

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Historia i kultura gier

**Kod modułu:** 13-PG2P-HKG

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-HKG-1	Posiada wiedzę z zakresu pojęć związanych z terminologią wykorzystywaną w grach, gatunkami gier itp., rozumnie ich wzajemne związki, potrafi gromadzić i analizować podstawowe informacje związane z treściami modułu	K_W01	5
13-PG2P-HKG-2	Ma wiedzę pozwalającą na scharakteryzowanie rozwoju gatunków gier na przestrzeni dziejów oraz wiedzę dotyczącą współczesnych gier komputerowych i ich związków z kulturą	K_W03	3
13-PG2P-HKG-3	Posiada wiedzę dotyczącą szeroko rozumianej kultury i rozrywki, rozumie zachodzące pomiędzy nimi relacje i na tej podstawie potrafi realizować własne koncepcje twórcze	K_W03 K_W04 K_W07	4 2 4
13-PG2P-HKG-4	Rozumie złożoność zjawisk społecznych związanych z grami, w tym konieczność stosowania w zawodzie projektanta gier komputerowych zasad i praw związanych z finansowaniem, prawem autorskim i marketingiem	K_K09	4

3. Opis modułu

<b>Opis</b>	W ramach modułu przedstawiane są podstawowe treści z zakresu rozwoju gier i zabaw tradycyjnych oraz historia rozwoju i powstania gatunków gier komputerowych.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń oraz	

HKG-w-1		wskazaną literaturę.	13-PG2P-HKG-1, 13-PG2P-HKG-2, 13-PG2P-HKG-3, 13-PG2P-HKG-4
13-PG2P-HKG-w-2	Egzamin pisemny	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń oraz wskazaną literaturę.	13-PG2P-HKG-1, 13-PG2P-HKG-2, 13-PG2P-HKG-3, 13-PG2P-HKG-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	
HKG-fs-1	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	30	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów oraz opracowanie krótkiego komentarza do wskazanego przez prowadzącego tekstu	45	13-PG2P-HKG-w-1, 13-PG2P-HKG-w-2