

| | | |
|-----------|--------------------------------|--------------------------|
| 1. | Field of study | English Philology |
| 2. | Faculty | Faculty of Humanities |
| 3. | Academic year of entry | 2020/2021 (winter term) |
| 4. | Level of qualifications/degree | second-cycle studies |
| 5. | Degree profile | general academic |
| 6. | Mode of study | full-time |

Module: Media: Elective Module 3 (Media - elective / Game Design 3)

Module code: W1-FA-KM-S2-M3-MW-3

1. Number of the ECTS credits: 2

| 2. Learning outcomes of the module | | | |
|---|--|---|--|
| code | description | learning outcomes of the programme | level of competence (scale 1-5) |
| KM-S2-M3-MW-3_K_1 | rozumie kulturowe i społeczne znaczenie mediów, ich różnorodnych form, oraz związanych z nimi zjawisk, ma świadomość własnej wiedzy i umiejętności (analitycznych i twórczych), a także samodzielnie i systematycznie doskonali posiadane umiejętności, i nabywa nowe, czerpiąc z dorobku pokrewnych dziedzin | FA2_K01 FA2_K05 | 2 1 |
| KM-S2-M3-MW-3_U_1 | potrafi dokonywać analizy wybranych form medialnych oraz procesów kulturowych i społecznych z nimi związanych, wyrażając tę analizę w sposób kreatywny we własnej pracy projektowej lub pisemnej | FA2_U01 FA2_U05 FA2_U06 | 2 1 2 |
| KM-S2-M3-MW-3_U_2 | potrafi twórczo i krytycznie zastosować nabytą wiedzę teoretyczną do analizy i interpretacji wybranego zjawiska czy wytworu mediów | FA2_U01 FA2_U03 FA2_U05 | 1 2 3 |
| KM-S2-M3-MW-3_U_3 | potrafi korzystać z narzędzi i oprogramowania specjalistycznego, wykorzystywanego przy projektowaniu wybranych produkcji medialnych; wie jak stworzyć spójny i poprawny technicznie projekt, uwzględniający wybrane założenia twórcze, i potrafi samodzielnie wykonywać prace projektowe uzależnione od treści szczegółowych wybranego kursu | FA2_U06 | 2 |
| KM-S2-M3-MW-3_W_1 | zna stanowiska teoretyczne, podejmujące tematykę znaczenia wybranych form medialnych we współczesnym świecie i we współczesnej humanistyce, oraz zna terminologię stosowaną w praktykach medialnych oraz wybranych teoriach dotyczących współczesnych mediów, w tym m.in. gier cyfrowych | FA2_W02 FA2_W05 | 1 2 |
| KM-S2-M3-MW-3_W_2 | rozumie teoretyczne aspekty najważniejszych współczesnych praktyk twórczych oraz form kreatywności, w tym m.in. gier cyfrowych | FA2_W08 | 2 |

| 3. Module description | |
|-----------------------|--|
| Description | Kurs ma formę zajęć autorskich i jest modułem do wyboru: studenci wybierają konkretny kurs spośród kilku propozycji kursów dotyczących współczesnych mediów w ujęciu humanistycznym. Celem modułu jest prezentacja wybranych stanowisk teoretycznych i krytycznych podejmujących tematykę wybranych form medialnych we współczesnej kulturze, a także prezentacja ich praktycznych realizacji, prowadząca do tworzenia prac projektowych lub analitycznych, których forma, kształt i zakres są uzależnione od wyboru studentów. Szczegółowy wybór kursów uwzględnia każdorazowo kurs z zakresu projektowania gier cyfrowych oraz kurs z zakresu ogólniejszych praktyk medialnych. Studenci poznają współczesne praktyki medialne oraz techniki, w tym zwłaszcza z zakresu obsługi narzędzi twórczych wykorzystywanych w pracy z wybranymi formami medialnymi/projektowaniem gier. Studenci kształcą również umiejętności twórczej analizy mediów oraz procesów kulturowych, toczących się wokół praktyk medialnych, wyrażając je w sposób twórczy – w formie własnych prac projektowych. |
| Prerequisites | |

| 4. Assessment of the learning outcomes of the module | | | |
|--|------------------------------------|--|--|
| code | type | description | learning outcomes of the module |
| KM-S2-M3-MW-3_w_1 | Prezentacja | Prezentacja wykonana przez studentów sprawdzająca umiejętności analizy zjawisk i procesów dotyczących praktyk medialnych oraz opanowanie terminologii, znajomość tekstów krytycznych i stanowisk podejmujących tematykę znaczenia różnorodnych form medialnych. Prezentacja może dotyczyć krytycznych aspektów własnego projektu/ gry. | KM-S2-M3-MW-3_K_1, KM-S2-M3-MW-3_U_1, KM-S2-M3-MW-3_U_2, KM-S2-M3-MW-3_U_3, KM-S2-M3-MW-3_W_1, KM-S2-M3-MW-3_W_2 |
| KM-S2-M3-MW-3_w_2 | Praca projektowa lub praca pisemna | Praca projektowa lub pisemna ma na celu zademonstrowanie umiejętności zastosowania wiedzy teoretycznej i praktycznej w twórczej analizie i interpretacji wybranych zagadnień medialnych lub wykonania własnego projektu medialnego. | |
| KM-S2-M3-MW-3_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. | KM-S2-M3-MW-3_U_1, KM-S2-M3-MW-3_U_2, KM-S2-M3-MW-3_U_3, KM-S2-M3-MW-3_W_1, KM-S2-M3-MW-3_W_2 |

| 5. Forms of teaching | | | | | | |
|----------------------|-------------------|---|-----------------|---|-----------------|---|
| code | form of teaching | | | required hours of student's own work | | assessment of the learning outcomes of the module |
| | type | description (including teaching methods) | number of hours | description | number of hours | |
| KM-S2-M3-MW-3_fs_1 | practical classes | Ćwiczenia laboratoryjne oraz analityczno-interpretacyjne wykorzystujące techniki audiowizualne. Dyskusja stymulowana przez wykładownicę. | 30 | - Przygotowanie prezentacji - Przygotowanie pracy projektowej lub pracy pisemnej | 40 | KM-S2-M3-MW-3_w_1, KM-S2-M3-MW-3_w_2, KM-S2-M3-MW-3_w_3 |