

1.	Nazwa kierunku	kultury mediów
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

Moduł kształcenia: Teoria gier

Kod modułu: 02-MO1N-13-24

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
24_K01	rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie	02-MO1SN-13_K01	5
24_U01	potrafi wyszukiwać informacje z wykorzystaniem różnych źródeł; dokonuje właściwej selekcji treści wzbogacającej obszar zainteresowania	02-MO1SN-13_U01	5
24_U02	umie samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać swoje umiejętności badawcze, kierując się wskazówkami wykładowcy; potrafi wyszukać nowopowstałe problemy w wybranym zakresie zagadnień	02-MO1SN-13_U02	5
24_U04	ma umiejętność rozpoznawania subdyscyplin w badaniach nad teorią gier; sprawnie i ze zrozumieniem posługuje się elementarną specjalistyczną terminologią właściwą podstawowym ujęciom teoretycznym i paradygmatom badawczym właściwym tym subdyscyplinom	02-MO1SN-13_U04	5
24_W01	ma podstawową wiedzę o miejscu i znaczeniu refleksji nad teorią gier w systemie nauk humanistycznych oraz jej specyfice przedmiotowej i metodologicznej; ma świadomość interdyscyplinarności obszaru	02-MO1SN-13_W01	5
24_W03	ma uporządkowaną ogólną wiedzę z zakresu teorii gier, w tym zna elementarną terminologię, klasyfikacje; ma świadomość miejsca człowieka w tej komunikacji	02-MO1SN-13_W03	5
24_W05	posiada podstawową wiedzę o powiązaniach dziedzin badań nad teorią gier, zna ich podstawy metodologiczne	02-MO1SN-13_W05	5
24_W06	ma podstawową wiedzę o głównych kierunkach rozwoju i najważniejszych nowych osiągnięciach w zakresie badań nad teorią gier; ma świadomość dynamiki przeobrażeń obszaru	02-MO1SN-13_W06	5

3. Opis modułu	
Opis	W ramach modułu Teoria gier student poznaje specyfikę przedmiotową i metodologiczną badań nad optymalnymi zachowaniami człowieka w sytuacjach konfliktu interesów i konkurencyjności oraz zastosowanie, wywodzącej się z matematyki, teorii gier w różnych dyscyplinach: ogólnie – w ekonomii, socjologii i informatyce (sztuczna inteligencja), a szczegółowo – w praktykach kulturowych, aktach komunikacyjnych i memetyce. Otrzymuje wiedzę za zakresu następujących zagadnień: gry językowe, Wittgensteinowska „rodzina gier”, gry jako formy karnawalizacji świata, dychotomia konieczności i przypadkowości czyli „żywiół i ład” w grach (wg. R. Callois), gry zabawowe, sportowe i komputerowe, gatunki i hybrydy w grach dawnych i współczesnych oraz dydaktyczne i terapeutyczne funkcje gier. Wykładowca przekazuje wiedzę o teorii gier jako problematykę ściśle związaną z zagadnieniami ryzyka, ze strategiami decyzyjnymi oraz z racjonalnością partykularną, która charakteryzuje współczesnego użytkownika multimedialnych.
Wymagania wstępne	Brak.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
02-MO1SN-13-w_o	obserwacja weryfikująca	ocena postaw i kompetencji	24_K01, 24_U01, 24_U02, 24_U04
02-MO1SN-13-w_t	test/praca pisemna	weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o treść zajęć i wskazaną w sylabusie literaturę	24_U04, 24_W01, 24_W03, 24_W05, 24_W06

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	
02-MO1N-13-f_w	wykład	wykład konwersatoryjny wprowadzający w problematykę teorii gier	10	praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy z zakresu wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę	30	02-MO1SN-13-w_o, 02-MO1SN-13-w_t