

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>filologia angielska</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2018/2019 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Projektowanie gier: moduł 1 - Interpretacja i analiza rozrywki interaktywnej

**Kod modułu:** 02-FA-SW-S1-PG1-RI-1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
SW-S1-PG1-RI_K_1	ma świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego doksztalcania się i rozwoju kulturalnego.	FA1_K01	2
SW-S1-PG1-RI_U_1	potrafi formułować i analizować problemy badawcze, potrafi dobrać metody i narzędzia badawcze, opracować i przedstawić wyniki swoich badań, pozwalające na rozwiązywanie typowych zadań/problemów w obrębie studiowanej dyscypliny,	FA1_U02	2
SW-S1-PG1-RI_U_2	umie samodzielnie dokonać interpretacji przykładowych elementów rozrywki interaktywnej i rozwijać swoje umiejętności	FA1_U04 FA1_U06	3 3
SW-S1-PG1-RI_U_3	posiada umiejętność tworzenia prac pisemnych oraz przygotowania wystąpień ustnych, w języku angielskim, dotyczących zagadnień szczegółowych w zakresie interpretacji i analizy rozrywki interaktywnej z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych i różnych źródeł, uwzględniających różnorodne stanowiska i rozwiązania alternatywne	FA1_U12	3
SW-S1-PG1-RI_U_4	potrafi rozpoznać różne rodzaje tekstów i wytworów kultury materialnej z zakresu studiowanej dyscypliny oraz przeprowadzić ich krytyczną analizę, w celu określenia ich znaczeń i oddziaływania społecznego	FA1_U15	2
SW-S1-PG1-RI_W_1	posiada podstawową wiedzę na temat rozrywki interaktywnej, jej miejsca w kulturze, oraz specyfice przedmiotowej i metodologicznej badań nad rozrywką interaktywną (badań nad grami),	FA1_W01 FA1_W02 FA1_W14 FA1_W15	2 2 2 3
SW-S1-PG1-RI_W_2	zna terminologię związaną z interpretacją i analizą rozrywki interaktywnej	FA1_W03 FA1_W15	3 3
SW-S1-PG1-RI_W_3	zna i rozumie metody analizy i interpretacji różnych wytworów kultury właściwe dla wybranych tradycji, teorii lub szkół badawczych w obrębie studiowanej dyscypliny	FA1_W09	2

### 3. Opis modułu

<b>Opis</b>	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z możliwościami i strategiami interpretacyjnymi produkcji interaktywnych w oparciu o dorobek teoretyczno-literacki i teorii kultury. Na płaszczyźnie analitycznej kurs ma na celu wykształcenie umiejętności zidentyfikowania podstawowych strategii konstrukcyjnych inspirowanych metodologią strukturalistyczną, zaś w kontekście interpretacyjnym za główny punkt odniesienia przyjmuje się osiągnięcia myśli post-strukturalistycznej, szczególnie nacisk kładzie zaś na intertekstualny wymiar poszczególnych narracji. Poza interpretacją poszczególnych produktów, badany będzie również ich wpływ na kulturowo-środowiskowy aspekt rozrywki interaktywnej. Końcowa dyskusja ma na celu przedstawienie i zastosowanie wniosków płynących z ćwiczeń jako elementów inspiracji twórczej oraz narzędzi do eksploracji nowych produktów kulturowych.
<b>Wymagania wstępne</b>	brak

### 4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
SW-S1-PG1-RI_w_1	Test praktyczny i teoretyczny	Test praktyczny i teoretyczny sprawdzające stopień opanowania materiału teoretycznego oraz umiejętności interpretacji.	SW-S1-PG1-RI_U_2, SW-S1-PG1-RI_U_4, SW-S1-PG1-RI_W_1, SW-S1-PG1-RI_W_2, SW-S1-PG1-RI_W_3
SW-S1-PG1-RI_w_2	Projekt/ prezentacja LUB praca pisemna	Prezentacja przedstawiona na forum grupy dotycząca interpretacji przykładów rozrywki interaktywnej lub praca pisemna sprawdzająca umiejętności interpretacji gier i rozrywki interaktywnej,	SW-S1-PG1-RI_K_1, SW-S1-PG1-RI_U_1, SW-S1-PG1-RI_U_2, SW-S1-PG1-RI_U_3, SW-S1-PG1-RI_U_4
SW-S1-PG1-RI_w_3	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 znajomości problemów i zagadnień uprzednio omówionych.	SW-S1-PG1-RI_U_2, SW-S1-PG1-RI_U_4, SW-S1-PG1-RI_W_1, SW-S1-PG1-RI_W_2, SW-S1-PG1-RI_W_3

### 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-S1-PG1-RI_fs_1	ćwiczenia	Zajęcia prowadzone według schematu: 1. Wprowadzenie i opis zagadnienia teoretycznego. 2. Prezentacja przykładowych możliwości interpretacji przykładu z dziedziny rozrywki interaktywnej. 3. Dyskusja i interpretacja kolejnych elementów danego przykładu.	30	Lektura tekstów obowiązkowych oraz uzupełniających z zakresu omawianej tematyki, poszukiwanie i przyswojenie informacji wzbogacających rozumienie omawianych zagadnień.  - Przygotowanie i prezentacja własnej interpretacji przykładów rozrywki interaktywnej (lub przygotowanie pracy	60	SW-S1-PG1-RI_w_1, SW-S1-PG1-RI_w_2, SW-S1-PG1-RI_w_3

				pisemnej) - przygotowanie do testu		
--	--	--	--	---------------------------------------	--	--