

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>etnologia i antropologia kulturowa</b>
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy), 2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Dokumentacja w projektowaniu przestrzeni wirtualnej

**Kod modułu:** 12-AK-PR-S2-DPP

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

<b>2. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
_K_1	posiada umiejętność pracy w zespole interdyscyplinarnym i wielokulturowym w zakresie projektowania przestrzeni wirtualnej	K_K03	1
_K_2	ma pogłębioną świadomość odpowiedzialnego promowania dziedzictwa kulturowego regionu, kraju, Europy, świata z zachowaniem właściwego poziomu merytorycznego	K_K04	1
_U_1	posiada umiejętności dokumentowania oraz rekonstrukcji kultury w skali globalnej i regionalnej na potrzeby przemysłu kreatywnego	K_U04	2
_U_2	ma szeroko rozwinięte umiejętności w zakresie komunikacji interpersonalnej właściwej dla pracy w zespole interdyscyplinarnym	K_U09	2
_W_1	ma uporządkowaną oraz poszerzoną wiedzę o projektowaniu i prowadzeniu badań etnologicznych i antropologicznych, a w szczególności o problemach, metodach i strategiach badawczych niezbędnych dla tworzenia tzw. Game Design Document	K_W14	3
_W_2	zna i rozumie zasady opisu narracji oraz świata przedstawionego w przestrzeni wirtualnej z wykorzystaniem refleksji antropologicznej	K_W07	4

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	student nauczy się tworzyć referencje dla twórców przestrzeni wirtualnej i gier wideo (m.in. grafików, dźwiękowców) na podstawie własnych badań etnologicznych i antropologicznych. Uzyska także zdolność opracowywania tzw. Game Design Document, w którym zawarty jest szczegółowy opis przebiegu rozgrywki, elementów środowiska, narracji, postaci, mechaniki i logiki rozgrywki.
<b>Wymagania wstępne</b>	zaliczenie modułu Mechanika gier

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
_w_1	projekt zaliczeniowy	weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu Game Design Document	_K_1, _K_2, _U_1, _U_2, _W_1, _W_2

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
_fs_1	ćwiczenia	ćwiczenia z wykorzystaniem środków audiowizualnych	30	Prowadzenie badań etnologicznych i antropologicznych stanowiących podstawę opracowania Game Design Document	45	_w_1