

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 - językoznawstwo - nauki o kulturze i religii
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 PRK¹
Wiedza: absolwent/ka zna i rozumie		
GZN_K1_W01	w zaawansowanym stopniu – miejsce i znaczenie nauki o grach i innych mediach w systemie nauk humanistycznych oraz ich specyfikę przedmiotową i metodologiczną	P6S_WG
GZN_K1_W02	w zaawansowanym stopniu wybrane terminy wykorzystywane w badaniach tekstów kultury, głównie growych, literackich i filmowych	P6S_WG
GZN_K1_W03	w zaawansowanym stopniu – wybraną terminologię, teorie i metodologie z zakresu interdyscyplinarnej nauki o grach (ze szczególnym uwzględnieniem dyscypliny literaturoznawstwa i w odniesieniu do innych mediów)	P6S_WG
GZN_K1_W04	w zaawansowanym stopniu wybrane powiązania groznawstwa z literaturoznawstwem oraz z innymi dziedzinami i dyscyplinami naukowymi	P6S_WG
GZN_K1_W05	w zaawansowanym stopniu wybrane kierunki rozwoju i najważniejsze nowe osiągnięcia w zakresie nauki o grach z uwzględnieniem jej złożonych kontekstów filmowych i literackich, a także odniesień transmedialnych	P6S_WG
GZN_K1_W06	w zaawansowanym stopniu metody analizy i interpretacji różnych wytworów kultury właściwe dla wybranych tradycji, teorii lub szkół badawczych w zakresie nauk humanistycznych (groznawstwa, literaturoznawstwa, filmoznawstwa)	P6S_WG
GZN_K1_W07	w podstawowym stopniu wybrane pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności twórców kultury, podstawy prawa autorskiego i zagadnień dotyczących ochrony własności intelektualnej	P6S_WK
GZN_K1_W08	w zaawansowanym stopniu specyfikę oraz zasady i formy funkcjonowania przemysłu cyfrowej rozrywki oraz wybranych instytucji kultury, ze szczególnym uwzględnieniem kontekstów ludycznych, filmowych i literackich	P6S_WK
GZN_K1_W09	w podstawowym stopniu 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 stopniu zaawansowanym temat rodzimej i światowej kultury gier, filmowej i literackiej, ze szczególnym uwzględnieniem dyskursów kulturowych i społecznych	P6S_WG
GZN_K1_W12	na poziomie zaawansowanym wybrane zasady periodyzacji gier, kina oraz literatury, a także problematykę genologii, poetyki i estetyki growej, filmowej i literackiej oraz złożone konteksty relacji trans- i intermedialnych	P6S_WG
GZN_K1_W13	w podstawowym stopniu zagadnienia dotyczące percepcji oraz relacji między językiem a innymi kodami komunikacji	P6S_WG
GZN_K1_W14	na poziomie zaawansowanym związki gier z różnorodnymi dziedzinami sztuki i formami aktywności ludzkiej: filmem, literaturą, muzyką, malarstwem, edukacją, sportem i innymi	P6S_WG
GZN_K1_W15	na poziomie zaawansowanym wybrane pojęcia z zakresu poetyki i genologii growej, a także złożoność ich literaturoznawczych odniesień oraz możliwości i sposoby wykorzystania przy analizie i interpretacji gier (ze szczególnym uwzględnieniem gier wideo)	P6S_WG
GZN_K1_W16	na poziomie zaawansowanym wybrane aspekty dotyczące wiedzy warsztatowej, niezbędnej do wykonywania zadań praktycznych w zakresie groznawstwa i sztuk pokrewnych	P6S_WG, P6S_WK
GZN_K1_W17	na poziomie zaawansowanym wybrane aspekty dotyczące wiedzy z zakresu teorii narracji oraz fabuły w ujęciu transmedialnym	P6S_WG
Umiejętności: absolwent/ka potrafi		
GZN_K1_U01	wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i użytkować informacje (z zakresu groznawstwa, filmoznawstwa i literaturoznawstwa oraz obszarów pokrewnych) z wykorzystaniem różnych źródeł i sposobów	P6S_UW
GZN_K1_U02	formułować i analizować złożone i nietypowe problemy badawcze, dobierać metody i narzędzia badawcze, opracowywać i prezentować wyniki, pozwalające na rozwiązywanie problemów w zakresie groznawstwa i dyscyplin pokrewnych (głównie literaturoznawstwa)	P6S_UW
GZN_K1_U03	zdobywać wiedzę i rozwijać umiejętności badawcze, kierując się wskazówkami opiekuna naukowego, samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie	P6S_UU, P6S_UW
GZN_K1_U04	posługiwać się podstawowymi pojęciami i terminami w zakresie groznawstwa i dyscyplin pokrewnych (szczególnie literaturoznawstwa) 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 mediów interaktywnych, oraz przeprowadzić ich krytyczną analizę i interpretację z zastosowaniem właściwych metod i narzędzi, określać ich znaczenia, oddziaływanie 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	porozumiewać się z wykorzystaniem różnych kanałów i technik komunikacyjnych ze specjalistami w zakresie groznawstwa w języku polskim i języku obcym (angielskim lub innym języku kongresowym); 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 w odniesieniu do zmian na gruncie literatury, filmu i innych dziedzin aktywności znaczeniowotwórczej	P6S_UW
GZN_K1_U10	zrealizować typowe zadania praktyczne z dziedziny projektowania i testowania gier, krytyki gier, ich lokalizacji oraz szeroko pojętego gamedevu, zarówno w ramach pracy indywidualnej, jak i zespołowej	P6S_UO, P6S_UW

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 – w tym grup eksperckich, e-sportowych oraz larpowych (jak np. drużyny rekonstruktorskie)	P6S_KO
GZN_K1_K02	podjmowania działań na rzecz zachowania dziedzictwa kulturowego ludzkości, wykazywania się szczególną odpowiedzialnością za kultywowanie tradycji i dorobku swego regionu i kraju	P6S_KO
GZN_K1_K03	upowszechniania polskiej tradycji growej w odniesieniu do transmedialnych kontekstów, ze świadomością jej roli w budowaniu tożsamości zbiorowej i rozwijaniu więzi społecznych	P6S_KO
GZN_K1_K04	odpowiedzialnego wskazywania priorytetów służących realizacji określonego przez siebie lub innych zadania z zakresu groznawstwa i dyscyplin pokrewnych, szczególnie literaturoznawstwa	P6S_KO
GZN_K1_K05	krytycznej oceny poziomu swojej wiedzy i umiejętności z zakresu groznawstwa, literaturoznawstwa oraz filmoznawstwa, uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	P6S_KK
GZN_K1_K06	wdrażania reguł dotyczących komunikacji podczas realizowanych zespołowo zadań naukowo-badawczych	P6S_KK
GZN_K1_K07	oceny perspektyw samorealizacji zawodowej oraz odpowiedzialnego, etycznego pełnienia ról zawodowych	P6S_KR
GZN_K1_K08	kształtowania i pielęgnowania własnych upodobań poznawczych i estetycznych, zwłaszcza growych, 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