

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

Moduł kształcenia: Psychologia gier

Kod modułu: 13-PG1P_PG

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P_PG_1	Posiada wiedzę dotyczącą psychologicznych aspektów związanych z grami	K_W01 K_W02	3 3
13-PG1P_PG_2	Rozumie związki pomiędzy psychologią gracza a prowadzoną rozgrywką	K_K01 K_W01	2 2
13-PG1P_PG_3	Posiada umiejętność gromadzenia, analizowania i w świadomy sposób interpretowania potrzebnych informacji	K_K01	3
13-PG1P_PG_4	Posiada umiejętność organizacji pracy własnej i zespołowej w ramach realizacji wspólnych zadań i projektów	K_K03	3
13-PG1P_PG_5	Posiada umiejętność kontrolowania swoich emocji i zachowań	K_K07	2
13-PG1P_PG_6	Posiada umiejętność komunikowania się w obrębie własnego środowiska i społeczności	K_K10	3
13-PG1P_PG_7	Posiada umiejętność posługiwania się fachową terminologią z zakresu grafiki komputerowej gier i dźwięku	K_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-PG1P_PG_w_1	Praca pisemna	Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą niezbędną do rozwiązania określonego problemu pracy przygotowanej przez studenta	13-PG1P_PG_1, 13-PG1P_PG_2, 13-PG1P_PG_3, 13-PG1P_PG_4, 13-PG1P_PG_5, 13-PG1P_PG_6, 13-PG1P_PG_7
13-PG1P_PG_w_2	Egzamin pisemny	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń oraz wskazaną literaturę.	13-PG1P_PG_1, 13-PG1P_PG_2, 13-PG1P_PG_3, 13-PG1P_PG_5, 13-PG1P_PG_6, 13-PG1P_PG_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	
PG_fs_1	wykład	Wykład wprowadzający do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu i pogłębiający problematykę mniej omawianą w dostępnej literaturze (wszyscy studenci)	15	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę	15	13-PG1P_PG_w_2
PG_fs_2	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień związanych z przedmiotem; wielkość grupy: 10-20 studentów	15	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną lekturę wskazanych tekstów oraz opracowanie krótkiego komentarza do wskazanego przez prowadzącego tekstu	15	13-PG1P_PG_w_1