

**TABELA KIERUNKOWYCH EFEKTÓW
UCZENIA SIĘ I ICH ODNIESIEŃ DO EFEKTÓW WSPÓLNYCH
I OBSZAROWYCH**

kierunek studiów: literatura popularna i kreacje światów gier

wg Polskiej Ramy Kwalifikacji (poziom 6)

studia pierwszego stopnia | profil ogólnoakademicki

Znaczenie skrótów:

W – wiedza	K – kompetencje społeczne
WG – głębia i zakres wiedzy	KK – kompetencje krytyczne
WK – kontekst i uwarunkowania	KO – kompetencje związane z odpowiedzialnością społeczną
U – umiejętności	KR – kompetencje związane z rolami zawodowymi
UW – umiejętności wykorzystania	LP1 – literatura popularna i kreacje światów gier
UK – umiejętności komunikacyjne	
UO – umiejętności organizacyjne	
UU – umiejętności uczenia się	

Symbol	Opis efektu uczenia się	Odniesienie do PRK (poz. 6)
Wiedza: absolwent/absolwentka zna i rozumie		
KLP1_W01	w zaawansowanym stopniu miejsce i rolę nauk humanistycznych w systemie nauk ze szczególnym uwzględnieniem dyscyplin literaturoznawstwo i językoznawstwo oraz ich związki z innymi naukami i dyscyplinami	P6S_WG
KLP1_W02	w zaawansowanym stopniu specyfikę przedmiotową i metodologiczną literaturoznawstwa oraz językoznawstwa z uwzględnieniem ich najnowszych osiągnięć i kierunków rozwoju	P6S_WG
KLP1_W03	w zaawansowanym stopniu genezę i historyczną zmienność oraz zróżnicowanie gier motywowane przemianami w kulturze popularnej	P6S_WG

KLP1_W04	w zaawansowanym stopniu zagadnienia z zakresu historii literatury popularnej, mechanizmy teoretycznoliterackie oraz pozaliterackie, jakie wpływają na jej ewolucję	P6S_WG
KLP1_W05	w zaawansowanym stopniu kanoniczne teksty kultury i ich potencjalne związki z literaturą popularną	P6S_WG
KLP1_W06	w zaawansowanym stopniu pisarstwo kanonicznych twórców, a także jego znaczenie dla literatury i kultury popularnej	P6S_WG
KLP1_W07	w zaawansowanym stopniu specyfikę, ewolucję i stan obecny rodzajów i gatunków literatury popularnej	P6S_WG
KLP1_W08	w zaawansowanym stopniu rolę kultury, języka i literatury w kształtowaniu i odzwierciedlaniu semiosfery współczesnego świata	P6S_WG
KLP1_W09	podstawowe metody analizy i interpretacji tekstów kultury popularnej i gier, uwzględniające ich wzajemne relacje oraz konteksty historyczne	P6S_WG
KLP1_W10	metody pisania scenariuszy gier i krytycznej analizy tekstu literackiego oraz podstawowe struktury gier i zasady je modelujące	P6S_WG
KLP1_W11	zagadnienia szczegółowe z zakresu groznawstwa oraz jego tendencji rozwojowych	P6S_WK
KLP1_W12	wpływ fundamentalnych dylematów współczesnej cywilizacji na najnowszą literaturę i kulturę popularną oraz zmiany zachodzące w języku	P6S_WK
KLP1_W13	rolę instytucji kultury oraz wybrane aspekty współczesnego życia kulturalnego	P6S_WK
KLP1_W14	podstawowe uwarunkowania ekonomiczne, prawne, etyczne i inne różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z literaturą popularną i przemysłem growym, w tym zasady ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	P6S_WK
KLP1_W15	podstawowe zasady tworzenia i rozwoju różnorodnych form przedsiębiorczości związanych z kierunkiem	P6S_WK
KLP1_W16	zagadnienia z zakresu wybranej specjalności	P6S_WK
Umiejętności: absolwent/absolwentka potrafi		
KLP1_U01	wykorzystywać posiadaną wiedzę z zakresu literaturoznawstwa i językoznawstwa do formułowania oraz	P6S_UW

	rozwiązywania złożonych i nietypowych problemów i zadań badawczych	
KLP1_U02	właściwie dobierać tradycyjne i sieciowe źródła wiedzy i informacji, dokonywać ich oceny, poddawać je krytycznej analizie i syntezie	P6S_UW
KLP1_U03	dobierać i zastosować właściwe metody oraz narzędzia z zakresu literaturoznawstwa i językoznawstwa do tworzenia i analizowania gier	P6S_UW
KLP1_U04	posługiwać się w mowie i piśmie różnymi gatunkami literackimi i użytkowymi oraz stylami funkcjonalnymi polszczyzny w zależności od sytuacji komunikacyjnej	P6S_UW
KLP1_U05	wykrywać zależności między procesami społecznymi i kulturowymi a kulturą i literaturą popularną oraz zmianami językowymi	P6S_UW
KLP1_U06	w pracach pisemnych, z użyciem aparatu naukowego, podejmować wybrane problemy badawcze, samodzielnie dobierając literaturę podmiotową i przedmiotową	P6S_UW
KLP1_U07	przeprowadzić krytyczną analizę i interpretację tekstu z zastosowaniem odpowiednich metod oraz uwzględniając konteksty historyczne, społeczne, kulturowe i in.	P6S_UW
KLP1_U08	wykorzystywać wiedzę z zakresu wybranej specjalności	P6S_UW
KLP1_U09	komunikować się ze zróżnicowanymi kręgami odbiorców, posługując się poprawnie podstawową terminologią literaturoznawczą i językoznawczą	P6S_UK
KLP1_U10	brać udział w debacie i dyskusji, przedstawiać własne sądy, oceniać różne opinie i stanowiska, wykorzystując umiejętności precyzyjnego, logicznego i poprawnego językowo wyrażania swoich myśli i poglądów w języku polskim	P6S_UK
KLP1_U11	ustnie i pisemnie formułować sądy, opinie i wnioski	P6S_UK
KLP1_U12	posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P6S_UK
KLP1_U13	planować i organizować pracę indywidualną i zespołową, współdziałając z innymi w ramach zadań grupowych, również o charakterze interdyscyplinarnym	P6S_UO
KLP1_U14	planować i organizować własne uczenie się przez całe życie	P6S_UU

Kompetencje społeczne: absolwent/absolwentka jest gotów/gotowa do		
KLP1_K01	krytycznej oceny posiadanej przez siebie wiedzy i odbieranych treści	P6S_KK
KLP1_K02	zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	P6S_KK
KLP1_K03	uznawania znaczenia wiedzy literaturoznawczej i językoznawczej w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych	P6S_KK
KLP1_K04	wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego z poszanowaniem różnorodności światopoglądowej, kulturowej, religijnej	P6S_KO
KLP1_K05	uznawania potrzeby zachowania dziedzictwa kulturowego własnego regionu, Polski i Europy	P6S_KO
KLP1_K06	inicjowania działań na rzecz interesu publicznego, w szczególności w zakresie życia kulturalnego	P6S_KO
KLP1_K07	myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy	P6S_KO
KLP1_K08	odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, troski o etykę zawodową w obszarze związanym z kulturą, w tym literaturą popularną, oraz przemysłu związanym z tworzeniem gier	P6S_KR
KLP1_K09	dbałości o dorobek i tradycje zawodów związanych z humanistycznym wykształceniem	P6S_KR