

<b>1.</b>	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>filologia angielska</b>
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Media: moduł do wyboru 4 (Media - wybór / projektowanie gier 4)

**Kod modułu:** W1-FA-KM-S2-M4-MW-4

**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>
KM-S2-M4-MW-4_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-M4-MW-4_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-M4-MW-4_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-M4-MW-4_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-M4-MW-4_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	2 2
KM-S2-M4-MW-4_W_2	rozumie teoretyczne aspekty najważniejszych współczesnych praktyk twórczych oraz form kreatywności, w tym m.in. gier cyfrowych	FA2_W08	2

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	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.
<b>Wymagania wstępne</b>	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
KM-S2-M4-MW-4_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-M4-MW-4_K_1, KM-S2-M4-MW-4_U_1, KM-S2-M4-MW-4_U_2, KM-S2-M4-MW-4_U_3, KM-S2-M4-MW-4_W_1, KM-S2-M4-MW-4_W_2
KM-S2-M4-MW-4_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-M4-MW-4_K_1, KM-S2-M4-MW-4_U_1, KM-S2-M4-MW-4_U_2, KM-S2-M4-MW-4_U_3, KM-S2-M4-MW-4_W_1, KM-S2-M4-MW-4_W_2
KM-S2-M4-MW-4_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-M4-MW-4_K_1, KM-S2-M4-MW-4_U_1, KM-S2-M4-MW-4_U_2, KM-S2-M4-MW-4_U_3, KM-S2-M4-MW-4_W_1, KM-S2-M4-MW-4_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	
KM-S2-M4-MW-4_fs_1	ćwiczenia	Ćwiczenia laboratoryjne oraz analityczno-interpretacyjne wykorzystujące techniki audiowizualne Dyskusja stymulowana przez wykładowcę	30	- Przygotowanie prezentacji  - Przygotowanie pracy projektowej lub pracy pisemnej	40	KM-S2-M4-MW-4_w_1, KM-S2-M4-MW-4_w_2, KM-S2-M4-MW-4_w_3