

**EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU STUDIÓW:  
GROZNAWSTWO**

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

**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 <sup>1</sup> |
|---|---|---|
| <b>Wiedza: absolwent/ka zna i rozumie</b> |   |   |
| 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, teorię i metodologię 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 genealogii, 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 genealogii 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         |
| <b>Umiejętności: absolwent/ka potrafi</b> |   |                |
| GZN_K1_U01                                | wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i użytkować informacje (z zakresu groznawstwa, filmoznaństwa 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 |
| <b>Kompetencje społeczne: absolwent/ka jest gotów/gotowa do</b> |   |                |
| 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  | podejmowania 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