

1.	Nazwa kierunku	kultury mediów
2.	Cykl rozpoczęcia	2018/2019 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

Moduł kształcenia: Gry wideo

Kod modułu: 02-MO1N-13-35

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
35_K02	potrafi współdziałać w grupie, przyjmując w niej różne role; potrafi uczestniczyć w zespołowym opracowaniu problemów i zagadnień badawczych	02-MO1SN-13_K02	5
35_U01	potrafi wyszukiwać informacje z wykorzystaniem różnych źródeł; dokonuje prawidłowej oceny i selekcji informacji w zakresie wybranego obszaru badawczego	02-MO1SN-13_U01	5
35_U02	umie sformułować pytania badawcze i przeprowadzić analizę wyselekcjonowanych problemów; potrafi wskazać nowe zjawiska na rynku gier komputerowych	02-MO1SN-13_U02	5
35_U03	umie samodzielnie zdobywać wiedzę z zakresu gier komputerowych, rozwijać umiejętności badawcze, w tym analityczno-interpretacyjne zarówno w odniesieniu do wytworów tej kultury, jak i poświęconych jej tekstów teoretyczno-metodologicznych, kierując się wskazówkami opiekuna naukowego	02-MO1SN-13_U03	5
35_U06	umie logicznie, spójnie i merytorycznie argumentować z wykorzystaniem odpowiednich ujęć teoretycznych i metodologicznych	02-MO1SN-13_U06	5
35_U13	potrafi wskazać szanse i zagrożenia dla człowieka związane z rozwojem gier komputerowych; zabiera krytyczny głos w dyskusji nad perspektywami zastosowań gier w różnych dziedzinach życia	02-MO1SN-13_U13	5
35_W03	ma uporządkowaną ogólną wiedzę z zakresu gier komputerowych; zna specjalistyczną terminologię, podstawowe klasyfikacje oraz metodologie	02-MO1SN-13_W03	5
35_W05	posiada podstawową wiedzę o powiązaniach dziedzin badań nad grami komputerowymi; ma świadomość ich wzajemnego oddziaływania i kreowania nowych tendencji	02-MO1SN-13_W05	5
35_W06	ma podstawową wiedzę o głównych kierunkach rozwoju i najważniejszych nowych osiągnięciach w zakresie badań nad grami komputerowymi; ma świadomość transformacji gatunków i typów gier w związku z przyspieszeniem technologicznym na rynku nowych mediów	02-MO1SN-13_W06	5

3. Opis modułu

Opis	W ramach modułu Gry komputerowe student poznaje specyfikę wchodzenia użytkownika multimediów w złożone interakcje z programami komputerowymi i innymi ludźmi (również w sieci), terminologię specjalistyczną z zakresu teorii gier komputerowych (środowisko ergodyczne, świat wirtualny, fabuła potencjalna, współkreowane skupisko znaczeń, twór niegotowy), typy i rodzaje gier komputerowych oraz ich zastosowanie do celów zabawowych, komunikacyjnych i profesjonalnych. Zaznajamia się z popularnymi grami, uczy podstaw ich programowania oraz krytycznego ich oswojania, czyli pragmatycznego wykorzystania i poszerzania wiedzy o wartościach i szansach, jakie one oferują współczesnemu człowiekowi i o niebezpieczeństwach, na jakie narażeni są gracze.
Wymagania wstępne	Brak.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
02-MO1SN-13-w_g	gra dydaktyczna	sprawdzenie wiedzy i umiejętności praktycznych	35_U01, 35_U02, 35_U06, 35_U13, 35_W03
02-MO1SN-13-w_kl	konspekt z lektury	weryfikacja wiedzy w oparciu o prezentację notatek z lektury uzupełniającej wykład	35_U01, 35_U03, 35_W03, 35_W05, 35_W06
02-MO1SN-13-w_o	obserwacja weryfikująca	ocena postaw i kompetencji	35_K02, 35_U06, 35_U13, 35_W03, 35_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_l	laboratorium	praca z tekstami teoretycznymi, rozwiązywanie problemów i zadań	10	lektura wskazanej literatury, samodzielne rozwiązywanie zadań, przygotowanie się do gier dydaktycznych	30	02-MO1SN-13-w_g, 02-MO1SN-13-w_kl, 02-MO1SN-13-w_o