

.....  
pieczęćka Wydziału

**Nazwa Wydziału/Instytutu prowadzącego kierunek studiów: Wydział Nauk o Kulturze**

**Nazwa kierunku studiów: Badanie i projektowanie gier**

**Poziom kształcenia: Studia pierwszego stopnia**

**Profil kształcenia: Praktyczny**

**EFEKTY KSZTAŁCENIA DLA KIERUNKU**  
określone Uchwałą Senatu Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego  
Nr 42/2023/2024  
z dnia 28 maja 2024r.

L.p.	symbol kierunkowych efektów uczenia się	kierunkowe efekty uczenia się	odniesienie do charakterystyki drugiego stopnia efektów uczenia się (kod składnika opisu)
<b>Wiedza</b>			
1.	K_W01	Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu wybrane fakty, obiekty i zjawiska dotyczące gier i nowych mediów, a także literatury, kultury popularnej i komunikacji społecznej, mające związek z kierunkiem studiów.	PS6_WG
2.	K_W02	Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu wybrane metody i teorie wyjaśniające zależności między zagadnieniami groznawczymi i innymi, mającymi związek z kierunkiem studiów.	PS6_WG
3.	K_W03	Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu wybrane szczegółowe zagadnienia z zakresu projektowania, produkcji oraz badania gier i graczy.	PS6_WG
4.	K_W04	Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu praktyczne zastosowania wiedzy z zakresów game design i game studies w działalności zawodowej w branży gier.	PS6_WG
5.	K_W05	Zna i rozumie fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji.	PS6_WK
6.	K_W06	Zna i rozumie wybrane ekonomiczne, społeczne i technologiczne uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z branżą gier.	PS6_WK
7.	K_W07	Zna i rozumie wybrane prawne i etyczne uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z branżą gier, w tym związane z ochroną własności intelektualnej.	PS6_WK
8.	K_W08	Zna i rozumie podstawowe zasady tworzenia i rozwoju różnych form	PS6_WK

	przedsiębiorczości w zakresie branży gier.	
--	--	--

L.p.	symbol kierunkowych efektów uczenia się	kierunkowe efekty uczenia się	odniesienie do charakterystyki drugiego stopnia efektów uczenia się (kod składnika opisu)
<b>Umiejętności</b>			
1.	K_U01	Potrafi formułować i rozwiązywać nietypowe problemy oraz wykonywać zadania w warunkach nie w pełni przewidywalnych przez krytyczny wybór, analizę, ocenę i interpretację informacji odnoszących się do badania lub projektowania gier.	PS6_UW
2.	K_U02	Potrafi formułować i rozwiązywać nietypowe problemy oraz wykonywać zadania w warunkach nie w pełni przewidywalnych przez wybór i umiejętność stosowania właściwych metod i narzędzi, w tym zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych.	PS6_UW
3.	K_U03	Potrafi formułować problemy oraz wykonywać wybrane zadania typowe dla działalności w branży gier.	PS6_UW
4.	K_U04	Potrafi komunikować się z otoczeniem z użyciem właściwej dla branży gier terminologii.	PS6_UK
5.	K_U05	Potrafi brać udział w debacie, aktywnie uczestnicząc w dyskusji.	PS6_UK
6.	K_U06	Potrafi posługiwać się europejskim językiem nowożytnym na poziomie B2 wg ESOKJ.	PS6_UK
7.	K_U07	Potrafi planować i organizować pracę indywidualną oraz zespołową.	PS6_UO
8.	K_U08	Potrafi współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych (w tym interdyscyplinarnych).	PS6_UO
9.	K_U09	Potrafi samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie.	PS6_UU
<b>Kompetencje społeczne</b>			
1.	K_K01	Jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści.	PS6_KK
2.	K_K02	Jest gotów do uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii	PS6_KK

		ekspertów i źródeł specjalistycznych.	
3.	K_K03	Jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych i współorganizowania działalności na rzecz środowiska lokalnego za pomocą narzędzi związanych z grami.	PS6_KO
4.	K_K04	Jest gotów do inicjowania działań na rzecz interesu publicznego.	PS6_KO
5.	K_K05	Jest gotów do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy.	PS6_KO

L.p.	symbol kierunkowych efektów uczenia się	kierunkowe efekty uczenia się	odniesienie do charakterystyki drugiego stopnia efektów uczenia się (kod składnika opisu)
<b>Kompetencje społeczne</b>			
6.	K_K06	Jest gotów do przestrzegania zasad etyki zawodowej i wprowadzania tych standardów w swoim otoczeniu zawodowym.	PS6_KR
7.	K_K07	Jest gotów do dbałości o dorobek i tradycje zawodu projektanta bądź badacza gier.	PS6_KR
8.	K_K08	Jest gotów do odpowiedzialnego wykonywania pracy w branży gier zgodnie ze standardami profesjonalnej komunikacji oraz przyjętymi dobrymi praktykami.	PS6_KR

Efekty kształcenia dla kierunku opracowano na podstawie *Rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji z dnia 14 listopada 2018 r. (Dz.U. Z 2018 r., poz. 2218)*

.....  
data i podpis  
Zastępcy ds. Kształcenia

.....  
data i podpis  
Dyrektora Kolegium

#### Objaśnienia:

Symbol efektu tworzą:

- litera K - dla wyróżnienia, że chodzi o efekty kierunkowe,
- znak \_ (podkreślnik),
- jedna z liter W, U lub K - dla oznaczenia kategorii efektów (W - wiedza, U - umiejętności, K - kompetencje społeczne),
- numer efektu w obrębie danej kategorii, zapisany w postaci dwóch cyfr (numery od 1 do 9 należy poprzedzić cyfrą 0).

W kolumnie odniesienia do charakterystyki drugiego stopnia efektów uczenia się należy wskazać kody składników opisu efektów uczenia się zaczerpnięte z opisu efektów uczenia się, zgodnie z *Ustawą o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji* oraz *Rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji z dnia 14 listopada 2018 r. (Dz.U. z 2018 r., poz. 2218)*. Występujące w charakterystykach kody składnika opisu są złożone z następujących elementów:

- jedna litera P – dla oznaczenia słowa poziom;
- jedna z cyfr 6, 7, 8 – dla oznaczenia numeru poziomu (6 – szósty, 7 – siódmy, 8 – ósmy);

- jedna litera S – dla oznaczenia słowa studia;
- znak \_ (podkreślnik),
- jedna z liter W, U lub K - dla oznaczenia kategorii efektów (W - wiedza, U - umiejętności, K - kompetencje społeczne),
- jedna z liter:
  - G – występującą w kategorii wiedza, która określa zakres i głębię/kompletność perspektywy poznawczej i zależności,
  - K – występującą w kategorii wiedza, która określa kontekst/uwarunkowania, skutki,
  - W – występującą w kategorii umiejętności, która określa wykorzystanie wiedzy/rozwiązywane problemy i wykonywane zadania,
  - K – występującą w kategorii umiejętności, która określa komunikowanie się/ odbieranie i tworzenie wypowiedzi, upowszechnianie wiedzy w środowisku naukowym i posługiwanie się językiem obcym,
  - O – występującą w kategorii umiejętności, która określa organizację pracy/planowanie i pracę zespołową,
  - U – występującą w kategorii umiejętności, która określa uczenie się/ planowanie własnego rozwoju i rozwoju innych osób,
  - K – występującą w kategorii kompetencje społeczne, która określa oceny/krytyczne podejście,
  - O – występującą w kategorii kompetencje społeczne, która określa odpowiedzialność/wypełnianie zobowiązań społecznych i działanie na rzecz interesu społecznego,
  - R – występującą w kategorii kompetencje społeczne, która określa rolę zawodową/niezależność i rozwój etosu.