

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.1

**Kod modułu:** 13-PG-S2-WZKS.1

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-PG-S2-WZKS.1_1	Posiada wiedzę z zakresu pojęć związanych z terminologią wykorzystywaną w grach, gatunkami gier itp., rozumnie ich wzajemne związki, potrafi gromadzić i analizować podstawowe informacje związane z treściami modułu.	PG2P-W01	3
13-PG-S2-WZKS.1_2	Posiada wiedzę pozwalającą na scharakteryzowanie rozwoju gatunków gier na przestrzeni dziejów oraz wiedzę dotyczącą współczesnych gier komputerowych i ich związków z kulturą. Posiada wiedzę dotyczącą szeroko rozumianej kultury i rozrywki, rozumie zachodzące pomiędzy nimi relacje i na tej podstawie potrafi realizować własne koncepcje twórcze.	PG2P-W03	3
		PG2P-W04	3
		PG2P-W07	3
13-PG-S2-WZKS.1_3	Posiada wiedzę dotyczącą szeroko rozumianej kultury i rozrywki, rozumie zachodzące pomiędzy nimi relacje i na tej podstawie potrafi realizować własne koncepcje twórcze.	PG2P-W02	3
		PG2P-W03	3
		PG2P-W04	3
		PG2P-W07	3
13-PG-S2-WZKS.1_4	Posiada umiejętność przygotowania rozbudowanych prac pisemnych i wystąpień ustnych (także o charakterze multimedialnym) związanych ze studiowanym kierunkiem studiów, z wykorzystaniem różnych ujęć i koncepcji teoretycznych oraz innych źródeł.	PG2P-K06	3
		PG2P-U08	3
		PG2P-U10	3
13-PG-S2-WZKS.1_5	Potrafi swobodnie wypowiadać się w formie ustnej i pisemnej na temat twórczości własnej oraz na temat szeroko pojętej kultury, wykazując umiejętność poprawnego formułowania własnych sądów i wyciągania trafnych wniosków.	PG2P-U10	3
13-PG-S2-WZKS.1_6	Posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych i rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w obrębie własnej specjalizacji oraz szeroko pojętych działań kulturotwórczych.	PG2P-K01	3
		PG2P-W04	3
13-PG-S2-WZKS.1_7	Posiada zdolność do komunikowania się z reprezentantami różnych środowisk społecznych, profesjonalistów i nieprofesjonalistów w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych i działań artystycznych, ze szczególnym uwzględnieniem	PG2P-K02	3
		PG2P-K06	3

	twórczości graficznej. Jest zdolny do definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy społeczne, naukowe i etyczne oraz umie je umiejscowić w obrębie własnej pracy artystycznej.		
--	---	--	--

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Treści programowe modułu stanowią uzupełnienie wiedzy z zakresu historii sztuki, wiedzy o kulturze oraz wybranych zagadnień antropologii kulturowej. Cele poznawcze przedmiotu sprowadzają się do rozpoznania założeń, fundamentów oraz odrębności kultury modernistycznej i postmodernistycznej, ze szczególnym uwzględnieniem postmodernistycznych reorientacji w różnych obszarach dzisiejszej kultury – szeroki kontekst (nauka, filozofia, kultura artystyczna, literatura, sztuka). W tym także rozpoznania i zrozumienia kontekstów historyczno-kulturowych ponowoczesnych transgresji i dekonstrukcji, związanych z tym pojęć i koncepcji, niezbędnych dla rozumienia współczesnej kultury i praktyki artystycznej. Studenci powinni dysponować wiedzą i orientacją w obszarze charakterystycznych dla ponowoczesności tendencji i zjawisk kulturowych, ale także umiejętnością ich krytycznej analizy i oceny.
<b>Wymagania wstępne</b>	Wstępna orientacja w zakresie historii sztuki i antropologii kulturowej

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu</b>			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13_PG2A_WZKS.1_w_1	Egzamin	Weryfikacja wiedzy z zakresu całości treści kształcenia realizowanych na wykładach i ćwiczeniach, w tym znajomości wybranych zagadnień w obszarze kultury i sztuki ponowoczesnej, pojęć i kategorii związanych z projektem postmodernizmu oraz zależności i uwarunkowań kontekstualnych, istotnych dla współczesnej kultury i kultury artystycznej.	13-PG-S2-WZKS.1_1, 13-PG-S2-WZKS.1_2, 13-PG-S2-WZKS.1_3, 13-PG-S2-WZKS.1_4, 13-PG-S2-WZKS.1_5, 13-PG-S2-WZKS.1_6, 13-PG-S2-WZKS.1_7
13_PG2A_WZKS.1_w_2	Kolokwium/praca pisemna	Weryfikacja wiedzy z wybranego zakresu treści kształcenia realizowanych na wykładach i ćwiczeniach. Ocena merytoryczności i rzeczowości argumentów, weryfikacja wiedzy w zakresie wybranego problemu.	13-PG-S2-WZKS.1_1, 13-PG-S2-WZKS.1_2, 13-PG-S2-WZKS.1_3, 13-PG-S2-WZKS.1_4, 13-PG-S2-WZKS.1_5, 13-PG-S2-WZKS.1_6, 13-PG-S2-WZKS.1_7

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG-S2-WZKS.1_fs_1	wykład	Wykład. Dotyczy wybranych aspektów wiedzy o genezie, czasoprzestrzeni i założeniach kultury ponowoczesnej, w tym nauki, poznania, filozofii, a przede wszystkim sztuki i praktyki artystycznej. Wykład w połączeniu z prezentacją audiowizualną.	15	Indywidualna praca z literaturą przedmiotu prowadząca do samodzielnego poszerzania wiedzy oraz lektura uzupełniająca w zakresie wskazanych zagadnień.	15	13_PG2A_WZKS.1_w_1
13-PG-S2-	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień, praca nad	15	Przygotowanie do ćwiczeń związane z pracą	15	

WZKS.1_fs_2		tekstem i źródłami, pogłębienie refleksji o wybranych zagadnieniach kultury i sztuki ponowoczesnej.		nad wskazanymi tekstami oraz źródłami.		13_PG2A_WZKS. 1_w_2
-------------	--	---	--	--	--	------------------------