

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2018/2019 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ZAGADNIENIA SPECJALNOŚCIOWE (TEORIA) CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S1-ZS.2

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-ZS.2 _1	Posiada wiedzę dotyczącą psychologicznych aspektów związanych z grami.	PG1P_W01 PG1P_W02	3 3
13-PG-S1-ZS.2 _2	Rozumie związki pomiędzy psychologią gracza a prowadzoną rozgrywką.	PG1P_K01 PG1P_W01	2 2
13-PG-S1-ZS.2 _3	Posiada umiejętność gromadzenia, analizowania i w świadomy sposób interpretowania potrzebnych informacji.	PG1P_K01	3
13-PG-S1-ZS.2 _4	Posiada umiejętność organizacji pracy własnej i zespołowej w ramach realizacji wspólnych zadań i projektów.	PG1P_K03	3
13-PG-S1-ZS.2 _5	Posiada umiejętność kontrolowania swoich emocji i zachowań.	PG1P_K07	2
13-PG-S1-ZS.2 _6	Posiada umiejętność komunikowania się w obrębie własnego środowiska i społeczności.	PG1P_K10	3
13-PG-S1-ZS.2 _7	Posiada umiejętność posługiwania się fachową terminologią z zakresu grafiki komputerowej gier.	PG1P_K14	3

3. Opis modułu	
Opis	Student nabędzie wiedzę dotyczącą związków pomiędzy psychologią a teoretycznymi i praktycznymi zagadnieniami budowania planu rozgrywki, wzbudzenia, utrzymania i kontrolowania pozytywnych emocji u gracza, a także nabędzie wiedzę i umiejętności budowania zespołów projektowych.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S1-ZS . 2_w_1	Egzamin pisemny	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń oraz wskazaną literaturę.	13-PG-S1-ZS.2_1, 13-PG-S1-ZS.2_2, 13-PG-S1-ZS.2_3, 13-PG-S1-ZS.2_4, 13-PG-S1-ZS.2_5, 13-PG-S1-ZS.2_6, 13-PG-S1-ZS.2_7
13-PG-S1-ZS . 2_w_2	Praca pisemna	Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą niezbędną do rozwiązania określonego problemu pracy przygotowanej przez studenta.	13-PG-S1-ZS.2_1, 13-PG-S1-ZS.2_2, 13-PG-S1-ZS.2_3, 13-PG-S1-ZS.2_4, 13-PG-S1-ZS.2_5, 13-PG-S1-ZS.2_6, 13-PG-S1-ZS.2_7

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	
13-PG-S1-ZS. 2_fs_1	wykład	Wykład wprowadzający do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu i pogłębiający problematykę omawianą w dostępnej literaturze (wszyscy studenci).	30	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę.	15	13-PG-S1-ZS . 2_w_1, 13-PG-S1-ZS .2_w_2