

1.	Nazwa kierunku	filologia angielska
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	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 uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się 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

Opis	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.
Wymagania wstępne	brak

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się 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	I 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 uczenia się
	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 pisemnej)	60	SW-S1-PG1-RI_w_1, SW-S1-PG1-RI_w_2, SW-S1-PG1-RI_w_3

				- przygotowanie do testu		
--	--	--	--	--------------------------	--	--