

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

**Moduł kształcenia:** Prognozowanie i symulacje międzynarodowe

**Kod modułu:** PSM

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

<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>
PSM_K_1	Posiada zdolność do współpracy z grupami eksperckimi z zakresu stosunków międzynarodowych.	POL_2_K01	3
PSM_K_2	Wykorzystuje techniki symulacyjne do w kierowaniu zespołami.	POL_2_K05	2
PSM_U_1	Potrafi skutecznie prognozować wydarzenia na arenie międzynarodowej.	POL_2_U04	5
PSM_U_2	Rozpoznaje konflikty polityczne i potrafi identyfikować wynikające z nich zagrożenia.	POL_2_U12	4
		POL_2_U16	4
PSM_W_1	Ma pogłębioną wiedzę o procesach i mechanizmach determinujących stosunki międzynarodowe.	POL_2_W09	5

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z metodami prognozowania i symulacji międzynarodowych. W ramach zajęć studenci, korzystając z symulatora komputerowego, poznają również mechanizmy funkcjonowania państw na arenie międzynarodowej.
<b>Wymagania wstępne</b>	Podstawowe wiadomości z zakresu przedmiotu Wiedza o Społeczeństwie na poziomie licealnym Podstawowa wiedza z zakresu Najnowszej historii politycznej Podstawowa wiedza z zakresu Prawa Międzynarodowego Publicznego. Podstawowa wiedza z zakresu Bezpieczeństwa Narodowego i Międzynarodowego. Podstawowa wiedza z zakresu Konfliktów Zbrojnych i Sporów Międzynarodowych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
PSM_w_1	Zaliczenie	Weryfikacja efektów uczenia się została dokładnie określona w sylabusie stworzonym dla modułu	PSM_K_1, PSM_K_2, PSM_U_1, PSM_U_2, PSM_W_1

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	
PSM_fs_1	laboratorium	Zajęcia prowadzone są z użyciem następujących metod: - gra dydaktyczna, - gra symulacyjna, - gra decyzyjna.	15	Praca własna studenta obejmuje: - przygotowanie do zaliczenia.	35	PSM_w_1