

1.	Nazwa kierunku	filologia angielska
2.	Cykl rozpoczęcia	2018/2019 (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 FA2_K02	1 1
SW-S2-TK1-BG_K_2	jest świadomy roli, jaką rozrywka interaktywna odgrywa w utrwalaniu i ewentualnym podważaniu stereotypów kulturowych	FA2_K03 FA2_K04	1 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 FA2_U05 FA2_U06 FA2_U07	2 2 2 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 FA2_U02 FA2_U07	2 2 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 FA2_U02	2 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 FA2_W05	2 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 FA2_W05	2 2
SW-S2-TK1-BG_W_4	posiada pogłębioną wiedzę na temat związków kulturowych aspektów gier z ich znaczeniem społecznym, politycznym, ideologicznym	FA2_W04 FA2_W07	2 2

3. Opis modułu	
Opis	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.
Wymagania wstępne	Brak

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
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. 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