



Nazwa modułu zajęć:	Grywalizacja w kulturze				
Rok akademicki:	2019/2020	Kod:	HKLT-1-118-s	Punkty ECTS:	1
Wydział:	Humanistyczny				
Kierunek:	Kulturoznawstwo	Specjalność:	—		
Poziom studiów:	Studia I stopnia	Forma studiów:	Stacjonarne		
Język wykładowy:	Polski	Profil:	Ogólnoakademicki (A)	Semestr:	1
Strona www:	—				
Prowadzący moduł:	dr Żuchowska-Skiba Dorota (zuchowska@agh.edu.pl)				

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Celem modułu jest dostarczenie wiedzy i umiejętności na temat wykorzystaniu gier w obszarze promocji, edukacji i organizacji i zarządzania zespołami. Student nabywa też kompetencje z zakresu znaczenia grywalizacji dla aktywizacji w przestrzeni edukacji, zarządzania zespołami oraz szeroko pojętej działalności na rzecz społeczności lokalnej i całego społeczeństwa.

Opis efektów uczenia się dla modułu zajęć

Kod MEU	Student, który zaliczył moduł zajęć zna i rozumie/potrafi/jest gotów do	Powiązania z KEU	Sposób weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w ramach poszczególnych form zajęć i dla całego modułu zajęć
Wiedza: zna i rozumie			
M_W001	Ma wiedzę na temat możliwości i ograniczeń wykorzystania gier w promocji i realizacji projektów a także zarządzaniu zespołami.	KLT1A_W08	Projekt, Prezentacja
Umiejętności: potrafi			
M_U001	Potrafi posłużyć się grami w celu zwiększenia efektywności działań o charakterze promocyjnym, projektowym oraz zespołowym uwzględniając odmienne postrzeganie życia społecznego przez osoby pochodzące z różnych środowisk.	KLT1A_U07	Projekt

M_U002	Rozumie istotę społeczeństwa informacyjnego i potrafi scharakteryzować przemiany życia społecznego pod wpływem nowoczesnej technologii w obszarze związanym z zastosowaniem gier w praktyce rynkowej, edukacyjnej oraz w organizacji i zarządzaniu.	KLT1A_U23	Projekt, Prezentacja
M_U003	Potrafi współpracować z innymi członkami zespołu (również w zespołach interdyscyplinarnych) planując i organizując pracę indywidualną i zespołową.	KLT1A_U18	Projekt, Prezentacja
M_U004	Potrafi współpracować z innymi członkami zespołu (również w zespołach interdyscyplinarnych) planując i organizując pracę indywidualną i zespołową i Rozumie odmienne postrzeganie życia społecznego przez osoby pochodzące z różnych środowisk i kultur.	KLT1A_U20, KLT1A_U18	Projekt, Prezentacja, Aktywność na zajęciach
Kompetencje społeczne: jest gotów do			
M_K001	Posiada umiejętność wypełniania zobowiązań społecznych, inspirowania i organizowania działalności na rzecz środowiska społecznego poprzez projektowanie i przeprowadzanie gier aktywizujących.	KLT1A_K10	Udział w dyskusji, Studium przypadków , Aktywność na zajęciach

Liczba godzin zajęć w ramach poszczególnych form zajęć

Suma	Forma zajęć dydaktycznych										
	Wykład	Ćwiczenia audytoryjne	Ćwiczenia laboratoryjne	Ćwiczenia projektowe	Konwersatorium	Zajęcia seminaryjne	Zajęcia praktyczne	Zajęcia terenowe	Zajęcia warsztatowe	Prace kontrolne i przejściowe	Lektorat
15	0	0	0	0	0	0	0	0	15	0	0

Matryca kierunkowych efektów uczenia się w odniesieniu do form zajęć i sposobu zaliczenia, które pozwalają na ich uzyskanie

Kod MEU	Student, który zaliczył moduł zajęć zna i rozumie/potrafi/jest gotów do	Forma zajęć dydaktycznych										
		Wykład	Ćwiczenia audytoryjne	Ćwiczenia laboratoryjne	Ćwiczenia projektowe	Konwersatorium	Zajęcia seminaryjne	Zajęcia praktyczne	Zajęcia terenowe	Zajęcia warsztatowe	Prace kontrolne i przejściowe	Lektorat
Wiedza: zna i rozumie												

M_W001	Ma wiedzę na temat możliwości i ograniczeń wykorzystania gier w promocji i realizacji projektów a także zarządzaniu zespołami.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+	-	-
Umiejętności: potrafi													
M_U001	Potrafi posłużyć się grami w celu zwiększenia efektywności działań o charakterze promocyjnym, projektowym oraz zespołowym uwzględniając odmienne postrzeganie życia społecznego przez osoby pochodzące z różnych środowisk.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+	-	-
M_U002	Rozumie istotę społeczeństwa informacyjnego i potrafi scharakteryzować przemiany życia społecznego pod wpływem nowoczesnej technologii w obszarze związanym z zastosowaniem gier w praktyce rynkowej, edukacyjnej oraz w organizacji i zarządzaniu.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+	-	-
M_U003	Potrafi współpracować z innymi członkami zespołu (również w zespołach interdyscyplinarnych) planując i organizując pracę indywidualną i zespołową.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+	-	-
M_U004	Potrafi współpracować z innymi członkami zespołu (również w zespołach interdyscyplinarnych) planując i organizując pracę indywidualną i zespołową i Rozumie odmienne postrzeganie życia społecznego przez osoby pochodzące z różnych środowisk i kultur.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+	-	-
Kompetencje społeczne: jest gotów do													
M_K001	Posiada umiejętność wypełniania zobowiązań społecznych, inspirowania i organizowania działalności na rzecz środowiska społecznego poprzez projektowanie i przeprowadzanie gier aktywizujących.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	+	-	-

Nakład pracy studenta (bilans punktów ECTS)

Forma aktywności studenta	Obciążenie studenta
Udział w zajęciach dydaktycznych/praktyka	15 godz
Przygotowanie do zajęć	9 godz
Dodatkowe godziny kontaktowe	1 godz
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	25 godz
Punkty ECTS za moduł	1 ECTS

Pozostałe informacje

Szczegółowe treści kształcenia w ramach poszczególnych form zajęć (szczegółowy program wykładów i pozostałych zajęć)

Zajęcia warsztatowe

1. Zajęcia wprowadzające, ustalenie zasad prowadzenia zajęć i omówienie ich koncepcji.
2. Podstawowe mechanizmy grywalizacji i zastosowanie gier
3. Zasady konstruowania gry i typy graczy.
- 4-6. Przygotowanie projektów gier w grupach
- 7-8. Prezentacja projektów grupowych.

Metody i techniki kształcenia:

Zajęcia warsztatowe: metoda pracy w grupie, projektowa, prezentacja, dyskusja

Warunki i sposób zaliczenia poszczególnych form zajęć, w tym zasady zaliczeń poprawkowych, a także warunki dopuszczenia do egzaminu:

Student zostaje dopuszczony do zaliczenia na podstawie aktywnego udziału w zajęciach i pracy grupowej nad projektem gry.

Zaliczenie poprawkowe (II i III termin) student przygotowuje samodzielnie projekt gry i przedstawia go ustnie w terminie uzgodnionym z osobą prowadzącą zajęcia.

Zasady udziału w poszczególnych zajęciach, ze wskazaniem, czy obecność studenta na zajęciach jest obowiązkowa:

Zajęcia warsztatowe:

- Obecność obowiązkowa: Tak
- Zasady udziału w zajęciach: zajęcia obowiązkowe

Sposób obliczania oceny końcowej

60% oceny końcowej stanowi przygotowanie projektu gry w grupie na zajęciach oraz jej zaprezentowanie (40%).

Sposób i tryb wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności studenta na zajęciach:

Zaległości powstałe na skutek nieobecności (powyżej jednej nieobecności) student uzupełnia zaliczając ustnie literaturę uzgodnioną z osobą prowadzącą zajęcia.

Wymagania wstępne i dodatkowe, z uwzględnieniem sekwencyjności modułów

brak

Zalecana literatura i pomoce naukowe

Zalecana literatura:

- M. Niewęglowski, Gamification: na zdrowie dla społeczeństwa i lepszej pracy, Raport Game Industry Trends 2012, Nowy Marketing 2012, s. 68-69.
S. Starzyński, Gryfikacja, modny trend używany przez marketerów, Raport Game Industry Trends 2012, Nowy Marketing 2012, s. 46-47.
P. Tkaczyk, Grywalizacja. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych, Helion 2012

Barta M. (2013), Start game! – grywalizacja, chwilowa moda czy skuteczne narzędzie HRM? HR Standard, <http://hrstandard.pl/2013/03/15/start-game-grywalizacja-chwilowa-moda-czy-skuteczne-narzedzie-hrm/1.more-24396> (07.04.2014).

Bołtuć M., Bołtuć P. (2004), Inne spojrzenie na nauczanie w oparciu o gry, „E-mentor”, nr 2(4).

Enterprise Gamification (2013), Wspólne granie to świetna metoda nauczania, <http://grywalizacja24.pl/wspolne-granie-to-swietna-metoda-nauczania/> (05.04.2014).

Publikacje naukowe osób prowadzących zajęcia związane z tematyką modułu

Prowadząca legitymuje się dyplomem potwierdzającym udział w warsztatach na temat grywalizacji w edukacji.

Niepełnosprawność w grach wideo – omówienie na przykładach wybranych wirtualnych postaci — Disability in video games – an overview based on selected virtual characters / Damian GAŁUSZKA, Dorota ŻUCHOWSKA-SKIBA // Przegląd Socjologii Jakościowej [Dokument elektroniczny]. – Czasopismo elektroniczne ; ISSN 1733-8069. — 2018 t. 14 nr 3, s. 92-112. — Wymagania systemowe: Adobe Reader. — Bibliogr. s. 109-112. — tekst: http://www.qualitativesociologyreview.org/PL/Volume43/PSJ_14_3_Galuszka_Zuchowska-Skiba_sp.pdf

Informacje dodatkowe

Przydatne case study:

<http://adnext.pl/przyklady-grywalizacji/>

<http://grzegorzolifirowicz.pl/grywalizacja-miasta/>

<http://eduplus.com.pl/>