

.....
pieczętka Wydziału

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

Nazwa kierunku studiów: Badanie i projektowanie gier

Poziom kształcenia: II stopnia

Profil kształcenia: ogólnoakademicki

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU
określone Uchwałą Senatu Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego
Nr 43/2023/2024
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)
Wiedza			
1.	K_W01	ma pogłębioną wiedzę na temat wybranych faktów, zjawisk oraz dotyczących ich metody i teorii wyjaśniających zależności między nimi, a stanowiących zaawansowaną wiedzę z zakresu nauk o kulturze i religii	P7S_WG
2.	K_W02	ma pogłębioną wiedzę na temat fundamentalnych dylematów współczesnej kultury popularnej	P7S_WK
3.	K_W03	ma pogłębioną wiedzę na temat wybranych zagadnień z zakresu badania gier i społeczności graczy	P7S_WG
4.	K_W04	ma pogłębioną wiedzę na temat zastosowania wiedzy z zakresu nauk o kulturze, w szczególności w obszarze game studies, w działalności naukowej	P7S_WG
5.	K_W05	ma pogłębioną wiedzę na temat prawnych, ekonomicznych i etycznych uwarunkowań różnych rodzajów działalności związanej z zawodem badacza gier	P7S_WK
Σ			
Umiejętności			
1.	K_U01	potrafi formułować i rozwiązywać nietypowe problemy w obszarze kultury oraz wykonywać zadania w warunkach nie w pełni przewidywalnych przez krytyczny wybór, analizę, ocenę i interpretację informacji odnoszących się do badania gier	P7S_UW
2.	K_U02	potrafi umiejętnie stosować właściwe dla groznawstwa metody i narzędzia, w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne oraz przez	P7S_UW

		przystosowanie istniejących lub opracowanie nowych metod i narzędzi	
--	--	---------------------------------------------------------------------	--

L.p.	symbol kierunkowych efektów uczenia się	kierunkowe efekty uczenia się	odniesienie do charakterystyki drugiego stopnia efektów uczenia się (kod składnika opisu)
3.	K_U03	Potrafi stosować merytoryczną argumentację z wykorzystaniem poglądów innych autorów, formułowania wniosków i samodzielnych sądów, szczególnie z uwzględnieniem ich praktycznej stosowalności	P7S_UK
4.	K_U04	potrafi posługiwać się językiem angielskim w mowie i w piśmie, w sposób właściwy dla nauk humanistycznych, zgodnie z wymogami poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego, w tym w oparciu o specjalistyczną terminologię z zakresu badania gier	P7S_UK
5.	K_U05	potrafi planować i organizować pracę indywidualną oraz zespołową w zakresie badania gier, uwzględniając uwagi opiekuna pracy naukowej i przyjmując różne role, w tym w zespołach interdyscyplinarnych	P7S_UU
6.	K_U06	potrafi samodzielnie planować i realizować własne uczenie się i uczestnictwo w kulturze przez całe życie i ukierunkowywać innych w tym zakresie	P7S_UU
Σ			
Kompetencje społeczne			
1.	K_K01	jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści, a także autoewaluacji w zakresie kompetencji badacza gier	PS7_KK
2.	K_K02	jest gotów do uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	PS7_KK
3.	K_K03	dzięki zdobytym kompetencjom z zakresu groznawstwa jest gotów do podejmowania przedsięwzięć popularyzujących wiedzę o grach i ich badaniu	PS7_KO

4.	K_K04	dzięki zdobytym kompetencjom z zakresu nauk o kulturze jest gotów do inicjowania działań na rzecz rozwoju i ochrony kultury w przestrzeni publicznej	PS7_KO
5.	K_K05	dzięki zdobytym kompetencjom z zakresu groznawstwa jest gotów do działania na rzecz światowego dziedzictwa gier cyfrowych i analogowych, w tym udziału w życiu kulturalnym i twórczym	PS7_KR
Σ			

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/rozwiązujące 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.