

1.	<b>Field of study</b>	<b>Media Cultures</b>
2.	Academic year of entry	2018/2019 (winter term)
3.	Level of qualifications/degree	first-cycle studies
4.	Degree profile	general academic
5.	Mode of study	full-time

**Module:** Game Theory

**Module code:** 02-MO1S-13-24

**1. Number of the ECTS credits:** 3

<b>2. Learning outcomes of the module</b>			
<b>code</b>	<b>description</b>	<b>learning outcomes of the programme</b>	<b>level of competence (scale 1-5)</b>
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. Module description	
<b>Description</b>	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 multimedków.
<b>Prerequisites</b>	Brak.

4. Assessment of the learning outcomes of the module			
code	type	description	learning outcomes of the module
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. Forms of teaching						
code	form of teaching			required hours of student's own work		assessment of the learning outcomes of the module
	type	description (including teaching methods)	number of hours	description	number of hours	
02-MO1S-13-f_w	lecture	wykład konwersatoryjny wprowadzający w problematykę teorii gier	30	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