Zał. 3

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

OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

DLA KIERUNKU Game Studies STUDIA Pierwszego STOPNIA

Cykl dydaktyczny od roku akademickiego 2022/2023

Objaśnienie oznaczeń:
K (przed podkreślnikiem) – kierunkowe efekty uczenia się
W – kategoria wiedzy
U – kategoria umiejętności
K (po podkreślniku) – kategoria kompetencji społecznych
P6S - charakterystyka 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 kompetencji społecznych, oceny – krytyczne podejście
KO - kategoria kompetencji społecznych, odpowiedzialność – wypełnianie zobowiązań społecznych i działanie na rzecz interesu publicznego
KR - kategoria kompetencji społecznych, 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 teksty gier oraz związane z ich tworzeniem, wydawaniem i badaniem fakty, obiekty i zjawiska kulturowe, a także dotyczące ich metody i teorie praktyczne, w zakresie tworzenia i obsługiwania gier, jak również związane z tym kulturoznawcze, literaturoznawcze i socjologiczne wyjaśniające złożone zależności między nimi, stanowiące podstawową wiedzę ogólną z zakresu nauk o kulturze i religii oraz nauk o sztuce	**P6S_WG**
K_W02	w zaawansowanym stopniu – miejsce i znaczenie gier w przestrzeni rynkowej i badawczej w zakresie nauk o	**P6S_WG**

	kulturze i religii, ogólnym systemie nauk humanistycznych i społecznych, ich specyfikę przedmiotową i metodologiczną oraz kierunki ich rozwoju	
K_W03	w zaawansowanym stopniu – teorie, metodologię i terminologię ogólną i szczegółową z obszaru historii i aktualnej rzeczywistości rynku kreatywnego i wydawniczego gier, a także z zakresu nauk o kulturze i religii, jak również nauk o sztuce w obszarach z grami związanych bezpośrednio lub pośrednio	**P6S_WG**
K_W04	fundamentalne dylematy współczesnej kultury i cywilizacji w zakresie ich badania i zastosowania do rozwiązywania problemów społecznych w tym w formie cyfrowych reprezentacji – jako tekstów gier	**P6S_WK**
K_W05	podstawowe ekonomiczne, prawne i inne uwarunkowania oraz pojęcia związane z obsługą rynku gier i badaniami nauk o kulturze i religii oraz ich zastosowaniem w praktyce	**P6S_WK**
K_W06	zasady z zakresu ochrony własności intelektualnej, prawa autorskiego oraz formy rozwoju indywidualnej przedsiębiorczości, znajdujące praktyczne zastosowanie w branży gier i branżach pokrewnych	**P6S_WK**
K_W07	zasady działania systemów i instytucji właściwych dla zakresu działalności zawodowej właściwej dla nauk o kulturze i religii (m.in. edukacyjnej, kulturalnej, medialnej, organizacji i obsługi imprez, wystaw, targów) oraz branży gier	**P6S_WG/K**
K_W08	metodologię i narzędzia pracy w zakresie sztuk plastycznych, multimediów i grafiki klasycznej oraz cyfrowej w formach właściwych dla środowisk związanych z grami	**P6S_WK**
UMIEJĘTNOŚCI **absolwent potrafi**		
K_U01	wykorzystywać w praktyce posiadaną wiedzę z zakresu tworzenia treści, projektowania i programowania, a także nauk o kulturze i religii oraz nauk o sztuce – w tym szczególnie w procesie kreatywnym w zakresie tekstów gier i dzieł pokrewnych, wykonywać zadania w warunkach nie w pełni przewidywalnych przez: - stosowanie poznanych metod i narzędzi praktycznych oraz teoretycznych - dobór oraz stosowanie właściwych metod i narzędzi, w tym zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych (ICT)	**P6S_UW**
K_U02	formułować i analizować problemy pojawiające się przy projektowaniu, tworzeniu, wydawaniu, obsługiwaniu oraz analizowaniu gier i innych tekstów kultury, dobierać metody i narzędzia ich rozwiązania z wykorzystaniem	**P6S_UW**

	wiedzy z zakresu nauk o kulturze i religii (z możliwością uwzględnienia wiedzy z nauk pokrewnych)	
K_U03	rozpoznać teksty i inne wytwory kultury, w tym przede wszystkim gry oraz przeprowadzić ich krytyczną analizę i interpretację, praktyczną z uwagi na mechaniki i technologie oraz narzędzia wykorzystane w ich tworzeniu oraz 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 gier i innych zjawisk kultury	**P6S_UK**
K_U05	konstruktywnie przedstawiać i oceniać różne opiniei stanowiska w projektach grupowych, dotyczących projektowania, tworzenia, wydawania, obsługiwania i analizowania treści, w zakresie tematycznym dotyczącym gier i innych zjawisk kultury	**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, w tym również w charakterze zarządzania projektem	**P6S_UO**
K_U08	samodzielnie planować i realizować własne uczenie się i rozwój przez całe życie	**P6S_UU**
K_U09	skorelować potrzeby rynku kreatywno-wydawniczego gier i szeroko rozumianych tekstów kultury z wiedzą pozyskaną lub zasygnalizowaną w toku studiów	**P6S_UU**
K_U10	tworzyć i edytować treść oraz formę dzieła plastycznego, również w środowisku cyfrowym	**P6S_UU**
K_U11	projektować, tworzyć, testować i analizować treści tekstów gier, w tym m. in. mechaniki, warstwę wizualną oraz narracyjną gier	**P6S_UW**
K_U12	tworzyć projekty produktów/tekstów w zakresie gier i produktów pokrewnych, wraz z właściwą dla danego obszaru dokumentacją	**P6S_UW**
KOMPETENCJE SPOŁECZNE **absolwent jest gotów do**		
K_K01	krytycznej oceny posiadanej wiedzy z zakresu studiów nad grami i nauk o kulturze i religii, 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	**P6S_KR**

	od innych, - dbałości o dorobek i tradycje zawodu	
K_K04	uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form	**P6S_KR**