

1.	Nazwa kierunku	filologia angielska
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (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 gier

**Kod modułu:** W1-FA-SW-S1-IAG-1

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

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 dokształcania 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 interpretacji i analizy rozrywki interaktywnej, wykorzystujących podstawowe ujęcia teoretyczne i różne źródła i uwzględniających różnorodne stanowiska	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 specyfiki przedmiotowej i metodologicznej badań nad grami cyfrowymi (groznawstwa)	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

<b>Opis</b>	Celem modułu jest zapoznanie studentów z możliwymi strategiami interpretacyjnymi gier cyfrowych w oparciu o dorobek literaturoznawstwa i teorii kultury. Na płaszczyźnie analitycznej kurs ma na celu kształcenie umiejętności identyfikowania podstawowych strategii narracyjnych gier, inspirowanych głównie metodologiami strukturalistycznymi. W kontekście interpretacyjnym za główny punkt odniesienia przyjmuje się osiągnięcia myśli post-strukturalistycznej i teorię narracji. Poza interpretacją poszczególnych gier, badany będzie również ich wpływ na kulturowo-środowiskowy aspekt rynku rozrywki cyfrowej. Celem kursu jest również wskazanie i rozwijanie praktycznych zastosowań płynących z omawianych zagadnień teoretycznych, jako elementów inspiracji twórczej oraz narzędzi do eksploracji nowych wytworów kultury.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak

### 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
SW-S1-PG1-RI_w_1	Test lub testy	Test lub testy 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 lub prezentacja, lub praca pisemna	Projekt indywidualny lub grupowy, lub prezentacja przedstawiona na forum grupy dotyczące 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)  - przygotowanie do testu	60	SW-S1-PG1-RI_w_1, SW-S1-PG1-RI_w_2, SW-S1-PG1-RI_w_3