

EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU STUDIÓW:

GROZNAWSTWO

Nazwa kierunku studiów:	Groznawstwo
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji:	6 poziom
Poziom studiów:	studia pierwszego stopnia
Profil studiów:	ogólnoakademicki
Tytuł zawodowy uzyskiwany przez absolwenta/tkę:	licencjat
Dyscypliny naukowe:	- literaturoznawstwo - nauki o kulturze i religii - językoznawstwo
Dyscyplina wiodąca:	- literaturoznawstwo

Efekty uczenia się dla kierunku studiów

Efekty uczenia się dla kierunku studiów, poziomu i profilu z uwzględnieniem charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla poziomów 6-7 określonych w rozporządzeniu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji (Dz. U z 2018 r. poz. 2218).

Kod	Kierunkowe efekty uczenia się	Odniesienie do charakterystyk drugiego stopnia uczenia się PRK ¹
Wiedza: absolwent/ka zna i rozumie		
GZN_K1_W01	w zaawansowanym stopniu miejsce i znaczenie interdyscyplinarnej nauki o grach i innych mediach w systemie nauk humanistycznych oraz jej specyfikę przedmiotową i metodologiczną w zakresie literaturoznawstwa oraz nauk o kulturze i religii	P6S_WG
GZN_K1_W02	w zaawansowanym stopniu wybrane terminy wykorzystywane w badaniach groznawczych, filmoznaucznych i literaturoznawczych	P6S_WG
GZN_K1_W03	w zaawansowanym stopniu wybrane teorie i metodologie – zwłaszcza literaturoznawcze – wykorzystywane w badaniach groznawczych	P6S_WG
GZN_K1_W04	w zaawansowanym stopniu wybrane powiązania badań filmoznaucznych z literaturoznawstwem, językoznawstwem, naukami o kulturze i religii oraz innymi dyscyplinami i dziedzinami naukowymi	P6S_WG
GZN_K1_W05	w zaawansowanym stopniu wybrane kierunki rozwoju i najważniejsze nowe osiągnięcia w zakresie badań groznawczych, uwzględniając ich złożone konteksty literackie oraz odniesienia do innych mediów i transmediów	P6S_WG
GZN_K1_W06	w zaawansowanym stopniu metody analizy i interpretacji różnych wytworów kultury, głównie gromych, filmowych i literackich, ze szczególnym uwzględnieniem tradycji i szkół badawczych w zakresie literaturoznawstwa	P6S_WG
GZN_K1_W07	w podstawowym stopniu wybrane pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności twórców kultury, podstaw prawa autorskiego i zagadnień dotyczących ochrony własności intelektualnej, a także prawne i etyczne uwarunkowania działalności zawodowej	P6S_WK
GZN_K1_W08	w podstawowym stopniu zasady tworzenia oraz rozwoju różnych form przedsiębiorczości w odniesieniu do specyfiki, zasad i form funkcjonowania współczesnego życia kulturalnego oraz wybranych instytucji kultury	P6S_WK
GZN_K1_W09	fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji, wybrane dylematy współczesnej humanistyki oraz idee poznawcze (w tym: psychologiczne) i koncepcje komunikacyjne, pomocne w interdyscyplinarnej refleksji nad gramami (szczególnie zaś gramami wideo)	P6S_WK

GZN_K1_W10	w zaawansowanym stopniu wybrane aspekty historii gier w Polsce i na świecie (w kontekście różnych gatunków i poetyk) od początków do współczesności, zasady ich periodyzacji oraz powiązania literackie, filmowe i kulturowe	P6S_WG
GZN_K1_W11	w zaawansowanym stopniu temat polskiej i światowej kultury growej i literackiej, ze szczególnym uwzględnieniem uwarunkowań społecznych i politycznych	P6S_WG
GZN_K1_W12	w zaawansowanym stopniu wybrane zasady periodyzacji gier, filmu oraz literatury polskiej i światowej oraz problematykę genologii, poetyki i estetyki literackiej oraz wynikającej z niej genologii, poetyki i estetyki gier, a także złożone konteksty kulturowe literatury, w tym również relacje transmedialne i intermedialne	P6S_WG
GZN_K1_W13	w podstawowym stopniu zagadnienia dotyczące percepcji oraz relacji między językiem a innymi kodami komunikacji	P6S_WG
GZN_K1_W14	w zaawansowanym stopniu związki gier z innymi sztukami, a zwłaszcza: literaturą, filmem, muzyką i malarstwem, a także edukacją i sportem	P6S_WG
GZN_K1_W15	w zaawansowanym stopniu wybrane pojęcia z zakresu poetyki i genologii gier, uwzględniając ich literaturoznawcze korzenie oraz możliwości i sposoby wykorzystania w analizie i interpretacji gier (ze szczególnym uwzględnieniem gier wideo)	P6S_WG
GZN_K1_W16	w zaawansowanym stopniu wybrane aspekty dotyczące wiedzy warsztatowej, niezbędnej do wykonywania zadań praktycznych w zakresie gier i sztuk pokrewnych	P6S_WG
GZN_K1_W17	w zaawansowanym stopniu wybrane aspekty dotyczące wiedzy z zakresu literaturoznawczych teorii narracji oraz fabuły w ujęciu transmedialnym	P6S_WG
Umiejętności: absolwent/ka potrafi		
GZN_K1_U01	wyszukiwać, analizować, syntetyzować, oceniać, selekcjonować i użytkować informacje (z zakresu badań groznawczych i filmoznawczych i w odniesieniu do literaturoznawstwa, językoznawstwa oraz nauk o kulturze i religii) z wykorzystaniem różnych źródeł i sposobów	P6S_UW
GZN_K1_U02	formułować i analizować złożone i nietypowe problemy badawcze, opracowywać i prezentować wyniki, dobierać metody i narzędzia badawcze, w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne, pozwalające na rozwiązywanie problemów w zakresie badań groznawczych i w odniesieniu do literaturoznawstwa, językoznawstwa oraz nauk o kulturze i religii	P6S_UW
GZN_K1_U03	zdobywać wiedzę i rozwijać umiejętności badawcze w zakresie badań groznawczych i w odniesieniu do literaturoznawstwa, językoznawstwa oraz nauk o kulturze i religii, kierując się wskazówkami opiekuna naukowego, samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie	P6S_UU
GZN_K1_U04	posługiwać się podstawowymi pojęciami i terminami w zakresie badań groznawczych i w odniesieniu do literaturoznawstwa, językoznawstwa oraz nauk o kulturze i religii oraz wykorzystywać je podczas wykonywania zadań w warunkach nie w pełni przewidywalnych	P6S_UW
GZN_K1_U05	rozpoznawać różne rodzaje wytworów kultury, ze szczególnym uwzględnieniem kultury growej, filmowej i literackiej, oraz przeprowadzić ich krytyczną analizę i interpretację z zastosowaniem właściwych metod i narzędzi (zwłaszcza literaturoznawczych, językoznawczych i z obszaru nauk o kulturze i religii), określać ich znaczenia, oddziaływanie społeczne oraz miejsce w procesie kształcenia	P6S_UW
GZN_K1_U06	merytorycznie argumentować, z wykorzystaniem poglądów innych autorów, formułować wnioski oraz brać udział w debacie – przedstawiać, oceniać różne opinie i stanowiska, dyskutować o nich przy wykorzystaniu różnych form komunikacji (pisanych czy audiowizualnych, jak np. wideoblogi)	P6S_UK

GZN_K1_U07	komunikować się z otoczeniem w języku polskim i języku obcym (angielskim lub innym języku kongresowym), używając specjalistycznej terminologii i wykorzystując różne kanały oraz techniki komunikacyjne; student zdobywa umiejętności językowe zgodne z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P6S_UK
GZN_K1_U08	skonstruować w języku polskim pracę pisemną oraz przygotować i zaprezentować wystąpienie ustne i /lub trans- lub multimedialne dotyczące gier (ze szczególnym uwzględnieniem gier wideo)	P6S_UK
GZN_K1_U09	porządkować, hierarchizować i wartościować wiedzę historycznogrową oraz historycznoliteracką w odniesieniu do zmian na gruncie innych mediów	P6S_UW
GZN_K1_U10	zrealizować typowe zadania praktyczne z dziedziny projektowania i testowania gier, krytyki growej i literackiej, ich lokalizacji oraz szeroko pojętego gamedevu, organizując pracę indywidualną, jak i zespołową, a także współdziałając z innymi	P6S_UO
Kompetencje społeczne: absolwent/ka jest gotów/gotowa do		
GZN_K1_K01	uczestnictwa w życiu kulturalnym ze szczególnym uwzględnieniem środowisk fanowskich oraz inicjowania i współorganizowania działań na rzecz środowiska społecznego i interesu publicznego - w tym grup eksperckich, e-sportowych oraz larpowych (jak np. drużyny rekonstruktorskie)	P6S_KO
GZN_K1_K02	podejmowania działań na rzecz zachowania dziedzictwa kulturowego ludzkości, wykazywania się szczególną odpowiedzialnością za kultywowanie tradycji i dorobku swego zawodu, regionu i kraju	P6S_KR
GZN_K1_K03	upowszechniania polskiej kultury growej i literackiej w odniesieniu do transmedialnych kontekstów, ze świadomością jej roli w budowaniu tożsamości zbiorowej i rozwijaniu więzi społecznych	P6S_KO
GZN_K1_K04	myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy, odpowiedzialnego określania priorytetów służących realizacji określonego przez siebie lub innych zadania z zakresu badań groznawczych i kontekstowo również literaturoznawczych, językoznawczych i zakresu nauk o kulturze i religii	P6S_KO
GZN_K1_K05	krytycznej oceny poziomu swojej wiedzy i umiejętności z zakresu badań groznawczych i w odniesieniu do literaturoznawstwa, językoznawstwa oraz nauk o kulturze i religii	P6S_KK
GZN_K1_K06	uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	P6S_KK
GZN_K1_K07	oceny perspektyw samorealizacji zawodowej oraz odpowiedzialnego, etycznego pełnienia ról zawodowych, w tym przestrzegania zasad etyki zawodowej i wymagania tego od innych	P6S_KR
GZN_K1_K08	kształtowania i pielęgnowania własnych upodobań poznawczych i estetycznych, zwłaszcza growych, filmowych i literackich, wykorzystywania ich w ramach podejmowanych zadań naukowo-badawczych oraz popularyzatorskich	P6S_KO
GZN_K1_K09	wcielania w życie zasad funkcjonowania w grupie i poszanowania dla odmienności etniczno-światopoglądowej	P6S_KO

[1] Charakterystyki drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 PRK lub charakterystyki drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6 i 7 PRK dla dziedziny sztuki - część I i część II załącznika do rozporządzenia MNiSW z dnia 14 listopada 2018 r. (Dz. U. z 2018 r. poz. 2218).

Objaśnienie stosowanych oznaczeń:

Charakterystyki drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 PRK typowe dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach systemu szkolnictwa wyższego i nauki po uzyskaniu kwalifikacji pełnej na poziomie 4

P = poziom PRK (6-7)

S = charakterystyka typowa dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego

W = wiedza

G = zakres i głębokość

K = kontekst

U = umiejętności

W = wykorzystanie wiedzy

K = komunikowanie się

O = organizacja pracy
U = uczenie się
K = kompetencje społeczne
O = odpowiedzialność
R = rola zawodowa

Przykład:

P6S_WK = poziom 6 PRK, charakterystyka typowa dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego, wiedza – kontekst