OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ
DLA KIERUNKU GAME STUDIES
STUDIA PIERWSZEGO STOPNIA, PROFIL OGÓLNOAKADEMICKI
Cykl dydaktyczny od 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	P6S_KK

	działalności rynku gier w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych	
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)	