



UNIWERSYTET
OPOLSKI

INSTYTUT POLITOLOGII

Katowicka 89, 45-061 Opole
tel. 77 452 74 60
fax 77 452 74 69
politologia@uni.opole.pl
www.politologia.uni.opole.pl

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu	PS7 Grywalizacja
Kod przedmiotu	
1. INFORMACJE OGÓLNE O PRZEDMIOCIE	
Kierunek studiów	Dziennikarstwo i komunikacja społeczna
Forma studiów	Studia stacjonarne
Poziom studiów	Studia licencjackie
Rok i semestr/y studiów	Rok III, semestr VI
Profil studiów	Profil ogólnoakademicki
Forma zaliczenia zajęć	Zaliczenie z oceną
Liczba punktów ECTS	3
Specjalność	Public Relations i Reklama
Jednostka prowadząca przedmiot	Instytut Politologii Uniwersytetu Opolskiego
Koordinator przedmiotu	dr Grzegorz Haber
Kontakt do koordynatora	grzegorz@haber.edu.pl

2. CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU	
Język wykładowy	Język polski
Wymagania wstępne	Brak.
Cele przedmiotu	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów specjalności PRiR, kierunku <i>Dziennikarstwo i komunikacja społeczna</i> z grywalizacją, jako jedną z najefektywniejszych metod budowania współpracy w zespole oraz osiągnięcia zakładanych rezultatów.
Formy zajęć	Konwersatorium
Sposób realizacji zajęć	Zajęcia w pomieszczeniu dydaktycznym UO
Metody dydaktyczne	Wykład wprowadzający, Dyskusja, Gra.
Treści programowe	<ol style="list-style-type: none"> 1. Grywalizacja – podstawy teoretyczne; 2. Historyczne ujęcie procesu grywalizacji; 3. Założenia metodyczne grywalizacji. 4. Grywalizacja: case studies.
Wykaz literatury podstawowej	<p>Projektowanie efektywnych szkoleń : Learning Battle Cards; Warszawa : Wolters Kluwer, 2016.</p> <p>Gamifikacja - innowacyjne metody nauczania : na lekcjach można grać! aut. Grażyna Uhman, Aleksander Ławiński, Waldemar Woźniak, Cynthia Kempe-Schönfeld, Annette Zöpfigen ; [tł. Jerzy Bielerzewski]. Zielona Góra : Uniwersytet Zielonogórski. [Instytut Informatyki i Zarządzania Produkcją], 2015.</p> <p>Tkaczyk, Paweł; Grywalizacja : jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych / Gliwice : Wydawnictwo Helion, 2012.</p>
Wykaz literatury uzupełniającej	<p>Chraćol, Urszula, Program lojalnościowy : od zbierania punktów do grywalizacji, Kraków ; Legionowo : Wydawnictwo edu-Libri, 2018.</p> <p>Plechawska-Wójcik, Małgorzata, Game on! : using gamification in didactics, science and environmental protection / Lublin : Polish Information Processing Society, 2018.</p> <p>Zichermann, Gabe Grywalizacja : mechanika gry na stronach WWW i w aplikacjach mobilnych Gliwice : Wydawnictwo Helion, cop. 2012.</p>

3. EFEKTY KSZTAŁCENIA	
KOD	WIEDZA
W_01	nazywa i definiuje podstawowe elementy procesu grywalizacji
W_02	identyfikuje podstawowe problemy, związane z realizacją procesu grywalizacji w praktyce
W_03	uzupełnia i wzbogaca elementy scenariuszy gier koleżanek i kolegów, bazując na własnej wiedzy, umiejętnościach i kompetencjach społecznych
	UMIEJĘTNOŚCI
U_01	konstruuje scenariusz gry
U_02	wybiera najefektywniejszy sposób realizacji gry, dążąc do jej realizacji zgodnie z przyjętymi założeniami
U_03	analizuje i wykrywa ryzyka, związane z realizacją projektu opartego o metodę grywalizacji
	KOMPETENCJE SPOŁECZNE
K_01	pracuje indywidualnie i grupowo, dążąc do osiągnięcia zadowalających efektów kształcenia w procesie grywalizacji
K_02	chętnie podejmuje się zadań, wynikających z przyjętego scenariusza gry

3.1. METODY OCENY EFEKTÓW KSZTAŁCENIA	
Zrealizowanie gry	x
Przygotowanie scenariusza gry	x
Udział w projekcie ewaluacja gier innych uczestników zajęć	x
3.2. KRYTERIA OCENY EFEKTÓW KSZTAŁCENIA	
	K/L
na ocenę 3.0	zrealizowanie gry w ramach zajęć
na ocenę 3.5	zrealizowanie gry w ramach zajęć; wzięcie udziału w konsultacjach po grze i omówienie jej efektów;
na ocenę 4.0	zaprojektowanie gry i jej zrealizowanie w ramach zajęć; wzięcie udziału w konsultacjach po grze i omówienie jej efektów;
na ocenę 4.5	zaprojektowanie efektywnej gry i jej zrealizowanie w ramach zajęć; wzięcie udziału w konsultacjach po grze i omówienie jej efektów;
na ocenę 5.0	zaprojektowanie efektywnej gry i jej zrealizowanie w ramach zajęć; wzięcie udziału w konsultacjach po grze i omówienie jej efektów; wzięcie udziału w ewaluacji scenariuszy gier innych graczy.

**4. NAKŁAD PRACY STUDENTA WYRAŻONY
W PUNKTACH ECTS**

Działanie	Obciążenie godzinowe
Udział w zajęciach dydaktycznych określonych w planie studiów	30
Udział w konsultacjach	2
Zaliczenie zajęć	2
Przygotowanie studenta do zajęć	10
Przygotowanie studenta do zaliczenia/egzaminu	31