



**Game studies,
studia I stopnia, stacjonarne
rok akademicki 2019/2020**

1. Podstawowe informacje o kierunku studiów

a. Nazwa kierunku studiów	Game studies
b. Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
c. Profil kształcenia	ogólnoakademicki
d. Forma studiów	studia stacjonarne
e. Liczba punktów ECTS konieczna do uzyskania kwalifikacji (tytułu zawodowego)	180
f. Liczba semestrów	6
g. Tytułu zawodowy nadawany absolwentom	licencjat
h. Przyporządkowanie do dyscyplin	nauki o kulturze i religii - 82 %, nauki o sztuce - 16%, nauki prawne - 1%, informatyka - 1%
i. Dyscyplina wiodąca (w przypadku przyporządkowania kierunku do więcej niż 1 dyscypliny)	nauki o kulturze i religii
j. Język, w jakim odbywa się kształcenie	język polski

2. Odniesienie kierunkowych efektów uczenia się do charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomie 6-8 PRK

OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU GAME STUDIES, STUDIA PIERWSZEGO STOPNIA Cykl dydaktyczny 2019/2020

Objaśnienie oznaczeń:

K (przed podkreślnikiem) – kierunkowe efekty uczenia się

W – kategoria wiedzy

U – kategoria umiejętności

K (po podkreślniku) – kategoria kompetencji społecznych

P6S – Charakterystyki drugiego stopnia Polskiej Ramy Kwalifikacji – poziom 6 (studia I stopnia)

WG – kategoria wiedzy, zakres i głębia – kompletność perspektywy poznawczej i zależności

WK – kategoria wiedzy, kontekst – uwarunkowania, skutki

UW – kategoria umiejętności, wykorzystanie wiedzy – rozwiązywane problemy i wykonywane zadania

UK – kategoria umiejętności, komunikowanie się – odbieranie i tworzenie wypowiedzi, upowszechnianie wiedzy w środowisku naukowym i posługiwanie się językiem obcym

UO – kategoria umiejętności, organizacja pracy – planowanie i praca zespołowa

UU – kategoria umiejętności, uczenie się – planowanie własnego rozwoju i rozwoju innych osób

KK – kategoria kompetencje, oceny – krytyczne podejście

KO – kategoria kompetencje, odpowiedzialność – wypełnianie zobowiązań społecznych i działanie na rzecz interesu publicznego

KR – kategoria kompetencje, rola zawodowa – niezależność i rozwój etosu

Symbol	Kierunkowe efekty uczenia się	Odniesienie do charakterystyk drugiego stopnia PRK
WIEDZA: ABSOLWENT ZNA I ROZUMIE		
k_W01	w zaawansowanym stopniu – wybrane fakty, obiekty i zjawiska kulturowe oraz gry, a także dotyczące ich metody i teorie kulturoznawcze, literaturoznawcze i socjologiczne wyjaśniające złożone zależności między nimi, stanowiące podstawową wiedzę ogólną z zakresu nauk o kulturze i religii oraz nauk o sztuce, tworzące jej podstawy teoretyczne oraz wybrane zagadnienia z zakresu szczegółowej wiedzy z obszaru nauk o kulturze i religii;	P6S_WG
k_W02	miejsce i znaczenie nauk o kulturze i religii w systemie nauk humanistycznych i społecznych, ich specyfikę przedmiotową i metodologiczną oraz kierunki ich rozwoju	P6S_WG
k_W03	teorie, metodologię i terminologię ogólną i szczegółową z zakresu nauk o kulturze i religii (także nauk o sztuce) oraz teorię i historię gier	P6S_WG
k_W04	metody analizy i interpretacji tekstów i wytworów kultury, przede wszystkim gier w obrębie wybranych tradycji, teorii i szkół badawczych w nauce o kulturze i religii (z możliwością powiązania ich z metodami charakterystycznymi dla nauk o sztuce, nauk o komunikacji, nauk społecznych)	P6S_WG
k_W05	fundamentalne dylematy współczesnej kultury i cywilizacji w zakresie ich badania i zastosowania do rozwiązywania problemów społecznych	P6S_WK
k_W06	podstawowe ekonomiczne, prawne i inne uwarunkowania oraz pojęcia związane z badaniami nauk o kulturze i religii oraz ich zastosowaniem	P6S_WK
k_W07	zasady z zakresu ochrony własności intelektualnej, prawa autorskiego oraz formy rozwoju indywidualnej przedsiębiorczości	P6S_WK
k_W08	zasady działania systemów i instytucji kulturalnych właściwych dla zakresu działalności zawodowej właściwej dla nauk o kulturze i religii (m.in. edukacyjnej, kulturalnej, medialnej, organizacji i obsługi imprez, wystaw, produkcją teatralną) oraz branży gier	P6S_WK
k_W09	treści związane z modułem wybieralnym (wiedza zawarta w osobnym zestawieniu modułowych efektów uczenia się)	
UMIEJĘTNOŚCI: ABSOLWENT POTRAFI		
k_U01	wykorzystywać posiadaną wiedzę z zakresu nauk o kulturze i religii oraz nauk o sztuce – formułować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy dotyczące zjawisk kultury współczesnej, oraz wykonywać zadania w warunkach nie w pełni przewidywalnych przez: - właściwy dobór źródeł oraz informacji z nich pochodzących, dokonywanie oceny, krytycznej analizy i syntezy tych informacji, - dobór oraz stosowanie właściwych metod i narzędzi, w tym zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych (ICT)	P6S_UW

k_U02	formułować i analizować problemy badawcze, dobierać metody i narzędzia ich rozwiązania z wykorzystaniem wiedzy z zakresu nauk o kulturze i religii (z możliwością uwzględnienia wiedzy z nauk pokrewnych)	P6S_UW
k_U03	rozpoznać teksty i i inne wytwory kultury, w tym przede wszystkim gier oraz przeprowadzić ich krytyczną analizę i interpretację z zastosowaniem typowych metod nauk o kulturze i religii pozwalających na ocenę ich znaczenia i oddziaływania w procesie historyczno-kulturowym	P6S_UW
k_U04	komunikować się z użyciem specjalistycznej terminologii dotyczącej opisu zjawisk kultury, przede wszystkim gier	P6S_UK
k_U05	brać udział w debacie – przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska w zakresie tematycznym dotyczącym zjawisk kultury oraz dyskutować o nich	P6S_UK
k_U06	posługiwać się językiem obcym na poziomie co najmniej B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P6S_UK
k_U07	planować i organizować pracę – indywidualną oraz w zespole	P6S_UO
k_U08	samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie	P6S_UU
k_U09	wykorzystywać posiadaną wiedzę dotyczącą tworzenia programów i sekwencji kodów w poznanych językach programowania; treści graficznych, designu	P6S_UW
k_U10	wykorzystywać wiedzę związaną z modułem wybieralnym (umiejętności zawarte w osobnym zestawieniu modułowych efektów uczenia się)	
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: STUDENT JEST GOTÓW DO		
k_K01	krytycznej oceny posiadanej wiedzy z zakresu nauk o kulturze i religii i uznawania znaczenia wiedzy o kulturze, kulturze gier oraz działalności rynku gier w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych	P6S_KK
k_K02	wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego inicjowania działania na rzecz interesu publicznego myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy	P6S_KO
k_K03	odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, w tym: - przestrzegania zasad etyki zawodowej i wymagania tego od innych, - dbałości o dorobek i tradycje zawodu	P6S_KR
k_K04	uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form	P6S_KR
k_K05	kompetentnego, odpowiedzialnego i etycznego funkcjonowania w obszarze określonym przez moduł wybieralny (kompetencje społeczne zawarte w osobnym zestawieniu modułowych efektów uczenia się)	

3. Sumaryczne wskaźniki charakteryzujące program studiów

łączna liczba godzin zajęć	1740 (+ min 75 KZO)
procentowy udział liczby punktów ECTS w łącznej liczbie punktów ECTS dla każdej z dyscyplin - w przypadku programu studiów dla kierunku przyporządkowanego do więcej niż jednej dyscypliny	nauki o kulturze i religii - 82 %, nauki o sztuce - 16%, nauki prawne - 1%, informatyka - 1%
łączna liczba punktów ECTS jaką student uzyskuje w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	91
łączna liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć z zakresu nauk podstawowych, do których odnoszą się efekty uczenia się	36
liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych (w wymiarze nie mniejszym niż 5 punktów ECTS – w przypadku kierunków studiów przypisanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne)	8 (Socjologia kultury 3 ECTS, Społeczne oddziaływanie gier 2 ECTS, Zarządzanie projektami 3 ECTS)
liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć wybieranych (w wymiarze nie mniejszym niż 30% punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów)	79 (41 kierunkowe do wyboru, 26 moduł przedmiotów wybieralnych, 12 inne przedmioty obowiązkowe)
łączna liczba punktów ECTS, którą student musi zdobyć, realizując moduły kształcenia oferowane w formie zajęć ogólnouczeniowych lub na innym kierunku studiów	12 (10 KZO, 2 kurs w języku nowożytnym)
łączna liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne (w wymiarze większym niż 50% liczby punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów) – w przypadku programu studiów dla kierunku o profilu praktycznym	nie dotyczy
łączna liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć związanych z prowadzoną w Uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach do których został przyporządkowany kierunek studiów (w wymiarze większym niż 50% liczby punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów) – w przypadku programu studiów dla kierunku o profilu ogólnoakademickim	159 (z wyłączeniem innych przedmiotów obowiązkowych)
łączna liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość (w wymiarze nie większym niż 50% liczby punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów)	0