K03<br>FA2_K04                       | 1<br>3                         |
| SW-S2-TK1-BG_U_1                       | potrafi w spójny sposób przedstawić analizę ustną i pisemną zjawisk kulturowych dotyczących gier i rozrywki interaktywnej z zachowaniem zasad obiektywności akademickiej i akademickiego stylu wywodu, uwzględniając różnorodność opinii i sądy alternatywne i stosując właściwą dla dziedziny terminologię | FA2_U03<br>FA2_U05<br>FA2_U06<br>FA2_U07 | 2<br>2<br>2<br>2               |
| SW-S2-TK1-BG_U_2                       | potrafi samodzielnie opracować syntetyczne omówienie wybranych zagadnień z obszaru badań nad rozrywką interaktywną z zachowaniem zasad obiektywności i akademickiego stylu wywodu, uwzględniając różnorodność opinii i sądy alternatywne i stosując właściwą dla dziedziny terminologię                     | FA2_U01<br>FA2_U02<br>FA2_U07            | 2<br>2<br>2                    |
| SW-S2-TK1-BG_U_3                       | potrafi poddać krytyce teksty akademickie dotyczące badań gier i teorii rozrywki interaktywnej, poprawnie rozpoznając zastosowane metodologie badawcze i stanowiska badawcze i ideologiczne badaczy oraz potrafi trafnie określić odniesienia tych tekstów do szerszego kontekstu teorii kultury            | FA2_U01<br>FA2_U02                       | 2<br>2                         |
| SW-S2-TK1-BG_W_1                       | posiada pogłębioną wiedzę na temat stanowisk badawczych i teorii kulturoznawczych dotyczących kulturowych aspektów gier i roli gier w kształtowaniu procesów kulturowych  | FA2_W04<br>FA2_W05                       | 2<br>2                         |
| SW-S2-TK1-BG_W_2                       | zna szczegółową terminologię z zakresu badań nad grami oraz teorii rozrywki interaktywnej   | FA2_W02                                  | 2                              |

|                  |   |                    |        |
|------------------|---|--------------------|--------|
| SW-S2-TK1-BG_W_3 | posiada pogłębioną wiedzę na temat związków gier z innymi zjawiskami kulturowymi, w tym w szczególności na temat miejsca gier w kulturze współczesnej, w „kulturze popularnej” i w „kulturze wysokiej”, na temat subkulturowych aspektów gier, etc. | FA2_W04<br>FA2_W05 | 2<br>2 |
| SW-S2-TK1-BG_W_4 | posiada pogłębioną wiedzę na temat związków kulturowych aspektów gier z ich znaczeniem społecznym, politycznym, ideologicznym   | FA2_W04<br>FA2_W07 | 2<br>2 |

|                          |  |
|--------------------------|--|
| <b>3. Opis modułu</b>    |  |
| <b>Opis</b>              | Moduł ma za zadanie zaznajomić studenta z najnowszymi trendami badań humanistycznych dotyczących gier oraz rozrywki interaktywnej oraz kształcić zaawansowane umiejętności samodzielnej analizy i interpretacji zjawisk kulturowych towarzyszących rozwojowi gier jako formy rozrywki oraz uczestnictwa w kulturze. Moduł przedstawia przegląd stanowisk badawczych dotyczących kulturowych i kulturotwórczych aspektów gier, w tym w szczególności gier wideo i komputerowych i poddaje analizie liczne kontrowersje wynikające ze znaczących różnic pomiędzy poszczególnymi stanowiskami badawczymi. W czasie ćwiczeń studenci poznają praktyczne metodologie badawcze dotyczące kulturowych aspektów gier i kształcą umiejętności samodzielnej krytyki i analizy zjawisk kulturowych. |
| <b>Wymagania wstępne</b> | Brak   |

| <b>4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu</b> |                                     |   |  |
|--|-------------------------------------|---|--|
| <b>kod</b>   | <b>nazwa (typ)</b>                  | <b>opis</b>   | <b>efekty kształcenia modułu</b>   |
| SW-S2-TK1-BG_w_1   | Egzamin                             | Egzamin sprawdzający wiedzę nabytą przez studentów.   | SW-S2-TK1-BG_W_1, SW-S2-TK1-BG_W_2, SW-S2-TK1-BG_W_3, SW-S2-TK1-BG_W_4   |
| SW-S2-TK1-BG_w_2   | Praca pisemna                       | Samodzielna praca pisemna sprawdzająca wiedzę i umiejętności analityczne studentów nabyte podczas ćwiczeń   | SW-S2-TK1-BG_K_1, SW-S2-TK1-BG_K_2, SW-S2-TK1-BG_U_1, SW-S2-TK1-BG_U_2, SW-S2-TK1-BG_U_3, SW-S2-TK1-BG_W_1, SW-S2-TK1-BG_W_2, SW-S2-TK1-BG_W_3, SW-S2-TK1-BG_W_4 |
| SW-S2-TK1-BG_w_3   | Prezentacje studentów (opcjonalnie) | Samodzielna lub grupowa prezentacja wykorzystująca techniki audiowizualne, sprawdzająca wiedzę i umiejętności analityczne studentów nabyte podczas ćwiczeń              | SW-S2-TK1-BG_K_1, SW-S2-TK1-BG_K_2, SW-S2-TK1-BG_U_1, SW-S2-TK1-BG_U_2, SW-S2-TK1-BG_U_3, SW-S2-TK1-BG_W_1, SW-S2-TK1-BG_W_2, SW-S2-TK1-BG_W_3, SW-S2-TK1-BG_W_4 |
| SW-S2-TK1-BG_w_4   | Rozmowa kontrolna (opcjonalnie)     | Ustna ocena stopnia przygotowania studenta do zajęć dokonywana na bieżąco w trakcie trwania modułu. Ocena może dotyczyć znajomości zadanego na dane zajęcia tekstu oraz | SW-S2-TK1-BG_K_1, SW-S2-TK1-BG_K_2, SW-S2-TK1-   |

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  | znajomości problemów i zagadnień uprzednio omówionych. | BG_U_1, SW-S2-TK1-BG_U_2, SW-S2-TK1-BG_U_3, SW-S2-TK1-BG_W_1, SW-S2-TK1-BG_W_2, SW-S2-TK1-BG_W_3, SW-S2-TK1-BG_W_4 |
|--|--|--|--|

| 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 |  |
| SW-S2-TK1-BG_fs_1             | wykład                    | Wykład z wykorzystaniem narzędzi audiowizualnych, prezentujący treści z zakresu określonego przez opis modułu oraz sylabus modułu.<br>Wykładowca korzysta z licznych tekstów i materiałów źródłowych. | 15            | przygotowanie do testu, lektura tekstów obowiązkowych i uzupełniających  | 30            | SW-S2-TK1-BG_w_1                                     |
| SW-S2-TK1-BG_fs_2             | ćwiczenia                 | Ćwiczenia poświęcone są na analizy i dyskusje wybranych tekstów źródłowych oraz krytycznych.  | 30            | Przygotowanie do zajęć – lektura tekstów obowiązkowych i uzupełniających, przygotowanie pracy pisemnej lub prezentacji | 30            | SW-S2-TK1-BG_w_2, SW-S2-TK1-BG_w_3, SW-S2-TK1-BG_w_4 |