

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

Moduł kształcenia: Nowe media 2

Kod modułu: 12-AK-S1-NM2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
_K_1	Rozumie rosnące znaczenie wpływu gier wideo w relacjach społecznych w kontekście upowszechnienia kultury masowej.	K_K02	3
		K_K03	2
_K_2	Ma świadomość wpływu gier wideo na postrzeganie i zachowanie dziedzictwa kulturowego	K_K04	2
_U_1	potrafi posługiwać się podstawową terminologią z zakresu gier wideo, a także potrafi dokonywać obserwacji i interpretacji zjawisk społecznych występujących w tym obszarze	K_K02	3
		K_K03	3
		K_U01	3
_U_2	potrafi prezentować własne pomysły, sprawnie wypowiadać się w mowie i na piśmie, na tematy wybranych zagadnień z zakresu wiedzy o grach wideo	K_U08	3
_W_1	Ma elementarną wiedzę dotyczącą rozwoju branży gier wideo w kontekście przemian technologicznych i społecznych	K_W05	3
_W_2	Ma podstawową wiedzę z zakresu wpływu gier wideo na sztukę, kulturę masową i komunikację społeczną	K_W10	3
		K_W11	3

3. Opis modułu	
Opis	Celem zajęć realizowanych w ramach modułu Nowe Media 2 jest zapoznanie studentów z rozwojem i współczesną rolą gier wideo w kontekście wpływu na kulturę masową i relacji społecznych.
Wymagania wstępne	Wcześniejsza realizacja modułu Nowe media 1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
_w_1	praca zaliczeniowa	sprawdzenie wiedzy zdobytej podczas lektury zadanych teksów źródłowych oraz umiejętności jej wykorzystania w interpretacji zjawisk społeczno-kulturowych w obszarze gier wideo	_K_1, _K_2, _U_1, _W_1
_w_2	wypowiedź ustna połączona z dyskusją	Sprawdzenie poziomu ustnej wypowiedzi, stopnia zrozumienia tematu oraz umiejętności obrony własnego stanowiska	_U_2, _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	laboratorium	praca zaliczeniowa przedstawiana w trakcie zajęć i oddana w formie pisemnej, analiza wybranych tekstów z zakresu obowiązującej tematyki połączona z dyskusją	30	przygotowanie proponowanej literatury, przedstawienie głównych problemów poruszonych w tekście, próba sformułowania wniosków, przygotowanie lektury do dyskusji	40	_w_1, _w_2