Szczegółowe efekty uczenia się na kierunku "Humanistyka drugiej generacji - badanie i projektowanie gier: studia dualne"- matryca efektów kierunkowych

Efekty uczenia się dla kierunku	Po zakończeniu studiów dualnych 1. stopnia na kierunku "Humanistyka drugiej generacji - badanie i projektowanie gier" absolwent:	Introduction to Game Design	Projektowanie fabuł -wyk.	Projektowanie fabuł - ćw.	Projektowanie gier RPG	Literatura powszechna	Projektowanie gier planszowych	Wprowadzenie do grafiki	Logika z elementami aplikacji	Wybrane zagadnienia z historii gier	Projekt badawczy	Muzyka w nowych mediach	Język obcy nowożytny	Projektowanie gier cyfrowych	Probabilistyka i algorytmy	Gry miejskie i ARG - wyk.	Gry miejskie i ARG - lab.	Introduction to Game Studies	Projektowanie larpów	Wprowadzenie do zarządzania projektami	Wprowadzenie do produkcji gier	Prawo rynku gier- wyk.	Prawo rynku gier - ćw.	Wprowadzenie do testowania gier	Testowanie gier	Applied games - wyk	Applied Games -lab	Prawo własności intelektualnej	Teoria gier dla projektantów -wyk.	Teoria gier dla projektantów -ćw.	Wprowadzenie do VR	Wychowanie fizyczne	Projekt (analogowy)	Projekt (cyfrowy)	Wprowadzenie do nowych mediów dw	Prawo a kultura popularna dw	Komunikacja w branżach kreatywnych dw	Autoprezentacja dw	Projektowanie gier cyfrowych (komputerowe) dw	Projektowanie gier cyfrowych (mobilne) -dw	Seminarium dyplomowe	Proseminarium dyplomowe
		w	w	cw	lab	w	lab	w	w	w	k	w	cw	w	w	w	lab	w	lab	w	w	w	cw	w	lab	w	lab	w	w	cw	w	cw	lab	lab	w	w	cw	cw	lab	lab	s	s
		Przedmioty nauczania																															Moduły do wyboru (parami)								Semin.	
WIEDZA																																										
S_WG01	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	1	1	1			1	1		1		1		1	1	1		1			1	1	1	1		1			1		1				1	1						
S_WG02	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu wybrane metody i teorie wyjaśniające zależności między zagadnieniami groznawczymi i innymi, mającymi związek z kierunkiem studiów	1										1		1				1								1			1												1	1
S_WG03	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu wybrane szczegółowe zagadnienia z zakresu projektowania, produkcji oraz badania gier i graczy		1		1									1		1			1		1						1	1					1	1					1	1		
S_WG04	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu praktyczne zastosowania wiedzy z zakresów game design i game studies w działalności zawodowej w branży gier		1		1		1									1			1		1					1	1			1	1		1	1					1	1		
S_WK01	zna i rozumie fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji					1			1		1							1		1											1				1	1						
S_WK02	zna i rozumie wybrane ekonomiczne, społeczne i technologiczne uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z branżą gier			1	1		1							1	1	1			1	1	1			1		1	1						1	1					1	1		
S_WK03	zna i rozumie wybrane prawne i etyczne uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z branżą gier, w tym związane z ochroną własności intelektualnej							1										1				1	1					1							1	1						
S_WK04	zna i rozumie podstawowe zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości w zakresie branży gier	1	1	1						1						1				1	1	1															1	1				
UMIEJĘTNOŚCI																																										
S_UW01	potrafi formułować i rozwiązywać nietypowe problemy oraz wykonywać zadania w warunkach nie w pełni przewidywalnych przez krytyczny wybór, analizę, ocenę i intepretację informacji odnoszących się do badania lub projektowania gier				1									1	1	1		1	1	1							1		1	1											1	
S_UW02	potrafi formułować i rozwiązywać nietypowe problemy oraz wykonywać zadania w warunkach nie w pełni przewidywalnych przez wybór i umiejętne stosowanie właściwych metod i narzędzi, w tym zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych			1		1		1	1		1			1	1					1		1	1	1	1					1	1		1	1					1	1		
S_UW03	potrafi formułować problemy oraz wykonywać wybrane zadania typowe dla działalności w branży gier			1	1											1	1		1		1				1	1	1												1	1	1	1
S_UK01	potrafi komunikować się z otoczeniem z użyciem właściwej dla branży gier terminologii	1	1		1					1		1				1	1	1	1					1		1													1	1		
S_UK02	potrafi brać udział w debacie, aktywnie uczestnicząc w dyskusji		1								1		1																		1						1	1				
S_UK03	potrafi posługiwać się europejskim językiem nowożytnym na poziomie B2 wg ESOKJ	1											1					1								1	1															
S_UO01	potrafi planować i organizować pracę indywidualną oraz zespołową		1	1	1		1				1						1		1	1			1		1		1								1	1			1	1		
S_UO02	potrafi współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych (w tym interdyscyplinarnych)						1				1						1			1					1								1	1			1	1				
S_UU01	potrafi samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie		1			1				1		1	1		1	1						1							1	1	1	1			1	1						
KOMPETENCJE SPOŁECZNE																																										
S_KK01	jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści	1	1			1			1	1	1	1		1	1			1						1				1							1	1					1	1
S_KK02	jest gotów do uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów i źródeł specjalistycznych			1	1				1		1		1				1	1			1	1		1	1								1	1							1	1
S_KO01	jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych i współorganizowania działalności na rzecz środowiska lokalnego za pomocą narzędzi związanych z grami						1							1		1	1		1								1			1	1						1	1				
S_KO02	jest gotów do inicjowania działań na rzecz interesu publicznego										1							1		1						1	1				1											
S_KO03	jest gotów do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy			1			1										1			1	1	1											1	1								
S_KR01	jest gotów do przestrzegania zasad etyki zawodowej i wprowadzania tych standardów w swoim otoczeniu zawodowym			1				1											1		1	1	1					1							1	1						
S_KR02	jest gotów do dbałości o dorobek i tradycje zawodu projektanta bądź badacza gier	1				1				1																			1												1	1
S_KR03	jest gotów do odpowiedzialnego wykonywania pracy w branży gier zgodnie ze standardami profesjonalnej komunikacji oraz przyjętymi dobrymi praktykami						1							1			1							1	1		1						1	1					1	1	1	
	wiedza	3	4	3	3	1	3	2	1	2	1	2	0	4	2	5	0	4	3	3	5	3	2	2	0	4	3	2	2	1	3	0	3	3	3	3	1	1	3	3	1	1
	umiejętności	2	4	3	4	2	2	1	1	2	4	2	3	2	3	4	4	3	4	4	1	2	2	2	4	3	4	0	2	3	3	1	2	2	2	2	2	2	4	4	2	1
	kompetencje społeczne	2	1	3	1	2	3	1	2	2	3	1	1	3	1	1	4	3	2	2	3	3	1	3	2	1	3	2	1	1	2	0	3	3	2	2	1	1	1	1	4	3
	razem	7	9	9	8	5	8	4	4	6	8	5	4	9	6	10	8	10	9	9	9	8	5	7	6	8	10	4	5	5	8	1	8	8	7	7	4	4	8	8	7	5

BLOKI MODUŁÓW DO WYBORU (ŚCIEŻKI SPECJALNOŚCIOWE)

Efekty uczenia się dla kierunku	Gry w adaptacjach i transmediach w	Gry w adaptacjach i transmediach ćw	Historia gier cyfrowych w	Historia gier cyfrowych ćw	Psychologia gier i graczy w	Psychologia gier i graczy ćw	Kulturowe konteksty gier w	Kulturowe konteksty gier ćw	Zaawansowane badanie gier	Zaawansowane badanie społeczności graczy	Grafika wektorowa w.	Grafika wektorowa ćw.	Oprawa graficzna gier w.	Oprawa graficzna gier ćw.	Wprowadzenie do modelowania w.	Wprowadzenie do modelowania ćw.	Grafika użytkowa w.	Grafika użytkowa ćw.	Zaawansowane modelowanie graficzne	Zaawansowane projektowanie graficzne	Wprowadzenie do marketingu gier w.	Wprowadzenie do marketingu gier ćw.	Wprowadzenie do ekonomii rynku gier w.	Wprowadzenie do ekonomii rynku gier ćw.	Zarządzanie produkcją gier w.	Zarządzanie produkcją gier ćw	Marketing i sprzedaż rynku gier w	Marketing i sprzedaż rynku gier ćw.	Zaawansowany marketing rynku gier	Zaawansowana produkcja gier	Wprowadzenie do silnika Unity w.	Wprowadzenie do silnika Unity ćw.	Podstawy programowania w.	Podstawy programowania ćw.	Logiki rozmyte i modalne w.	Logiki rozmyte i modalne ćw.	Wprowadzenie do silnika Unreal Engine w.	Wprowadzenie do silnika Unreal Engine ćw.	Zaawansowane silniki gier	Zaawansowane programowanie	Praktyka zawodowa [zewnętrzna]
	Moduł Badanie gier										Moduł Grafika i animacja										Moduł Produkcja i marketing rynku gier										Moduł Mechaniki i aplikacje										Praktyki
WIEDZA																																									
S_WG01	1	1	1	1			1	1			1	1	1	1	1						1	1					1	1					1	1							1
S_WG02	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1																									1	1					
S_WG03					1	1			1	1			1	1	1	1			1	1					1	1				1	1										
S_WG04					1		1		1	1							1	1	1	1					1	1	1	1	1	1	1	1					1	1	1	1	
S_WK01							1																																		
S_WK02							1	1					1		1								1	1	1	1							1	1							
S_WK03																																									
S_WK04																									1	1			1	1											
UMIEJĘTNOŚCI																																									
S_UW01									1		1	1																													
S_UW02															1	1									1	1	1	1			1	1	1	1			1	1	1	1	
S_UW03													1	1					1	1					1	1				1		1		1			1	1	1	1	
S_UK01			1																										1	1									1	1	
S_UK02	1	1	1																			1		1		1		1													
S_UK03																																									
S_UO01		1		1		1		1	1	1		1		1		1	1	1	1	1		1		1		1		1	1	1		1		1		1		1	1	1	1
S_UO02									1	1									1	1									1	1									1	1	
S_UU01					1		1						1	1			1	1			1		1												1	1					
KOMPETENCJE SPOŁECZNE																																									
S_KK01	1				1		1																																		
S_KK02						1		1			1	1									1	1	1	1									1	1	1	1					
S_KO01																	1	1	1	1							1	1													1
S_KO02		1				1		1																																	1
S_KO03																					1	1	1	1	1	1	1	1	1	1									1	1	
S_KR01					1	1			1	1	1	1		1		1		1	1	1		1		1		1		1	1	1	1	1					1	1	1	1	1
S_KR02			1	1			1																		1	1									1	1					
S_KR03									1	1									1	1									1	1									1	1	
wiedza	2	2	2	2	3	2	5	3	3	3	1	1	3	2	3	1	1	1	2	2	1	1	1	1	4	4	2	2	2	3	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1
umiejętności	1	2	2	1	1	1	1	1	3	2	1	2	2	3	1	2	2	2	3	3	1	2	1	2	2	4	1	3	3	4	1	3	1	3	1	2	2	3	5	5	1
kompetencje społeczne	1	1	1	1	2	3	2	2	2	2	2	2	0	1	0	1	1	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	1	1	1	1	2	2	1	1	3	3	3
razem	4	5	5	4	6	6	8	6	8	7	4	5	5	6	4	4	4	5	8	8	4	6	4	6	8	11	5	8	8	10	4	5	4	6	4	5	4	5	9	9	5