

Kierunek i poziom studiów: Psychologia, studia jednolite magisterskie
Sylabus modułu: Fakultet 1; 01-PS-SM-106/ 01-PS-NM-106

1. Informacje ogólne

koordynator modułu	Psychologia gier
rok akademicki	2019/2020
semestr	5
forma studiów	Stacjonarne
sposób ustalania oceny końcowej modułu	Praca zaliczeniowa + kolokwium.
informacje dodatkowe	-

2. Opis zajęć dydaktycznych i pracy studenta

nazwa	kod
prowadzący	Maciej Bożek
grupa(-y)	Stacjonarne
treści zajęć	<p>1. Historia gier – pierwsze skodyfikowane gry, gry w poszczególnych epokach historycznych, zmieniająca się rola i znaczenie gier, rozkwit branży gier komputerowych i etapy formowania się funkcjonującego dzisiaj rynku, trendy minione, obecne i nadchodzące.</p> <p>2. Filozofia gier – umiejscowienie gry w polu doświadczeń człowieka, historyczne i współczesne definicje gry. Klasyfikacje i podziały. Związek gra, gracz, otaczający świat. Problem gier jako aktywności ludycznej a aktywności rozwojowej.</p> <p>3. Psychologia graczy – potrzeba aktywności ludycznej i jej miejsce w klasycznych teoriach. Wyniki badań nad psychologicznymi aspektami gier, model big 5 a preferencje graczy, charakter a sytuacyjna potrzeba stymulacji w wyborze gry jako preferowanej aktywności. Agresja jako element związany z grami.</p> <p>4. Interakcje społeczne w grach</p> <p>5. Zaburzenia psychiczne związane z grami – zgodne ze współczesnymi klasyfikacjami umiejscowienie zaburzeń związanych z grami w ramach higieny zdrowia psychicznego.</p> <p>6. Gry jako narzędzia ewaluacji – wartość gry jako narzędzia pomiarowego cech psychologicznych lub parametrów poznawczych, przykłady i propozycje projektowe.</p> <p>7. Gry jako narzędzia edukacyjne – możliwość wykorzystania gier w celach edukacyjnych, przykłady udanych wdrożeń, propozycje projektowe.</p> <p>8. Psychologiczne aspekty projektowania gier - flow, presence i immersja jako elementy istotne w projektowaniu gier, poznawcze i emocjonalne uwarunkowania zaangażowania graczy w produkt.</p> <p>9. Dekompozycja gier jako pole działalności psychologicznej – Ocena gry jako dzieła artystycznego, kanony oceny poszczególnych elementów, umiejętność pisanie recenzji i krytyk.</p> <p>10. Obecne trendy w badaniach nad grami – jak badać gry, jak tworzyć modele badawcze, wybierać grupy docelowe, projektować badania laboratoryjne.</p>
metody prowadzenia zajęć	Praca w małych grupach, konwersatorium, gry symulacyjne, analiza przypadków, prezentacje multimedialne, symulacje VR.
liczba godzin dydaktycznych (kontaktowych)	30

liczba godzin pracy własnej studenta	30
opis pracy własnej studenta	Studenci będą zobowiązani do przygotowywania zadanej literatury a także do sporządzenia 1 scenariusza zadania
organizacja zajęć	Zajęcia będą odbywać się w tradycyjnej formie.
literatura obowiązkowa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jarvinen, A. (2007): Games without Frontiers, Theories and Methods for Game Studies and Design. PhD Thesis, University of Tampere, Finland. 2. Djaouti, D., Alvarez, J., Jessel, J.P., Methel, G. & Molinier, P. (2008). A Gameplay Definition through Videogame Classification, International Journal of Computer Games Technology, Vol. 2008, 3. Elverdam, C. & Aarseth, E. (2007). Game Classification and Game Design: Construction Through Critical Analysis, Games and Culture, 2(1) 4. Csikszentmihalyi, M (1990). Flow : The Psychology of Optimal Experience. Harper Perennial, London. 5. Falstein, N. (2005). Understanding fun-the theory of natural funativity. In Rabin, S. (Ed), Introduction to Game Development 6. Bensley, L., & Van Eenwyk, J. (2001). Video games and real-life aggression: Review of the literature. Journal of Adolescent Health, 29 7. Sherry, J. (2001). The effects of violent video games on aggression: A meta-analysis. Human Communication Research, 27 8. Subrahmanyam K. & Greenfield, P.M. 1998. Computer games for girls: What makes them play? In Cassell, J. & Jenkins, (Ed.), From Barbie to Mortal Combat: Gender and Computer Games. Cambridge, MA: MIT Press 9. Cole, H. & Griffiths, M. (2007) Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers, Cyberpsychology & Behavior, Vol. 10, No. 4 10. Becker, K. (2006). Pedagogy in Commercial Video Games. In D. Gibson, C. Aldrich & M. Prensky (Eds.), Games and Simulations in Online Learning: Research and Development Frameworks: dea Group Inc 11. Barry, I. (2005). Game Design. In Rabin, S. (Eds). Introduction to Game Development Hingham, MA: Charles Rive Media, Inc 12. Adams, E. (2010). Fundamentals of Game Design (2nd Ed). New Riders: Berkeley, CA. 13. Pagulayan, R. J., Keeker, K., Wixon, D., Romero, R. L., & Fuller, T. (2003). User-centered design in games. In J. A. Jacko & A. Sears (Eds.), The Human-Computer Interaction Handbook:

	Fundamentals, Evolving Technologies and Emerging Applications (pp. 883-906). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates 14. Federoff, M.A. (2002). Heuristics and Usability Guidelines for the Creation and Evaluation of Fun in Video Games. MS Thesis, Department of Telecommunications, Indiana University, Bloomington, Indiana, USA, 2002
adres strony www zajęć	-
informacje dodatkowe	-

3. Opis sposobów weryfikacji efektów kształcenia modułu

nazwa	Psychologia Gier	kod	01-PS-SM-106/ 01-PS-NM-106
kod(-y) zajęć	06-PS-SM/NM-106_w_1		
osoba(-y) przeprowadzająca(-e) weryfikację	Maciej Bożek		
grupa(-y)	Stacjonarna		
wymagania merytoryczne	Wiedza z zakresu całości omawianej problematyki przyswojona na poziomie umożliwiającym jej swobodne zastosowanie w praktyce.		
kryteria oceny	Skala punktowa z przedziałami odpowiadającymi poszczególnym oceną. Poprawne odpowiedzi na pytania.		
przebieg procesu weryfikacji	Kolokwium zaliczeniowe pytania otwarte i zamknięte + 1 pytanie opisowe.		
informacje dodatkowe			

nazwa	Psychologia Gier	kod	01-PS-SM-106/ 06-PS-NM-106
kod(-y) zajęć	01-PS-SM/NM-106_w_2		
osoba(-y) przeprowadzająca(-e) weryfikację	Maciej Bożek		
grupa(-y)	Stacjonarna		
wymagania merytoryczne	Umiejętności wykorzystania wiedzy psychologicznej do sporządzenia produktu analitycznego wprost dotyczącego psychologicznych aspektów wybranej gry.		
kryteria oceny	Wybranie odpowiedniej literatury pomocniczej, wyeksponowanie kluczowych elementów psychologicznych zawartych w danej grze, trafne odniesienie wniosków do grupy docelowej i potencjalnej, celne wskazania dla podniesienia istotnych parametrów gry w kolejnej części.		
przebieg procesu weryfikacji	Praca zaliczeniowa w formie analizy wybranej gry		
informacje dodatkowe			

Kierunek i poziom studiów: Psychologia, studia jednolite magisterskie

Sylabus modułu: Fakultet 1; 06-PS-SM-103/ 06-PS-NM-103

Nazwa wariantu modułu (opcjonalnie): *Podstawy psychodietetyki*

1. Informacje ogólne

koordynator modułu	Dr Jagoda Różycka
rok akademicki	2019/2020
semestr	8
forma studiów	Stacjonarne / niestacjonarne
sposób ustalania oceny końcowej modułu	Kolokwium 50% oceny Praca pisemna polegająca na stworzeniu planu i wdrożeniu nawyku żywieniowego oraz opracowaniu skuteczności wybranej metody. 50% oceny.
informacje dodatkowe	

2. Opis zajęć dydaktycznych i pracy studenta

nazwa Podstawy psychodietetyki.		kod
prowadzący	Dr Jagoda Różycka	
grupa(-y)		
treści zajęć	Omawiane zagadnienia: <ol style="list-style-type: none">1. Psychologia odżywiania (znaczenie jedzenia, emocje a żywienie, społeczne aspekty jedzenia)2. Psychologiczne aspekty występowania zmian zachowań zdrowotnych3. Wspomaganie zmiany zachowań żywieniowych przez psychologa4. Nadwaga i otyłość – ujęcie psychospołeczne. Psychologiczne problemy osób z nadmierną masą ciała.5. Interwencje psychologiczne w psychodietetyce – jak tworzyć zalecenia, jak tworzyć cele i plany działania z pacjentem, jak motywować na różnych etapach zmiany.6. Zaprojektowanie własnej interwencji i przeprowadzenie jej w trakcie miesiąca.7. Omówienie wyników – przemyślenia własne.	
metody prowadzenia zajęć	Dyskusja, praca w grupach, prezentacje multimedialne, praca własna.	
liczba godzin dydaktycznych (kontaktowych)	30 (15)	
liczba godzin pracy własnej studenta	30	
opis pracy własnej studenta	Analiza dostępnej literatury, zaprojektowanie interwencji i zastosowanie w praktyce.	
organizacja zajęć	Zajęcia zblokowane po 3h [miesiąc na przeprowadzenie interwencji], spotkanie końcowe celem omówienia.	
literatura obowiązkowa	Cooper, P. J (2010). Przewyciężanie bulimii i kompulsyjnego objadania się. Gdynia: Alliance Press. Fairburn, C.G. (2014). Jak pokonać objadanie się? Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego. Gauntlett-Gilbert, J., Grace, C. (2008). Przewyciężanie problemów z wagą. Gdynia: Alliance Press. Łuszczynska, A. (2007) Nadwaga i otyłość: Interwencje	

	<p>psychologiczne. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN</p> <p>Łuszczńska, A. (2004). Zmiana zachowań zdrowotnych. Warszawa” Wydawnictwo Naukowe PWN</p> <p>Miller, W. R., Rollnick, S. (2014). Dialog motywujący. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.</p> <p>Ogden, J. (2010). Psychologia odżywiania się. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.</p> <p>Ogińska-Bulik, N. (2016). Wiem, co jem. Psychologia nadmiernego jedzenia i odchudzania się. Łódź: WUŁ.</p> <p>Życińska, J. (2017). Motywacja do zmiany zachowań ryzykownych w chorobie. Warszawa: PWN.</p>
literatura uzupełniająca	Podana na zajęciach.
adres strony www zajęć	
informacje dodatkowe	

3. Opis sposobów weryfikacji efektów kształcenia modułu

Nazwa Podstawy psychodietetyki.		kod
kod(-y) zajęć		
osoba(-y) przeprowadzająca(-e) weryfikację	Dr Jagoda Różycka	
grupa(-y)		
wymagania merytoryczne	Znajomość języka angielskiego na poziomie pozwalającym czytać literaturę anglojęzyczną (rekomendowane B2).	
kryteria oceny	Kolokwium zawierające pytania problemowe, testowe i otwarte, których celem jest sprawdzenie wiedzy z zakresu analizowanych treści – 50% oceny Wykonanie pracy zaliczeniowej. Do zaliczenia ćwiczeń konieczne jest posiadanie 80% obecności na zajęciach.	
przebieg procesu weryfikacji	Praca złożona 2 tygodnie przed końcem semestru. Kolokwium na przedostatnich zajęciach.	
informacje dodatkowe		

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ) sposobu weryfikacji	opis szczegółowy	efekt(-y) kształcenia modułu
06-PS-SM/NM-103_w_1	Kolokwium	Kolokwium zawierające pytania problemowe, testowe i otwarte.	Kod modułu_1 Kod modułu_2
Kod modułu06-PS-SM/NM-103_w_2	Praca zaliczeniowa	Praca pisemna lub ustna dotycząca zagadnień z omawianych na zajęciach.	Kod modułu_3 Kod modułu_4 Kod modułu_5

5.a Formy prowadzenia zajęć (studia prowadzone w formie stacjonarnej)							
forma prowadzenia zajęć				praca własna studenta		sposób weryfikacji efektów kształcenia	punkty ECTS
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin		
06-PS-SM-103_fs_2	Ćwiczenia	Dyskusja, praca w grupach, prezentacje multimedialne	30	Samodzielna praca z literaturą, przygotowanie pracy zaliczeniowej	30	Kolokwium	
suma godzin:			30	suma godzin:	30	suma punktów:	2

5.b Formy prowadzenia zajęć (studia prowadzone w formie niestacjonarnej)							
forma prowadzenia zajęć				praca własna studenta		sposób weryfikacji efektów kształcenia	punkty ECTS
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin		
06-PS-NM-103_fns_2	Ćwiczenia	Dyskusja, praca w grupach, prezentacje multimedialne	15	Samodzielna praca z literaturą, przygotowanie pracy zaliczeniowej	45	Kolokwium	
suma godzin:			15	suma godzin:	45	suma punktów:	2

Kierunek i poziom studiów: Psychologia, studia jednolite magisterskie

Sylabus modułu: Fakultet 1; 06-PS-SM-101

Nazwa wariantu modułu (opcjonalnie): *Public relations*

1. Informacje ogólne

koordynator modułu	dr Michał Brol
rok akademicki	2019/2020
semestr	5
forma studiów	Stacjonarne
sposób ustalania oceny końcowej modułu	Ocena według sumy punktów uzyskanych z poszczególnych zadań
informacje dodatkowe	

2. Opis zajęć dydaktycznych i pracy studenta

nazwa	kod
-------	-----

prowadzący	dr Michał Brol
grupa(-y)	
treści zajęć	<p>Na zajęcia składać się będą realizowane przez studentów własne projekty służące rozwijaniu umiejętności właściwych dla public relations oraz ćwiczenia i interaktywne wykłady obejmujące następujące bloki tematyczne:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definicje i znaczenie public relations oraz relacje tego pojęcia z innymi takimi jak reklama i komunikacja społeczna • Narodziny public relations i jego założenia • Znaczenie oddziaływania mediów oraz etyka public relations • Public relations jako budowanie korzystnego wizerunku • Tworzenie komunikatów prasowych • Public relations w sytuacjach kryzysowych
metody prowadzenia zajęć	jak w opisie modułu
liczba godzin dydaktycznych (kontaktowych)	30/15
liczba godzin pracy własnej studenta	30/15
opis pracy własnej studenta	Samodzielna realizacja wskazanych partii materiału, powtórka i ugruntowanie materiału przedstawionego na zajęciach, praktyczne zadania problemowe, analiza i modyfikacja własnych schematów w działaniu.
organizacja zajęć	10x3h
literatura obowiązkowa	<ul style="list-style-type: none"> • Brock, T. C., & Green, M. C. (2007). Perswazja. Perspektywa psychologiczna. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego. • Anthony, D. (2008). Wszystko co powinieneś wiedzieć o PR. Poznań: Dom Wydawniczy Rebis. • Doliński, D. (2003). Psychologiczne mechanizmy reklamy. Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne. • Kaczmarek-Śliwińska, M. (2015). Public relations w zarządzaniu sytuacjami kryzysowymi organizacji. Sztuka komunikowania się. Warszawa: Difin. • Olędzki, J., & Tworzydło, D. (red.) (2006). Public relations: znaczenie społeczne i kierunki rozwoju. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN. • Seitel, F. P. (2003). Public relations w praktyce. Warszawa: Wydawnictwo Felberg SJA.
literatura uzupełniająca	Podawana przez prowadzącego i przez studentów jako wzbogacenie treści zajęć
adres strony www zajęć	-
informacje dodatkowe	-

3. Opis sposobów weryfikacji efektów kształcenia modułu

nazwa	kod

kod(-y) zajęć	
osoba(-y) przeprowadzająca(-e) weryfikację	dr Michał Brol
grupa(-y)	
wymagania merytoryczne	Wiedza dotycząca public relations.
kryteria oceny	Ocena uzależniona od ilości uzyskanych punktów, przy czym należy uzyskać minimum 50% punktów aby uzyskać zaliczenie. Kryteria oceniania zostaną omówione szczegółowo podczas pierwszych zajęć.
przebieg procesu weryfikacji	Podczas ćwiczeń, forma sprawdzianów może być indywidualna lub grupowa.
informacje dodatkowe	-

