

EFEKTY UCZENIA SIĘ I TREŚCI PROGRAMOWE ZAJĘĆ

Kierunek: **Groznawstwo**

Poziom studiów: **studia pierwszego stopnia**

Nazwa zajęć: **Audiosfera w grach wideo**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka w zakresie wiedzy:

1. Wymienia i charakteryzuje wybrane metodologie i terminy, związane z analizą interaktywnej ścieżki dźwiękowej i ścieżki dźwiękowej w filmie (np. Analytical play Tima Summersa, Audio-wizja M.Chiona). Wymienia podobieństwa oraz różnice w zastosowaniu dźwięku i muzyki w filmie i podczas rozgrywki adaptując do swojej analizy narzędzia literaturoznawcze (narratologię, poetykę, intertekstualność).
2. Charakteryzuje funkcje dramaturgiczne muzyki i dźwięku w grach wideo i filmie.
3. Wymienia i charakteryzuje gatunki muzyki popularnej, klasycznej i współczesnej. Rozpoznaje, odnosząc się do teorii intertekstualności, konwencje w sposób umożliwiający analizę i interpretację gier wideo oraz filmu.

w zakresie umiejętności:

1. Potrafi analizować ścieżkę dźwiękową w grach, wykorzystując podstawy ludomuzykologii oraz metodologie audiowizualnej analizy.
2. Potrafi wykazać związki gier z różnorodnymi dziedzinami sztuki, z naciskiem na muzykę i sound design, a także literaturę i film.
3. Potrafi sformułować problem badawczy, przeprowadzić audiowizualną analizę gier wideo, a także filmów i innych tekstów audiowizualnych jak video art czy sztuka internetu.
4. Wykorzystując podstawowe informacje na temat home recordingu – potrafi samodzielnie, w półprofesjonalnych warunkach nagrać dialogi, efekty dźwiękowe, prostą muzykę elektroniczną.

Treści programowe dla zajęć:

Podstawy ludomuzykologii: wprowadzenie takich pojęć jak: diegetyczne i niediegetyczne źródła dźwięku, dźwięki adaptywne, dźwięki reaktywne. Relacje między ludomuzykologią a literaturoznawstwem (koncepty narratologiczne i z zakresu poetyki dźwięku).

Omówienie poetyki dźwięku (zmiana sygnału analogowego na cyfrowy), prezentacja sprzętu (mikrofonów, preampów, mikserów) i programów DAW do nagrania i edycji dźwięku. Próbnego nagrania.

Analiza narratologiczna ścieżek dźwiękowych wybranych gier wideo pod kątem wykorzystanej muzyki i efektów dźwiękowych (m.in. Wiedźmin, Counter-Strike, The Last of Us).

Prezentacja historii muzyki i dźwięku w grach wideo od chiptune (prostej muzyki generowanej komputerowo) po współczesne silniki audio korzystające ze sztucznej inteligencji.

Omówienie kierunków i gatunków w muzyce klasycznej, współczesnej i popularnej. Zabiegi intertekstualne w ścieżce dźwiękowej współczesnych gier.

Nazwa zajęć: **Gatunki w filmie i grach**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka

w zakresie wiedzy:

1. omawia terminologię genologiczną z zakresu filmoznawstwa, groznawstwa i literaturoznawstwa
2. wymienia i omawia wybrane metody i metodologie badawcze z zakresu filmoznawstwa, groznawstwa i literaturoznawstwa oraz rozumie w jaki sposób można je wykorzystać podczas analizy gier
3. wymienia i omawia podobieństwa i różnice między gatunkami oraz konwencjami gatunkowymi w filmie i grach wideo (ujęcie komparatystyczne)
4. definiuje synkretizm gatunkowy i charakteryzuje gatunek jako dyskurs literacki i proces kulturowy, mając na uwadze jego zmienność i ewolucję w czasie oraz przestrzeni (geograficznej, społecznej i medialnej)
5. charakteryzuje sposoby prowadzenia rozgrywki i interakcji z oprogramowaniem swoiste dla poszczególnych gatunków gier
6. definiuje w ujęciu literaturoznawczym transformacje gatunkowe, połączenia i powiązania pomiędzy poszczególnymi gatunkami, a także charakteryzuje refleksję nad gatunkami w grach i filmie w odniesieniu do innych mediów i dyskursów medialnych (literatura, komiks, malarstwo)

w zakresie umiejętności:

1. potrafi analizować podobieństwa i różnice między gatunkami oraz konwencjami gatunkowymi w filmie i grach wideo (ujęcie komparatystyczne)
2. potrafi rozpoznawać gameplaye (sposoby prowadzenia rozgrywki i interakcji z oprogramowaniem) charakterystyczne dla poszczególnych gatunków gier

3. potrafi rozpoznawać transformacje gatunkowe, połączenia i powiązania pomiędzy poszczególnymi gatunkami, a także potrafi odnieść refleksję nad gatunkami w grach i filmie do innych mediów i dyskursów medialnych (literatura, komiks, malarstwo)

4. potrafi ubogacić swoje analizy o konteksty społeczno-polityczne (w tym konteksty recepcji), ideologiczne i kulturowe implikowane gatunkowością analizowanych tekstów

w zakresie kompetencji społecznych:

1. docenia znaczenie kontekstów społeczno-politycznych, ideologicznych i kulturowych dla badań nad grami

Treści programowe dla zajęć:

Przedstawienie kluczowych kategorii i pojęć z zakresu badań genologicznych nad filmem i grami, wywodzących się z literaturoznawstwa (dominanta, odmiana, konwencja i hybryda gatunkowa; gatunki tematyczne, ludyczne i funkcjonalne; modele komunikacji i etykiet gatunkowych) oraz podstawowych metod badawczych służących analizie filmów i gier gatunkowych (retoryka proceduralna i perspektywa semantyczno-syntaktyczno-pragmatyczna, semiopoetyka, analiza dyskursu literackiego).

Omówienie zagadnienia ewolucji gatunków filmowych (w tym ich „śmierci” i „odrodzenia”), takich jak western, czarny kryminał czy opowieść drogi w odniesieniu do tego jak gatunki te (pierwotnie literackie, następnie zaadaptowane na grunt filmu) funkcjonują w interaktywnej przestrzeni gier, jakim transformacjom podlegają w zderzeniu z tą przestrzenią i jakie konsekwencje niesie to dla zanurzenia użytkownika w rozgrywkę.

Omówienie zagadnienia granic gatunkowych na przykładzie wybranych odmian science fiction w filmie oraz grach (dystopia, antyutopia, apokalipsa, postapokalipsa) z uwzględnieniem literaturoznawczych kontekstów badawczych, takich jak ekokrytyka, post- i transhumanizm.

Zaprezentowanie problemu fuzji gatunkowej oraz synkretyzmu gatunkowego na przykładzie gier fantasy oraz quasi-historycznych, z uwzględnieniem takich kategorii jak: remediacja, stylizacja, parodia, pastisz i trawestacja.

Omówienie problemu ideologicznych implikacji tekstów gatunkowych na podstawie filmów i gier progresywnych (queer cinema, serious games, persuasive games), w kontekście tego, w jaki sposób ewolucja gatunków jest zależna od dominujących i mniejszościowych praktyk kulturowych oraz społecznych.

Analiza różnych form kontynuacji tekstowych (remake, reboot, prequel, sequel) w perspektywie genologicznej, w odniesieniu do kategorii uniwersów transmedialnych, światoopowieści (storyworld) i supersystemów rozrywkowych.

Nazwa zajęć: Globalna historia gier cyfrowych

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka

w zakresie wiedzy:

1. charakteryzuje globalny rozwój gier cyfrowych z historycznogrowej perspektywy (istotne tytuły, kluczowe przedsięwzięcia, a także twórcy i instytucje biorące czynny udział w współtworzeniu światowego przemysłu gier od końca lat 40. XX. do końca lat 90. XX w.)

2. opisuje ciągłość historyczną pomiędzy poszczególnymi okresami rozwoju branży gier wideo, w tym charakteryzuje genezę medium gier elektronicznych, czołowe studia producenckie, wpływ najważniejszych tytułów na stymulowanie rozwoju branży oraz globalną rolę wybranych producentów.

3. wykorzystuje perspektywę historycznogrową podczas analizy groźnawczej

4. charakteryzuje ewolucję poetyki gier wideo na przestrzeni dekad wynikającą z uwarunkowań technologicznych, artystycznych, ekonomicznych, ideologicznych oraz genologicznych

5. charakteryzuje wpływ uwarunkowań kulturowych, społecznych oraz instytucjonalnych na kształt ówczesnej twórczości growej

6. omawia wpływ inter- i transmedialności na treść oraz formę konkretnych gier wideo, a także ich oddziaływanie na całokształt medium gier

7. charakteryzuje wpływ gier wideo na kształt kultury popularnej XX i XXI wieku

w zakresie umiejętności:

1. potrafi omówić istotę globalnego rozwoju gier cyfrowych z historycznogrowej perspektywy (istotne tytuły, kluczowe przedsięwzięcia, a także twórcy i instytucje biorące czynny udział w współtworzeniu światowego przemysłu gier od końca lat 40. XX. do końca lat 90. XX w.)

2. potrafi scharakteryzować ciągłość historyczną pomiędzy poszczególnymi okresami rozwoju branży gier wideo

3. potrafi wykorzystywać perspektywę historycznogrową – a więc powiązany z grą nią kontekst dziejowy – jako jedną ze strategii analizy groźnawczej. Tym samym potrafi omówić dany problem lub zjawisko, odnoszące się do zagadnień globalnej historii gier wideo, poprzez odwołanie do innych zjawisk lub kontekstów w ujęciu synchronicznym lub diachronicznym.

4. potrafi analizować ewolucję gier cyfrowych z uwzględnieniem uwarunkowań technologicznych, artystycznych, ekonomicznych, ideologicznych oraz genologicznych
5. potrafi omówić wpływ uwarunkowań kulturowych, społecznych oraz instytucjonalnych na kształt ówczesnej twórczości growej z wykorzystaniem konkretnych przykładów
6. potrafi omówić – w kluczu groznawczym, literaturoznawczym oraz filmoznawczym – wpływ inter- i transmedialności na treść oraz formę konkretnych gier wideo, a także ich oddziaływanie na całokształt medium gier
7. potrafi dokonać selekcji informacji i wnikliwie omówić w kluczu problemowym wpływ gier wideo na kształt kultury popularnej XX i XXI wieku

w zakresie kompetencji społecznych:

1. jest gotowy/a do wykorzystywania perspektywy historycznogrowej w analizie rozwoju wybranej serii gier, z uwzględnieniem potrzeby kultywowania tradycji oraz odpowiedzialności za dziedzictwo kulturowe regionu, kraju i świata
2. jest gotowy/a do krytycznej selekcji informacji i omawiania w kluczu problemowym wpływ gier wideo na kształt kultury popularnej XX i XXI wieku

Treści programowe dla zajęć:

Rozpatrywanie genezy gier elektronicznych w oparciu o historyczne aspekty funkcjonowania gier tradycyjnych.

Omówienie groznawczej strategii periodyzowania historii medium gier w oparciu o czynniki wpływające na rozwój branży: premier przełomowych produkcji, ewolucji środowiska technologicznego (m.in. zmiana nośników danych, innowacje programistyczne, nowe generacje konsol), okresowej dominacji ikonicznych producentów software'u oraz hardware'u (m.in. Atari, Amiga, SEGA) czy przemian zachodzących w obrębie modelu samego grania.

Omówienie w perspektywie historycznogrowej roli wybranych wydarzeń lub zjawisk jako „kamieni milowych” ewolucji gier wideo, determinujących powszechne wyobrażenia o poszczególnych etapach historii branży (premiera gry Pong na Atari w 1972 r., klęska E.T. jako symbolu załamania branży początku lat 80., wojny korporacyjne pomiędzy SEGA a Nintendo w latach 90., premiera gry Doom w 1993 r. itp.).

Kompleksowa analiza najważniejszych gier wideo w perspektywie historycznogrowej (łącznie z uwzględnieniem recepcji społecznej i prasowej, wpływu autorskiego lub instytucjonalnego, oddziaływania na rozwój danego gatunku lub typu gier oraz funkcjonowania w konkretnym środowisku technologicznym)

Analiza związków gier cyfrowych z innymi tekstami kultury, w tym teatrem (np. LARPY jako podstawa gier cRPG), literaturą (np. wpływ estetyki powieści graficznej na stronę wizualną gry) oraz kinematografią (m.in. wzajemne adaptowanie fabuł, rozwój gier z nurtu full-motion video, ewolucja technologii motion capture).

Przedstawienie specyfiki narodowych segmentów przemysłu elektronicznej rozrywki (np. japońskiej branży gier wideo, brytyjskiego rynku lat 80.) oraz omówienie wpływu najważniejszych uwarunkowanych lokalnych trendów, producentów, twórców oraz gier na poetykę gier wideo.

Rozpatrywanie gier wideo w kluczu historycznogrowym jako aktywnych aktorów życia kulturowego (m.in. kreowanie bohaterów popkultury) społecznego, politycznego (m.in. debata w Ameryce lat 90. o przemoc w grach) oraz ideologicznego.

Omówienie postaci gracza jako głównego odbiorcy gier wideo oraz aktywnego współtwórcy kultury gier wideo (w tym: naszkicowanie przemiany stereotypu na przestrzeni dekad, określenie formy aktywności graczy w ramach kultury uczestnictwa)

Nazwa zajęć: **Kultura e-sportu**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka w zakresie wiedzy:

1. Omawia terminy i kategorie z zakresu problematyki e-sportowej.
2. Charakteryzuje przemiany, specyfikę i kulturowe uwarunkowania zjawisk e-sportowych.
3. Charakteryzuje zjawiska e-sportowe w kontekście mechaniki gier i poszczególnych odmian.

w zakresie umiejętności:

1. potrafi właściwie zanalizować dynamikę procesów społecznych i kulturowych definiujących istotę e-sportu.
2. potrafi uczestniczyć w dyskusji, argumentować i uzasadniać przyjęte stanowisko

w zakresie kompetencji społecznych:

1. jest gotowy/a do właściwego rozpoznawania dynamiki procesów społecznych i kulturowych definiujących istotę e-sportu – zwłaszcza podczas realizacji zadania praktycznego

Treści programowe dla zajęć:

Zdefiniowanie problematyki e-sportu w kontekście teorii sportu oraz zagadnień groznawczych.
Zarys historii e-sportu z uwzględnieniem najważniejszych nurtów i różnic kulturowych.
Omówienie recepcji i publicystyki e-sportowej w ujęciu diachronicznym.
Analiza gatunków gier komputerowych w perspektywie e-sportu.
Mechaniki gier e-sportowych.
Kulturowe implikacje e-sportu.
Platformy streamingowe gier e-sportowych.
Dyscypliny i zawodnicy - profesjonalizacja e-sportu.
Turnieje e-sportowe.

Nazwa zajęć: **Wstęp do badań groznawczych**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka w zakresie wiedzy:

1. opisuje miejsce i znaczenie nauki o grach i innych mediach w systemie nauk humanistycznych oraz wybraną terminologię, teorie i metodologie z zakresu literaturoznawstwa wykorzystywane w groznawstwie
2. charakteryzuje kierunki rozwoju i najważniejsze nowe osiągnięcia w zakresie nauki o grach ze szczególnym uwzględnieniem rozwoju myśli literaturoznawczej w groznawstwie
3. omawia wybrane dylematy współczesnej humanistyki, idee poznawcze, koncepcje komunikacyjne, świadectwa i style odbioru
4. wymienia wybrane pojęcia z zakresu poetyki, narratologii i genologii gier wideo, a także opisuje interdyscyplinarny charakter dziedziny badań nad grami

w zakresie umiejętności:

1. krytycznie wykorzystuje podstawowe pojęcia i terminy z zakresu groznawstwa i literaturoznawstwa podczas formułowania wypowiedzi na temat rozwoju myśli groznawczej
2. potrafi selekcjonować i wykorzystywać informacje z zakresu groznawstwa, filmoznawstwa, literaturoznawstwa i ludologii
3. potrafi posługiwać się kategoriami literaturoznawczymi wykorzystywanymi w groznawstwie, aby opisać wybrane dylematy współczesnej humanistyki, idee poznawcze, koncepcje komunikacyjne, świadectwa i style odbioru
4. potrafi wykorzystywać wybrane pojęcia z zakresu poetyki i genologii gier wideo podczas konstruowania wypowiedzi na temat rozwoju myśli groznawczej

w zakresie kompetencji społecznych:

1. jest gotów wykorzystywać podstawowe pojęcia i terminy w zakresie groznawstwa i literaturoznawstwa podczas komunikacji w ramach wykładu konwersatoryjnego
2. jest gotów do wykorzystywania wiedzy groznawczej w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz do zasięgania opinii ekspertów w razie problemów z wykorzystaniem tej wiedzy
3. jest gotów do krytycznej oceny swojej wiedzy z zakresu poetyki, genologii i narratologii gier wideo

Treści programowe dla zajęć:

Objaśnienie przedmiotu badań groznawczych – definicje, elementy, struktury gry cyfrowej/video/elektronicznej z uwzględnieniem kontekstów literaturoznawczych, komunikacyjnych oraz funkcji społecznych i kulturowych gier cyfrowych, a także transformacji znaczenia gier (koncepcja grywalizacji).

Zaprezentowanie ludologii jako dziedziny badań koncentrującej się na rozgrywce, mechanizmach rządzących grami cyfrowymi i niecyfrowymi (tradycyjnymi, planszowymi, masowymi, fabularnymi, LARPami).

Omówienie historii i rozwoju groznawstwa jako dyscypliny wywodzącej się z badań literaturoznawczych (zwłaszcza narratologicznych) z uwzględnieniem amerykańskich i zachodnioeuropejskich tradycji game studies.

Przedstawienie metod i metodologii badawczych wykorzystywane w badaniach groznawczych: m.in. narratologia transmedialna, strukturalizm, poststrukturalizm, semiopoetyka, retoryka proceduralna, ekokrytyka, postkolonializm, hermeneutyka.

Zaprezentowanie i omówienie interdyscyplinarnego instrumentarium pojęciowego groznawstwa, które dzieli ono z literaturoznawstwem (m.in. interakcja, dyskurs, narracja, tekstualizacja, wirtualność, cyfrowość, semiosfera, poetyka, remediacja, transmedialność, audiowizualność, centonizacja).

Omówienie związków groznawstwa z literaturoznawstwem oraz filmoznawstwem z uwzględnieniem zbieżności metodologicznych i zapożyczeń badawczych.

Refleksja nad perspektywami groznawstwa i możliwościami jego rozwoju w odniesieniu do najnowszych osiągnięć technologicznych, poznawczych i komunikacyjnych (Virtual Reality, rzeczywistość rozszerzona, doświadczenie sferyczne etc.).

Nazwa zajęć: Seminarium: Intermedialność, aspekty społeczne, światotwórstwo
Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka
w zakresie wiedzy:

1. charakteryzuje zagadnienia w ramach wybranego przez siebie obszaru badawczego (do wyboru: inter- i transmedialność, relacje między rozgrywką i światem, balans rozgrywki, gameplay i przestrzeń, dostępność gier, gry w terapii, gry a psychologia)
2. charakteryzuje zasady pracy ze źródłami, omawia zakres ich przydatności i sposoby ich przeszukiwania w celu zdobycia informacji w ramach swoich badań dotyczących zagadnienia intermedialności, aspektów społecznych i światotwórstwa – z poszanowaniem podstawowych zasad ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego
3. omawia proces weryfikowania hipotez, dobierania metod i narzędzi badawczych
4. omawia proces planowania działań związanych z przygotowaniem pracy licencjackiej, uwzględniając zmieniający się stopień rozpoznania tematu oraz ewentualne trudności pojawiające się w procesie

w zakresie umiejętności:

1. potrafi wykorzystywać pogłębioną i ukontekstowaną wiedzę w ramach wybranego przez siebie obszaru badawczego (do wyboru: inter- i transmedialność, relacje między rozgrywką i światem, balans rozgrywki, gameplay i przestrzeń, dostępność gier, gry w terapii, gry a psychologia)
2. potrafi stosować w swojej pracy licencjackiej wymogi formalne ustalone dla prac dyplomowych
3. potrafi korzystać ze źródeł, oceniać ich jakość i przydatność w ramach swoich badań dotyczących zagadnienia intermedialności gier, aspektów społecznych i światotwórstwa
4. potrafi weryfikować postawione przez siebie hipotezy, dobierać metody i narzędzia badawcze
5. potrafi planować swoje działania związane z przygotowaniem pracy licencjackiej, uwzględniając zmieniający się stopień rozpoznania tematu oraz ewentualne trudności pojawiające się w procesie

Treści programowe dla zajęć:

Merytoryczne dyskusje w grupie seminaryjnej o powstających pracach.

Omawianie źródeł przydatnych w ramach sporządzanej pracy licencjackiej (indywidualnie lub małych zespołach).

Krytyczna rozmowa na temat kolejnych rozdziałów – podczas indywidualnych spotkań z promotorem.

Nazwa zajęć: Teorie mediów

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka
w zakresie wiedzy:

1. omawia teorie mediów (w tym radia, filmu, książki) proponowanych przez badaczy należących do różnych szkół badawczych i reprezentujących odmienne metodologie (m.in. McLuhan, Ong, Faulstich);
2. omawia krytyczne teorie mediów (sięgające tradycji Szkoły Frankfurckiej) oraz filozoficzne koncepcje opisujące człowieka, którego relacje ze światem są zapośredniczone medialnie, w tym digitalnie (m.in. Lévy, Heim).

w zakresie umiejętności:

1. umie syntetycznie i krytycznie, na odpowiednim poziomie ogólności, analizować i zestawiać różne teorie mediów i konfrontować je z teoriami komunikowania – w tym modelowanego dyskursywnie (m.in. Saxer, McQuail, Maingueneau) oraz z koncepcjami teoretycznosystemowymi (m.in. Parsons, Luhmann);
2. wykorzystuje wiedzę teoretyczną do analizy i interpretacji różnych tekstów kultury (dzieł literackich, filmów, audycji radiowych) ze szczególnym uwzględnieniem gier cyfrowych (głównie gier wideo) i przekazów medialnych.

Treści programowe dla zajęć:

Teorie pojedynczych mediów (radio, film, książka, prasa).

Krytyczny namysł nad mediami (teorie mające swój rodowód w Szkole Frankfurckiej, Szkole Birmingham, ale również te koncepcje, które korzystają z osiągnięć w ramach krytycznej analizy dyskursu (CDA)).

Blok komunikacyjnych teorii mediów (Saxer, McQuail, Maletzke) modelowanych przez badania uwarunkowane m.in. strukturalistycznie, semiotycznie i pragmatycznie.

Teorie systemowo-teoretyczne (Luhmann, Parsons, Habermas, Schmidt) jako ramy poznawcze złożonych kulturowo, komunikacyjnie i społecznie struktur.

Filozofia mediów obejmująca swym zakresem namysł nad tradycyjnymi mediami oraz nad mediami cyfrowymi.

Nazwa zajęć: Filmowe środki wyrazu

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka

w zakresie wiedzy:

1. wymienia i charakteryzuje polsko- i anglojęzyczne terminy dotyczące budowy utworu filmowego (np. plany filmowe, rodzaje montażu)
2. przedstawia metody analizy filmu i gier zaczerpnięte z badań nad dziełem literackim (np. pisarski protokół sceny/sekwencji, analiza narratologiczna, analiza semiotyczna)

w zakresie umiejętności:

1. potrafi zaaplikować do własnych badań metody analizy filmu i gier zaczerpnięte z badań nad dziełem literackim (np. protokół sceny/sekwencji, analiza narratologiczna, analiza semiotyczna)
2. potrafi samodzielnie przeanalizować utwór filmowy bądź jego fragment lub scenę przerywnikową z gry wideo i formułuje na tej podstawie wnioski interpretacyjne
3. potrafi sformułować w języku polskim ustną wypowiedź zawierającą analizę fragmentu utworu filmowego lub sceny przerywnikowej z gry wideo

w zakresie kompetencji społecznych:

1. jest gotów/gotowa do krytycznego wykorzystania wiedzy z zakresu filmoznawstwa i literaturoznawstwa w kontekście badań groznawczych, w tym podczas analizy cut scenes, oraz do oceny własnych kompetencji i zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z rozwiązaniem problemu badawczego

Treści programowe dla zajęć:

Wstęp do analizy filmowej: forma filmowa; użyteczność narzędzi filmoznawczych, wywodzących się z literaturoznawstwa w procesie analizy groznawczej (poetyka, strukturalizm, semiotyka).

Kluczowe pojęcia: fabuła (plot) i historia (story) (Bordwell, Genette); klatka, kadr, ujęcie, scena, sekwencja, akt i ich odpowiedniki w literaturze.

Elementy filmowej i growej inscenizacji (mise-en-scène): scenografia i rekwizyty, charakteryzacja, kostiumy; oświetlenie i tonacja barwna; inscenizacja ruchu postaci i obiektów; graficzne interfejsy użytkownika.

Inscenizacja sceny dialogowej: zasada 180 stopni, blocking, ujęcie przez ramię. Poetyka dialogu.

Kadrowanie: wymiary i kształt kadru; przestrzeń pozakadrowa; plany filmowe; ruchy kamery; kąt widzenia kamery. Semiopoetyka filmu.

Rodzaje montażu. Montaż jako nośnik znaczeń. Analiza montażu jako dyskursu (ujawnianie ideologii, napięć, sprzeczności w tekście filmowym; dekonstrukcja dyskursu poprzez montaż).

Dźwięk: dialogi, szmery, muzyka; dźwięk dietetyczny i niediegetyczny; leitmotiv muzyczny; dobór gotowych utworów muzycznych. Narracyjne funkcje dźwięku.

Tempo sceny: długość ujęcia; tempo dialogów; slow motion; synchronizacja muzyki i obraz. Adaptacje technik znanych z powieści.

Budowanie znaczenia poprzez dobór koloru (analiza koloru przez TinEye Labs).

Protokół sceny/sekwencji – zajęcia warsztatowe.

Nazwa zajęć: **Wprowadzenie do testowania gier**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka

w zakresie wiedzy:

1. charakteryzuje rolę testera w procesie tworzenia gry wideo, zakresie zadań powiązanych z tą funkcją, a także potencjalnych kierunkach rozwoju w strukturach game development
2. omawia wpływ występujących w grze błędów na recepcję oraz użytkowy odbiór gier wideo
3. wymienia wymogi rekrutacyjne związane z karierą testera gier oraz kompetencje nieodchowne do podjęcia zawodu
4. charakteryzuje funkcję testera (np. jako Quality Assurance Specialist) w procesie produkcyjnym gry wideo oraz wskazuje na przykładach istotną rolę tej funkcji podczas przygotowań do wypuszczenia produktu na rynek

w zakresie umiejętności:

1. wykorzystuje pojęcia związane z przysposabianiem gry do użytku od strony projektowo-produkcyjnej
2. potrafi krytycznie ocenić wpływ występujących w grze błędów na recepcję i zinterpretować jego znaczenie dla recepcji i użytkowego odbioru gier wideo
3. posługuje się narzędziami związanymi z praktyką testowania gier w odniesieniu, m.in., do warstwy środowiskowej i muzycznej gry
4. analizuje dowolną grę wideo pod kątem występowania w niej błędów oraz formułuje szczegółowy raport (w języku angielskim)
5. wykazuje aktywność w podejmowaniu działań profesjonalnych samodzielnie i zespołowo
6. operuje narzędziami związanymi z praktyką testowania gier w odniesieniu, m.in., do warstwy środowiskowej i muzycznej gry

w zakresie kompetencji społecznych:

1. wykazuje aktywność w podejmowaniu działań profesjonalnych samodzielnie i zespołowo
2. jest gotów rozwijać kompetencje analityczne, by spożytkować je w pracy zawodowej oraz w celu autoprezentacji

Treści programowe dla zajęć:

Przedstawienie cyklu życia kolejnych wersji gry wideo (software release life cycle) – od wersji pre-alpha do produkcyjnej oraz omówienie specyfiki poszczególnych platform do grania w kontekście płynnego użytkowania gier.

Zaprezentowanie wymogów rekrutacyjnych na stanowisko testera gier wideo, zakresu zadań realizowanych przez testerów oraz podstawowych możliwych ścieżek rozwoju testera gier wideo w przestrzeni działów projektowych studia (np. quest design, level design) oraz w działach związanych z obsługą klienta (account management).

Klasyfikacja podstawowych typów błędów w grach cyfrowych (bugi, glitche itp.) i kształcenie umiejętności ich opisywania oraz raportowania w języku angielskim.

Przedstawienie najważniejszych celów przypisanych do każdego etapu testowania gier wideo (testów zgodności, kompatybilnych, językowych itd.) oraz kształcenie umiejętności stosowania odpowiednich narzędzi podczas pracy przy każdym z tych etapów.

Analiza wybranych gier wideo pod kątem wyszukiwania występujących w nich błędów i problemów projektowych.

Omówienie zagadnienia recepcji gier wideo w kontekście wpływu błędów na odbiór gier oraz kształcenie świadomości i odpowiedzialności zawodowej związanej z wypuszczaniem na rynek gotowego, poprawnego, pozbawionego błędów produktu.

Nazwa zajęć: Marketing w mediach społecznościowych

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka w zakresie wiedzy:

1. opisuje najważniejsze mechanizmy kształtujące marketing gier w przestrzeni cyfrowej, w tym mechanizmy tworzenia narracji i opowiadania historii (storytelling w perspektywie literaturoznawczej), aby skuteczniej angażować odbiorców i budować markę;
2. wskazuje czynniki związane ze specyfiką klientów w przestrzeni cyfrowej;
3. omawia zagadnienie optymalizacji informacji w wyszukiwarkach internetowych;

w zakresie umiejętności:

1. potrafi rozpoznać zabronione praktyki marketingowe stosowane w mediach społecznościowych i omówić je podczas wystąpienia ustnego
2. potrafi wykonać projekt z zakresu game advertising i content marketingu, korzystając z narzędzi z zakresu komunikacji medialnej i literaturoznawstwa (narratologii, retoryki, semiotyki)
3. potrafi przygotować prezentację multimedialną z zakresu marketingu gier cyfrowych w odniesieniu do wymyślonego konceptu gry
4. potrafi zabrać głos w dyskusji, argumentować w celu uzasadnienia przyjętego stanowiska w zakresie game marketingu

w zakresie kompetencji społecznych:

1. jest gotów do oceny pod kątem etycznym praktyk marketingowych stosowanych w odniesieniu do gier cyfrowych w mediach społecznościowych

Treści programowe dla zajęć:

Główne trendy kształtujące marketing - personalizacja, storytelling, marketing doświadczeń i kultura konwergencji, czyli angażujące narracje i wielowarstwowe teksty jako kluczowy element współczesnego marketingu.

Wpływy subkultury cyfrowe: narracje, język i znaki symboliczne.

Marketing 4.0 w erze cyfrowej - strategiczne łączenie interaktywnych narracji z personalizacją treści.

Najpopularniejsze serwisy społecznościowe (m.in. mikroblogowanie, portale biznesowe itp.). Analiza (mikro)dyskursów.

Główne ścieżki klienta w gospodarce cyfrowej.

Wprowadzenie do SEO.

Podstawy content marketingu wobec game advertising. Retoryczny wymiar narracji reklamowej.

Marketing społecznościowy – analiza aktywności producentów i dystrybutorów gier cyfrowych w mediach społecznościowych (zwłaszcza na Facebooku, Twitterze, Instagramie) oraz na platformach dystrybucyjnych i streamingowych.

Wybrane aspekty prawne e-marketingu.

Nazwa zajęć: Język i dialogi w grach

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka

w zakresie wiedzy:

1. przywołuje kluczowe wiadomości i przykładowe opracowania z zakresu językoznawstwa medialnego

w zakresie umiejętności:

1. umie rozpoznawać i opisywać zależności zachodzące między językiem i grami wideo oraz językoznawstwem i groznawstwem na różnych poziomach komunikacyjnych: bohater – bohater, gra – gracz, gracz – gracz

2. umie identyfikować i analizować przykłady wybranych zabiegów językowo-stylistycznych (np. sposobów scjentyzacji, archaizacji, socjolektyzacji, brutalizacji, form dowcipu językowego) na podstawie dialogów z gier wideo i innych utworów audiowizualnych, zwłaszcza filmu

3. umie sformułować wypowiedź na temat wskazanego fragmentu dialogu gry wideo (z wykorzystaniem poznanych pojęć z zakresu językoznawstwa); dostosowuje kształt tekstu do projektowanego odbiorcy;

w zakresie kompetencji społecznych:

1. docenia znaczenie wiedzy w rozwiązywaniu problemów badawczych związanych z tematyką języka i dialogów w grach

Treści programowe dla zajęć:

Wprowadzenie do językoznawstwa medialnego: język jako system znaków, język wśród innych systemów semiotycznych (zwłaszcza w utworach audiowizualnych i interaktywnych).

Charakterystyka pogranicznych obszarów badawczych: językoznawstwa i filmoznawstwa oraz językoznawstwa i groznawstwa.

Omówienie przestrzeni komunikacji wewnątrz- i zewnątrzgrowej: relacji bohater – bohater (na podstawie wybranych gier RPG), gra – gracz (język a zjawisko immersji; gracz a elementy interfejsu w grach strategicznych; gracz a narrator gry) i gracz – gracz (socjolekt graczy, w tym również użytkowników gier sieciowych).

Stylizacja w utworze audiowizualnym – analiza zabiegów stylizacyjnych na poziomie dialogów gier z uwzględnieniem zależności takich, jak: ukształtowanie języka jako sposób charakterystyki bohatera gry, stylizacja języka a konwencja gatunkowa gry. Analiza i interpretacja przykładów scjentyzacji, archaizacji, socjolektyzacji, brutalizacji oraz dowcipu językowego w grach.

Analiza lingwistyczna wybranych gier wideo oraz gier tekstowych.

Nazwa zajęć: W kręgu adaptacji: literatura-film-gry wideo

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka

w zakresie wiedzy:

1. wymienia i omawia terminy i kategorie z zakresu badań literaturoznawczych, filmoznawczych oraz groznawczych w odniesieniu do zjawiska adaptacji, ekranizacji, przekładu intersemiotycznego, a także omawia podstawowe pojęcia z dziedziny poetyki literatury, filmu oraz gier

2. charakteryzuje zjawiska tekstowe z zakresu adaptacji i interdyscyplinarne narzędzia badawcze, właściwe dla literaturoznawstwa, filmoznawstwa oraz groznawstwa służące do ich analizy

3. wykorzystuje narzędzia do rozwiązywania złożonych i nietypowych problemów badawczych odnoszących się do zagadnienia adaptacji w przestrzeni literatury, filmu i gier wideo

4. opisuje relację między adaptacjami literatury, filmu oraz gier i współczesnymi przemianami medialnymi, kulturowymi i społecznymi

w zakresie umiejętności:

1. potrafi wykorzystywać znajomość terminów i kategorii z zakresu badań literaturoznawczych, filmoznawczych oraz groznawczych do analizy zjawiska adaptacji, ekranizacji, przekładu intersemiotycznego, a także operuje podstawowymi pojęciami z dziedziny poetyki literatury, filmu oraz gier

2. potrafi analizować i interpretować różnorodne zjawiska tekstowe z zakresu adaptacji, używając interdyscyplinarnych narzędzi badawczych, właściwych dla literaturoznawstwa, filmoznawstwa oraz groznawstwa

3. potrafi formułować złożone i nietypowe problemy badawcze odnoszące się do zagadnienia adaptacji w przestrzeni literatury, filmu i gier wideo, wykorzystywać odpowiednie narzędzia do rozwiązywania tych problemów oraz argumentować swoje stanowisko

4. potrafi krytycznie oceniać przemiany medialne, kulturowe i społeczne w sposób synchroniczny i diachroniczny

5. potrafi wykorzystywać groznawcze i filmoznawcze kompetencje analityczne w działalności popularyzatorskiej, pracy zawodowej oraz w celu autoprezentacji

w zakresie kompetencji społecznych:

1. jest gotów do rozwijania refleksji nad adaptacjami literatury, filmu oraz gier w odniesieniu do współczesnych przemian medialnych, kulturowych i społecznych

2. jest gotów do wykorzystywania groznawczych i filmoznawczych kompetencji analitycznych w działalności popularyzatorskiej, pracy zawodowej oraz w celu autoprezentacji

Treści programowe dla zajęć:

Przedstawienie podstawowych pojęć z zakresu badań nad adaptacjami literackimi oraz audiowizualnymi: adaptacja wierna i swobodna, ekranizacja, transformacja tekstowa, transmedialność, intermedialność, intertekstualność, remediacja, konwergencja.

Charakterystyka twórczych konkretyzacji oraz masowych reaktualizacji archetypów, mitów, toposów i motywów zakorzenionych w kulturze literackiej na przykładzie filmu oraz gier cyfrowych.

Studium przypadków wybranych kinematograficznych adaptacji gier wideo z uwzględnieniem ich cech swoistych i skonwencjonalizowanych rozwiązań, powtarzających się na przestrzeni różnych tekstów.

Zaprezentowanie koncepcji kinofilii oraz grofilii i analiza filmów realizowanych przez grofilów – produkcji transmedialnych i transfikcjonalnych, inspirowanych zarówno światopowieścią gier (storyworld), jak i gameplayem (np. tzw. filmy „pierszoosobowe”).

Analiza wybranych seryjnych wytworów tie-in: gier na licencji filmów oraz literackich nowelizacji gier wideo z uwzględnieniem kontekstów kulturowo-społecznych.

Nazwa zajęć: **Strategie narracyjne: interaktywność, multimodalność, ergodyczność**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka

w zakresie wiedzy:

1. charakteryzuje wybrane terminy wykorzystywane w badaniach tekstów kultury, głównie growych, literackich i filmowych
2. wymienia i omawia wybraną terminologię, teorie i metodologie z zakresu interdyscyplinarnej nauki o grach (ze szczególnym uwzględnieniem dyscypliny literaturoznawstwa i w odniesieniu do innych mediów)
3. w zaawansowanym stopniu zna i rozumie wybrane powiązania groznawstwa z literaturoznawstwem oraz z innymi dziedzinami i dyscyplinami naukowymi
4. charakteryzuje wybrane kierunki rozwoju i najważniejsze nowe osiągnięcia w zakresie nauki o grach z uwzględnieniem jej złożonych kontekstów filmowych i literackich, a także odniesień transmedialnych
5. charakteryzuje, podczas wypowiedzi ustnej i prezentacji, wybrane aspekty dotyczące wiedzy z zakresu teorii narracji oraz fabuły w ujęciu transmedialnym

w zakresie umiejętności:

1. potrafi wykorzystywać podstawowe pojęcia i terminy z zakresu groznawstwa i dyscyplin pokrewnych (szczególnie literaturoznawstwa) oraz wykorzystywać je podczas prezentacji i wypowiedzi ustnej w ramach zaliczenia przedmiotu

w zakresie kompetencji społecznych:

1. umie dokonać 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

Treści programowe dla zajęć:

Narracja jako pojęcie literaturoznawstwa, nauk humanistycznych oraz innych nauk.

Rozróżnienia definicyjne oraz implikacje praktyczne terminów: multimedialność, transmedialność, interaktywność, multimedialność, ergodyczność

Elementy narracji literackich i medialnych (1): kształtowanie typów bohaterów

Elementy narracji literackich i medialnych (2): focalizacja i perspektywa

Narracje pierwszoosobowe, auktorialne i personalne – modyfikacje interaktywne. Kategoria wiarygodności narratora

Techniki związane z perspektywą: przełamywanie czarnej ściany, defamiliaryzacja, realizm magiczny, wieloperspektywiczność.

Szczegółowe rozwiązania kompozycyjne (np. kompozycja szkatułkowa, technika strumienia świadomości, monolog wypowiedziany, retrospekcja, prospekcja, „strzelba Czechowa”, tło fabularne itd.).

Nazwa zajęć: **Proseminarium: Intermedialność, aspekty społeczne, światotwórstwo**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka

w zakresie wiedzy:

1. przedstawia metody formułowania problemów badawczych i sposoby merytorycznej dyskusji, a także omawia zagadnienia takie jak intermedialność, transmedialność, światotwórstwo, supersystem rozrywkowy, lore, uniwersum, dostępność, psychologiczne funkcje gier, terapeutyczne funkcje gier

2. omawia źródła i typy informacji niezbędne do prowadzenia badań gier – ze szczególnym uwzględnieniem ich światotwórczego, intermedialnego i społecznego potencjału – oraz podstawowe zasady ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego

3. omawia zagadnienia związane z inter- i transmedialnością, relacjami między rozgrywką i światem, balansem rozgrywki, relacją gameplaya i przestrzeni, dostępnością gier, grami w terapii, grami a psychologią

w zakresie umiejętności:

1. potrafi samodzielnie formułować problemy badawcze i merytorycznie o nich dyskutować
2. potrafi zastosować wymogi formalne ustalone dla prac dyplomowych w swoich tekstach
3. potrafi wyszukiwać źródła i zdobywać informacje niezbędne do przeprowadzenia własnych badań z zakresu intermedialności, światotwórstwa i społecznych aspektów gier
4. potrafi formułować pytania badawcze w ramach wybranego przez siebie obszaru (do wyboru: inter- i transmedialność, relacje między rozgrywką i światem, balans rozgrywki, gameplay i przestrzeń, dostępność gier, gry w terapii, gry a psychologia), stawiać hipotezy i tezy naukowe, dobierać metody i narzędzia badawcze
5. potrafi zaplanować swoje działania związane z przygotowaniem pracy licencjackiej

w zakresie kompetencji społecznych:

1. jest gotów wykorzystać wiedzę, umiejętności i kompetencje w celu przygotowania się do pisanie i napisania pracy dyplomowej

Treści programowe dla zajęć:

Konstrukcja pracy licencjackiej – układ pracy, wymogi formalne określone przez WFPiK (np. dotyczące sporządzania bibliografii, przypisów, spisu treści, strony tytułowej), edytory tekstu, zasady ochrony własności intelektualnej.

Temat pracy licencjackiej – diagnozowanie niezbadanych lub wymagających poszerzenia/zaktualizowania obszarów wiedzy, syntezywanie dotychczasowego stanu badań w obrębie wybranego obszaru badawczego (do wyboru: inter- i transmedialność, relacje między rozgrywką i światem, balans rozgrywki, gameplay i przestrzeń, dostępność gier, gry w terapii, gry a psychologia).

Bibliografia – style bibliograficzne, sporządzanie przypisów; zasoby biblioteczne, wyszukiwanie źródeł w internetowych bazach.

Konspekt pracy licencjackiej – przedstawienie problemu badawczego, planowanie działań oraz struktury pracy dotyczącej intermedialności, aspektów społecznych, bądź światotwórstwa w grach.

Nazwa zajęć: **Organizacja produkcji gier wideo**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka

w zakresie wiedzy:

1. charakteryzuje polski rynek gier wideo, a zwłaszcza firmy zajmujące się produkcją oraz dystrybucją gier i wymienia różne modele pracy dominujące w polskiej branży game development
2. charakteryzuje zawody, które można wykonywać w procesie organizacji produkcji gier (zwłaszcza o zawodzie producenta gier wideo), a także przedstawia wymogi rekrutacyjne i kompetencje nieodzowne do ich pełnienia
3. charakteryzuje poszczególne etapy cyklu deweloperskiego dla gier wideo z uwzględnieniem funkcji poszczególnych członków zespołu na każdym etapie produkcji gry
4. analizuje gry wideo, ze szczególnym uwzględnieniem zagadnień produkcyjnych, w kontekście gier wideo w odniesieniu do rodzimych i światowych przemysłów kultury

w zakresie umiejętności:

1. prezentuje podczas realizacji projektu różne etapy cyklu deweloperskiego dla analizowanej gry wideo i charakteryzuje je z uwzględnieniem funkcji poszczególnych członków zespołu na każdym etapie produkcji gry
2. potrafi rozwijać kompetencje analityczne, ze szczególnym uwzględnieniem zagadnień produkcyjnych, w kontekście gier wideo w odniesieniu do rodzimych i światowych przemysłów kultury
3. potrafi wykorzystać wiedzę z zajęć podczas (auto)prezentacji

w zakresie kompetencji społecznych:

1. jest gotowy/a do aktywnego uczestnictwa w życiu kulturalnym związanym z branżą gier wideo, ze szczególnym uwzględnieniem polskich firm zajmujących się produkcją i dystrybucją gier – orientuje się w modelach pracy dominujących w polskiej branży game development

Treści programowe dla zajęć:

Przedstawienie struktury zawodowej w przestrzeni game development (producenci, projektanci, testerzy, programiści, animatorzy, graficy, konsultanci scenariusza) i omówienie specyfiki pracy zespołowej podczas organizacji produkcji gier wideo w odniesieniu do konieczności współpracy

różnych członków zespołu podczas realizacji kolejnych faz projektu (od planu budżetowego i preprodukcji, przez proces tworzenia gry, po postprodukcję i marketing).

Zaprezentowanie wymogów rekrutacyjnych i kompetencji kandydata na stanowiska związane z organizacją produkcji gier wideo, takie jak: starszy i młodszy producent, office manager, researcher, projektant, Quality Assurance Specialist.

Zaprezentowanie zadań realizowanych przez producentów gier wideo w mniejszych i większych studiach deweloperskich (zarządzanie budżetem, koordynacja prac zespołów, określanie deadline'ów, współpraca z partnerami zewnętrznymi i beta-testerami itp.) oraz kształcenie świadomości i odpowiedzialności zawodowej związanej z wypuszczaniem na rynek gotowego produktu.

Zapoznanie z nowoczesnymi metodykami zarządzania projektem, a zwłaszcza z grupą metodyk zwinnych (Agile) i kształcenie umiejętności wykorzystania ich w praktyce zawodowej podczas interakcji ze współpracownikami oraz użytkownikami gry.

Analiza aktualnych trendów na polskim rynku gier wideo: nowości wydawniczych i zapowiedzi gier, demografii i oczekiwań odbiorców, wiodących platform do grania oraz dominujących technologii użytkowych.

Nazwa zajęć: **Poetyki intermedialne**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka

w zakresie wiedzy:

1. omawia najważniejsze tradycje oraz współczesne konteksty dla omawianych na zajęciach zjawisk intermedialnych
2. przedstawia najważniejsze współczesne procesy, którym podlegają różne sztuki i zna zjawiska estetyczne oraz ich kulturowy kontekst
3. omawia różne gatunki intermedialne oraz poszczególne wytwory kultury, w szczególności kultury cyfrowej, dostrzegając ich specyfikę, złożoność oraz uwarunkowania medialne, społeczne i kulturowe

w zakresie umiejętności:

1. potrafi krytycznie analizować i interpretować różne gatunki intermedialne oraz poszczególne wytwory kultury, w szczególności kultury cyfrowej, dostrzegając ich specyfikę, złożoność oraz uwarunkowania medialne, społeczne i kulturowe
2. potrafi stosować terminologię poznaną na zajęciach, także w trakcie dyskusji z grupą oraz z innymi specjalistami

w zakresie kompetencji społecznych:

1. jest gotów zasięgać opinii ekspertów i uznawać znaczenie wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych

Treści programowe dla zajęć:

Intertekstualność-intersemiotyczność-intermedialność-transmedialność

Przekształcenia (inter)medialne: strategie recyklingu, kolażu, montażu, zapożyczenia, adaptacje, remediacje, transpozycje, zjawiska konwergencji

Właściwości dzieł intermedialnych: wielokodowość, wariantywność, płynność, procesualizm, generatywność, hipertekstowość

Nowe strategie komunikacyjne: wymiennność ról, kolaboratywność, uczestnictwo, zaangażowanie, interaktywność

Narzędzia badawcze: cyfrowa semiopoetyka, narratologia transmedialna itd.

Projektowanie nowych doświadczeń, wielozmysłowość: taktylność, kinetyczność, audiowizualność, symulacja

Gatunki transmedialne

Nazwa zajęć: **Psychologiczne podstawy gier**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka

w zakresie wiedzy:

1. omawia wybraną grę w kategoriach procesów poznawczych, które są w niej angażowane.
2. omawia wybraną grę w kategoriach procesów emocjonalnych, które są w niej angażowane.
3. omawia grę w kategoriach możliwości jej psychologicznego wpływu na funkcjonowanie człowieka.
4. omawia potencjalne szkodliwe następstwa grania w określoną grę.
5. omawia zagadnienia dotyczące poznawczych i emocjonalnych aspektów gier wideo.
6. wymienia możliwe negatywne następstwa grania w gry wideo.

w zakresie umiejętności:

1. potrafi przygotować projekt, w którym podda opisowi i krytycznej analizie wybraną grę, wyjaśni jej wpływ na funkcjonowanie człowieka, w tym także potencjalne szkodliwe następstwa grania.

w zakresie kompetencji społecznych:

1. jest gotów do krytycznej oceny gier ze szczególnym uwzględnieniem ich psychologicznego wpływu na funkcjonowanie człowieka.

Treści programowe dla zajęć:

Procesy poznawcze w grach wideo
Procesy emocjonalne w grach wideo
Psychologiczne aspekty streamowania gier
Wpływ agresji w grach na funkcjonowanie człowieka
Mechanizmy uzależnienia od gier wideo

Nazwa zajęć: **Translatorium: lokalizacje gier**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka

w zakresie wiedzy:

1. omawia funkcję lokalizatora gier wideo w procesie wprowadzania gry na rynek,
2. wymienia kompetencje kluczowe w profesji lokalizatora gier wideo (językowych, humanistycznych, technicznych),
3. wymienia i charakteryzuje pojęcia dotyczące językowo-tekstowego aspektu procesu lokalizacji gier (np. subtitling, rejestr, styl),

w zakresie umiejętności:

1. potrafi zanalizować tłumaczenie przeznaczone do wykorzystania w różnych kontekstach audiowizualnych (np. w napisach i dubbingu) i i krytycznie, korzystając w wiedzy pozyskanej na zajęciach, omawia jego specyfikę,
2. potrafi krytycznie analizować gry wideo oraz inne teksty kultury pod kątem efektywności ich lokalizacji,
3. potrafi dokonać lokalizacji fragmentu gry wideo,

w zakresie kompetencji społecznych:

1. docenia znaczenie kompetencji kluczowych w profesji lokalizatora gier wideo (językowe, humanistyczne, techniczne),

Treści programowe dla zajęć:

Prezentowanie pełnego procesu związanego z lokalizacją gry wideo – z wyodrębnieniem etapów pracy oraz nakreśleniem zakresu obowiązków poszczególnych członków zespołu.
Zaprezentowanie specyfiki polskiego rynku gier wideo w aspekcie lokalizacji, zarysowanie złożoności tego obszaru branży oraz nakreślenie perspektyw jego rozwoju.
Zaprezentowanie wymogów rekrutacyjnych oczekiwanych od kandydata na stanowisko lokalizatora gier wideo oraz ścieżek kariery w tym zawodzie.
Omówienie różnych rodzajów tekstów tłumaczonych w ramach procesu lokalizacji gier – np. dialogi, okna pop-up, instrukcje, plik readme, interfejs, grafiki tekstowe.
Omówienie problemów związanych z tłumaczeniem dialogów przeznaczonych do wykorzystania w różnych kontekstach audiowizualnych: w napisach (np. ograniczenia czasowe i przestrzenne, limity znaków możliwych do przyswojenia przez ludzkie oko) i dubbingu (np. synchronizacja ruchu warg).
Rozpatrzenie w ramach case study konkretnych zagadnień związanych z kulturową adaptacją gier (np. w sytuacji, gdy gra wykorzystuje postacie, miejsca lub konwencje znane z innych tekstów kultury – zwłaszcza filmowych i literackich) wraz z wyróżnieniem konkretnych strategii tłumaczeniowych (np. adaptacja, kontekstualizacja).
Analizy gier pod kątem efektywności ich lokalizacji oraz praktyczne ćwiczenia przygotowujące do samodzielnego dokonania lokalizacji fragmentu gry wideo (w ramach projektu zaliczeniowego).

Nazwa zajęć: **Analiza ruchu i performans**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka

w zakresie wiedzy:

1. Przedstawia podstawy wiedzy z zakresu teorii performansu.

w zakresie umiejętności:

1. Analizuje ruch człowieka oraz omawia jego przydatność w budowaniu sytuacji performatywnej.
2. Potrafi posługiwać się wybranymi technikami partnerskiej i zespołowej pracy z ruchem w sytuacji performatywnej.
3. Potrafi stworzyć krótki performans opierający się na ruchu.

w zakresie kompetencji społecznych:

1. Potrafi współpracować z innymi na polu performatywnym oraz odpowiedzialnie wyrażać własne sądy na temat pracy innych osób.

Treści programowe dla zajęć:

Budowanie interakcji pomiędzy uczestniczkami i uczestnikami zajęć podczas gier i zabaw ruchowych.
Analiza ruchu człowieka w oparciu o opozycyjne jakości ruchu.
Zakres i znaczenia pojęcia „performans”.
Budowanie partnerskich lub grupowych performansów ruchowych.
Prezentacja i analiza performansów.

Nazwa zajęć: **Proseminarium: Historia, gatunki i technologie, rynek**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka w zakresie wiedzy:

1. przedstawia metody formułowania problemów badawczych i sposoby merytorycznej dyskusji, a także omawia zagadnienia takie jak przemiany historyczne i gatunkowe, poetyka gatunków, rozwój technologii, ewolucja kultury cyfrowej i branży game development
2. omawia źródła i typy informacji niezbędne do prowadzenia badań gier – ze szczególnym uwzględnieniem informacji na temat historii gier, gatunków gier cyfrowych, technologii rynku gier oraz najważniejszych twórców gier wideo – oraz podstawowe zasady ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego
3. omawia zagadnienia związane z przemianami historycznymi i gatunkowymi, poetyką gatunków, rozwojem technologii, ewolucją kultury cyfrowej i branży game development

w zakresie umiejętności:

1. potrafi samodzielnie formułować problemy badawcze i merytorycznie o nich dyskutować
2. potrafi zastosować wymogi formalne ustalone dla prac dyplomowych w swoich tekstach
3. potrafi wyszukiwać źródła i zdobywać informacje niezbędne do przeprowadzenia własnych badań z zakresu historii gier, gatunków, technologii oraz rynku gier cyfrowych
4. potrafi formułować pytania badawcze w ramach wybranego przez siebie obszaru (do wyboru: przemiany historyczne i gatunkowe, poetyka gatunków, rozwój technologii, ewolucja kultury cyfrowej i branży game development), stawiać hipotezy i tezy naukowe, dobierać metody i narzędzia badawcze
5. potrafi zaplanować swoje działania związane z przygotowaniem pracy licencjackiej

w zakresie kompetencji społecznych:

1. jest gotów wykorzystać wiedzę, umiejętności i kompetencje w celu przygotowania się do pisania i napisania pracy dyplomowej

Treści programowe dla zajęć:

Konstrukcja pracy licencjackiej – układ pracy, wymogi formalne określone przez WFPiK (np. dotyczące sporządzania bibliografii, przypisów, spisu treści, strony tytułowej), edytory tekstu, zasady ochrony własności intelektualnej.

Temat pracy licencjackiej – diagnozowanie niezbadanych lub wymagających poszerzenia/zaktualizowania obszarów wiedzy, syntezywanie dotychczasowego stanu badań w obrębie wybranego obszaru badawczego (do wyboru: przemiany historyczne i gatunkowe, poetyka gatunków, rozwój technologii, ewolucja kultury cyfrowej i branży game development).

Bibliografia – style bibliograficzne, sporządzanie przypisów; zasoby biblioteczne, wyszukiwanie źródeł w internetowych bazach.

Konspekt pracy licencjackiej – przedstawienie problemu badawczego, planowanie działań oraz struktury pracy dotyczącej historii, gatunków, technologii lub rynku gier.

Nazwa zajęć: **Immersyjne aspekty wizualne**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka w zakresie wiedzy:

1. Charakteryzuje wybrane kierunki rozwoju i najważniejsze nowe osiągnięcia w zakresie immersji, narracji (paradygmaty współczesnej narracji takie jak kłacz czy labirynt; intersubiektywność), percepcji i technologii obrazowania, z uwzględnieniem kontekstów intermedialnych.
2. Periodyzuje estetyki gier i kina w kontekście animacji i rozwoju efektów wizualnych.
3. Omawia zagadnienia dotyczące percepcji, wywodzące się z teorii literatury i kina (poetyka afektów; okukocentryzm; haptyczność) oraz relacje między różnymi kodami komunikacji.
4. Potrafi wskazać na poziomie zaawansowanym wybrane aspekty dotyczące wiedzy z zakresu teorii narracji w kontekście aspektów wizualnych (np. semiotyka wizualna, visual storytelling, performans wizualny).

w zakresie umiejętności:

1. Potrafi swobodnie posługiwać się (porządkować, hierarchizować i wartościować) wiedzą w zakresie animacji gier i filmu współczesnego w odniesieniu do zmian na tle innych mediów.

w zakresie kompetencji społecznych:

1. Jest gotów/gotowa upowszechniać polską tradycję grową w odniesieniu do kontekstów związanych z immersją i animacją.

Treści programowe dla zajęć:

Immersja a percepcja wizualna – związek z teorią kina i animacji (percepcja przestrzeni i głębi, kadr vs kamera gracza; ruch kamery).

Styl wizualny i animacja jako element immersyjnej narracji (stylizacja a realizm, animacja postaci i otoczenia, animacja proceduralna vs klatkowa).

Przedstawienie podstawowych pojęć z zakresu percepcji (kognitywizm; immersja/emersja; okulocentryzm, teoria afektów, haptyczność)

Przedstawienie podstawowych pojęć z zakresu środowiska cyfrowego i technologii obrazowania (inscenizacja oskryptowana; znak digitalny; performance capture; motion capture; snorricam; motion scanning; fotogrametria, silniki graficzne; cutscenes; VR).

Wpływ estetyki filmowej i animacyjnej na język wizualny gier - analiza wybranych przykładów pod kątem światła i kolorystyki, kompozycji kadru, technologii i techniki montażu w kontekście ich wpływ na immersję użytkownika.

Rozwój i ewolucja interfejsów wizualnych a immersja w grach.

Zapoznanie się z tropami, które pozwolą swobodnie pisać o immersyjnych aspektach w kinie, grach i innych mediach oraz o kognitywnym podłożu komunikacji wizualnej.

Nazwa zajęć: Grywalizacja – gry w kontekstach pozaludycznych

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka

w zakresie wiedzy:

1. przedstawia terminologię w zakresie mechanik gier cyfrowych oraz niecyfrowych i na tej podstawie wyróżnia typy gier oraz dyskursów growych

2. definiuje zjawisko grywalizacji, najważniejsze zastosowania grywalizacji, procesy grywalizacyjne oraz procesy prototypowania grywalizacji

3. charakteryzuje specyfikę krytycznej analizy projektów grywalizacyjnych (marketingowych, społecznych, politycznych oraz kulturowych) z uwzględnieniem ich funkcji użytkowej, a także krytycznej analizy pozaludycznego potencjału gier

4. omawia podstawy prawa autorskiego oraz zasady z zakresu ochrony własności twórców kultury i własności intelektualnej

w zakresie umiejętności:

1. potrafi definiować zjawisko grywalizacji, opisywać najważniejsze zastosowania grywalizacji i charakteryzować procesy grywalizacyjne podczas wypowiedzi na zajęciach

2. potrafi krytycznie analizować różnorodne projekty grywalizacyjne (marketingowe, społeczne, polityczne oraz kulturowe) z uwzględnieniem ich funkcji użytkowej, a także potrafi krytycznie analizować pozaludyczny potencjał gier

3. potrafi współpracować w grupie i tworzyć projekt grupowy z podziałem na role

4. potrafi stosować zasady grywalizacji we własnej działalności popularyzatorskiej, zawodowej i/lub badawczej oraz podczas pracy grupowej

5. potrafi zastosować podstawy prawa autorskiego oraz zasady z zakresu ochrony własności twórców kultury i własności intelektualnej podczas realizacji zadań praktycznych z zakresu grywalizacji

w zakresie kompetencji społecznych:

1. Jest gotów funkcjonować w grupie i komunikować się podczas realizowanych zespołowo zadań naukowo-badawczych

Treści programowe dla zajęć:

Zaprezentowanie cech swoistych gier cyfrowych i niecyfrowych, przedstawienie podstawowej terminologii z zakresu mechanik gier wykorzystywanych podczas praktyki grywalizacyjnej.

Charakterystyka grywalizacji jako zjawiska wykorzystania mechanik gier wideo do modyfikowania zachowań ludzi w sytuacjach nieludycznych, omówienie pozaludycznego potencjału gier (wątek edukacji, dostępności, gier społecznie odpowiedzialnych).

Omówienie poszczególnych faz przygotowania i wdrażania projektów grywalizacyjnych: planowania, prototypowania, testowania.

Zasady pracy w grupie podczas tworzenia własnego projektu grywalizacyjnego o charakterze edukacyjnym.

Nazwa zajęć: Projektowanie fikcji interaktywnej

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka w zakresie wiedzy:

1. Przedstawia terminologię wykorzystywaną w badaniach różnorodnych tekstów kultury (literackich, audiowizualnych, interaktywnych), omawia zagadnienia genologii literackiej, filmowej i cyfrowej, poetyki i estetyki różnorodnych tekstów kultury oraz złożone konteksty relacji trans- i intermedialnych.
2. Omawia konteksty związane z teorią narracji oraz fabuły w odniesieniu do tekstów literackich, audiowizualnych i interaktywnych (w tym w koniecznym ujęciu w ujęciu intermedialnym i transmedialnym).
3. Wymienia zagadnienia dotyczące percepcji dzieła literackiego, audiowizualnego i interaktywnego.
4. Na poziomie zaawansowanym posiada umiejętności warsztatowe, niezbędne do wykonywania zadań praktycznych w zakresie tworzenia różnorodnych formalnie tekstów kultury, kreowania fikcji w tym zwłaszcza fikcji interaktywnej do zastosowania w tradycyjnych grach fabularnych oraz w interaktywnych grach cyfrowych.
5. Omawia relacje między językiem a innym kodami komunikacji oraz związki gier (tradycyjnych i cyfrowych) z różnorodnymi dziedzinami sztukami i formami aktywności ludzkiej.

w zakresie umiejętności:

1. Pracując samodzielnie lub w grupie posiada umiejętność w zakresie tworzenia fikcji zarówno klasycznej, jak i interaktywnej, a zwłaszcza potrafi stworzyć spójny świat fabuły, bohatera oraz narrację.
2. Pracując samodzielnie lub w grupie posiada umiejętność w zakresie tworzenia gier cyfrowych w narzędziu informatycznym (w formie skryptu, modyfikacji do gry istniejącej lub samodzielnej gry).
3. Pracując samodzielnie lub w grupie potrafi zamienić fikcję interaktywną na grę fabularną lub cyfrową lub stworzyć grę bezpośrednio, a także zorganizować i poprowadzić grę w wariacie fabularnym i cyfrowym

Treści programowe dla zajęć:

Pojęcie fikcji literackiej i podstawowe terminy związane z tworzeniem i analizowaniem fikcji (fabuła, narracja i narracyjność, dialogiczność), fikcja w badaniach literaturoznawczych, fikcja pozaliteracka. Podstawy semiotyki – od znaku, przez znaczenie i symbol do kultury słowa. Pojęcie tekstu i artefaktu kultury.

Rewolucja cyfrowa w kulturze – od Shannon'a przez Manovich'a do Aerseth'a. Literatura a nowe media, literatura w erze nowych nowych mediów.

Fikcja analogowa vs fikcja cyfrowa – od awangardy do cybertekstu (literatura awangardowa, eksperymentalna, elektroniczna, hipertekst, hipermedium, techsty, cyberteksty, multimedialność a multimodalność w fikcji, intermedialność a intertekstualność w fikcji). Twórczość kooperatywna.

Podstawowe teoretyczne zasady konstruowania światów fikcyjnych, spójność i logika świata fikcyjnego, czas i przestrzeń, linearność a nielinearność w fikcji, rola narracji i narratora, konstruowanie bohatera. Odmiany fikcji w „starych” i „nowych” mediach.

Konstruowanie światów fikcyjnych do gier. Rola fikcji/fabuły/narracji w grach. Zasady działania kodu gry. Rola algorytmu. Autor/twórca i czytelnik/odbiorca w fikcji interaktywnej, „mechanika gry” jako płynna narracja, płytka i głęboka interaktywność, mechanika prowadzenia narracji/gry („zasady gry”, „lore”, „światoopowieść”).

Warsztat tworzenia fikcji interaktywnej, przenoszenie pomysłu na papier, konstruowanie spójnego świata i opowieści, bohatera, narracji rozgałęzionej. Zamiana fikcji interaktywnej w grę fabularną.

Warsztat tworzenia gry cyfrowej w oparciu o grę fabularną z wykorzystaniem ogólnodostępnego narzędzia informatycznego

Nazwa zajęć: Analiza gier wideo

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka w zakresie wiedzy:

1. omawia terminy i kategorie z zakresu analizy gier cyfrowych, z uwzględnieniem kontekstów literaturoznawczych oraz filmoznawczych
2. omawia literaturoznawcze narzędzia i metody analityczne oraz interpretacyjne, zaadaptowane na grunt groznawstwa
3. definiuje inter- i transmedialne powiązania gier wideo z literaturą, filmem, komiksem, muzyką, sztukami plastycznymi i architekturą, a także potrafi dyskutować na temat inter- i transmedialnych powiązań gier z innymi mediami, zwłaszcza literaturą
4. omawia specyfikę dynamiki kontekstów społecznych i kulturowych warunkujących analizę i interpretację literatury, filmów i gier (w tym transmisje pierwiastków polskiej kultury narodowej)
5. charakteryzuje sposoby wykorzystania gier w działalności popularyzatorskiej, zawodowej, sportowej, artystycznej i edukacyjnej

w zakresie umiejętności:

1. potrafi samodzielnie wyszukiwać i swobodnie posługiwać się terminami i kategoriami z zakresu literaturoznawczej analizy gier cyfrowych, z uwzględnieniem kontekstów groźnawczych
2. potrafi wykorzystywać literaturoznawcze i filmoznawcze metody analityczne oraz interpretacyjne podczas samodzielnej analizy struktur narracyjnych, audiowizualnych i ludycznych gier wideo
3. potrafi analizować gry wideo w kontekście inter- oraz transmedialnym (literatury, filmu, komiksu, muzyki, sztuk plastycznych, architektury, supersystemów rozrywkowych itd.) oraz prowadzić dyskusję na temat relacji gier z innymi mediami
4. potrafi właściwie rozpoznawać specyfikę dynamiki kontekstów społecznych i kulturowych warunkujących analizę i interpretację literatury, filmu i gier (w tym transmisje pierwiastków polskiej kultury narodowej)
5. potrafi analizować wytwory kultury uczestnictwa pod kątem ich wykorzystania w ramach działalności popularyzatorskiej i zawodowej

Treści programowe dla zajęć:

Zaprezentowanie podstawowych metodologii literaturoznawczych wykorzystywanych w badaniach związanych z narracjami interaktywnymi (np. strukturalizm, hermeneutyka, retoryka, narratywizm itd.). Przedstawienie różnych typów i rodzajów mechanik rozgrywki w grach cyfrowych (gameplay linearny, nielinearny, emergentny, progresywny itd.) oraz analiza wybranych aspektów narracji multimodalnych: drzewka decyzyjne, dynamika interakcji, immersja (emersja), okulocentryzm, sferyczność, intertekstualność.

Przegląd najważniejszych kategorii odnoszących się do interfejsów w mediach elektronicznych (specyfika hardware'u, software'u, kursorów itd.). Analiza podstawowych typologii graficznych interfejsów użytkownika w grach wideo (HUD, metaprezentacje, elementy geometryczne i przestrzenne, filtr sytuacyjny, semeion, diegetyczność/niediegetyczność) z wykorzystaniem metodologii literaturoznawczych (np. cyfrowa semiopoetyka, poetyka e-literatury).

Analiza struktur audiowizualnych gier cyfrowych: inscenizacja (mise-en-scène) w grach fotorealistycznych i nierealistycznych, inscenizacja fokusowa, punkty ogniskujące, fotogrametria, konwencja przedstawieniowa; funkcje montażu; ścieżki dźwiękowe (dźwięki reaktywne, antycypujące, adaptatywne, tło muzyczne).

Analiza chronotopu gier wideo – struktur temporalnych, kategorii czasu rzeczywistego, fikcyjnego, koordynującego, tematyzacji czasu oraz struktur spacialnych (przestrzenie zamknięte i otwarte, przestrzenie semiliterackie).

Analiza kreacyjnych aspektów gier cyfrowych ze szczególnym uwzględnieniem aspektu współtworzenia opowieści. Odniesienie do badań literaturoznawczych: literatura ergodyczna, narratologia transmedialna, poetyka odbioru.

Prezentacja podstawowych zagadnień związanych z recepcją gier (krytyka, prosumpcja, retrogaming) oraz analiza wybranych wytworów kultury uczestnictwa (modyfikacje, machinimy, remiksy itp.).

Nazwa zajęć: **Transmedia: film i serial współczesny**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka

w zakresie wiedzy:

1. Charakteryzuje wybrane kierunki rozwoju i tendencje we współczesnej kinematografii (np. postmodernistyczny film-gra; deziluzja), z uwzględnieniem kontekstów intermedialnych.
2. Omawia zagadnienia periodyzacji kina, systemu produkcji oraz teorii, a także problematykę genologii, poetyki oraz estetyki filmowej i serialowej, z uwzględnieniem złożonych kontekstów relacji trans- i intermedialnych.
3. Charakteryzuje związki filmu i serialu z różnorodnymi dziedzinami sztuki i formami aktywności ludzkiej: gram, literaturą, muzyką, malarstwem i innymi.
4. Omawia wybrane aspekty z zakresu teorii narracji oraz fabuły w ujęciu transmedialnym.

w zakresie umiejętności:

1. Potrafi interpretować, hierarchizować i wartościować zmiany zachodzące w filmie i serialu współczesnym na tle innych mediów (wpływ technologii na zmiany w filmie i serialu; hipertekstualny odbiór dzieła współczesnego; kultura fan fiction, rozwój kreskówki i animacji).

w zakresie kompetencji społecznych:

1. Posiada kompetencje konieczne do upowszechniania polskiej tradycji filmoznawczej i groźnawczej w odniesieniu do transmedialnych kontekstów, ze świadomością roli tych dziedzin w budowaniu tożsamości zbiorowej i rozwijaniu więzi społecznych.

Treści programowe dla zajęć:

Dokonanie przekroju teorii użytecznych w analizowaniu współczesnego kina i serialu, a zwłaszcza współczesnych teorii literaturoznawczych (np. postmodernizm, intertekstualność, teoria recepcji), a

także ujęć transmedialnych i konwergencji mediów, które pozwalają badać związki narracyjne i estetyczne między literaturą, filmem i grami.

Wprowadzenie deziluzji jako kategorii organizującej dyskurs współczesnej literatury, kinematografii i gier.

Przedstawienie podstawowych pojęć z zakresu narracji w mediach audiowizualnych (suspens; intermodalność; crossover; strukturalne teorie opowieści).

Przedstawienie podstawowych pojęć z zakresu percepcji (synestezja; percepcja multisensoryczna; wyzwania z wiązane z odbiorem słow cinema, przemocą obrazu itp.)

Wprowadzenie do dyskusji na temat kultury seryjności i możliwych dróg rozwoju sztuk literackich (np. nowelizacje, opowieści seryjne) i audiowizualnych (np. serie streamingowe i serie gier) z uwzględnieniem transmedialnego funkcjonowania współczesnych dzieł.

Analizowanie wybranych przykładów filmowych i serialowych pod kątem teorii z zakresu narracji, estetyki, sposobu dystrybucji, w ujęciu transmedialnym.

Rozwój serialu animowanego – analiza wybranych przykładów.

Zapoznanie się z dyskursami literaturoznawczymi (np. postmodernizm, teoria recepcji, teoria krytyczna, teorie narratologiczne), które pozwolą swobodnie pisać o współczesnych kierunkach rozwoju w kinie, serialu, grach i innych mediach w realiach kultury konwergencji.

Nazwa zajęć: Inteligentne technologie i gry cyfrowe

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka w zakresie wiedzy:

1. wymienia i charakteryzuje podstawowe kategorie poznawcze i komunikacyjne związanymi z nowoczesnymi inteligentnymi technologiami cyfrowymi (AI/XR) oraz orientuje się w zagadnieniach dotyczących zastosowania sztucznej inteligencji w procesie tworzenia gier cyfrowych
2. charakteryzuje rozwój inteligentnych technologii cyfrowych w czasie i przestrzeni (geograficznej, społecznej, medialnej) – potrafi wyodrębnić węzłowe punkty dla kształtowania się koncepcji AI oraz XR jako narzędzia stymulowania doświadczeń użytkownika
3. wymienia wiodące projekty cyfrowe wykorzystujące technologię AI i/lub XR (ze szczególnym uwzględnieniem gier i aplikacji immersyjnych), charakteryzuje ich przynależność genologiczną, funkcje użytkowe oraz specyfikę narracyjną i adaptacyjną wynikającą z zastosowania inteligentnych technologii cyfrowych
4. omawia możliwości wykorzystania nowoczesnych technologii cyfrowych, w tym immersyjnych technologii XR oraz opartych na sztucznej inteligencji, w różnych obszarach działalności człowieka (takich jak edukacja, psychologia, kultura, sztuka, rozrywka, marketing), a także w zróżnicowanych praktykach komunikacyjnych, społecznych i grywalizacyjnych
5. wymienia zasady realizacji projektu z zakresu animacji kultury wykorzystującego technologie AI i/lub XR
6. wymienia zasady analizy gier i immersyjnych projektów wykorzystujących technologie AI i/lub XR

w zakresie umiejętności:

1. potrafi dokonać klasyfikacji gier i aplikacji grywalizacyjnych powstających na rodzimym i zagranicznym rynku w oparciu o immersyjne technologie ze względu na ich przynależność genologiczną, funkcje użytkowe oraz specyfikę narracyjną
2. potrafi podjąć profesjonalne działania zespołowe, planując własny projekt z zakresu animacji kultury oparty o koncepcję technologii AI i/lub XR
3. potrafi wykorzystać zasady analizy gier i projektów wykorzystujących technologie AI i/lub XR podczas pracy popularyzatorskiej i/lub badawczej

w zakresie kompetencji społecznych:

1. jest gotów wykorzystywać nowoczesne, immersyjne technologie w różnych obszarach działalności ludzkiej (edukacji, psychologii, kulturze, sztuce, rozrywce, marketingu) oraz w rozmaitych praktykach komunikacyjnych i społecznych
2. jest gotów funkcjonować i komunikować się w zespole, planując własny projekt z zakresu immersyjnej animacji kultury
3. jest gotów wykorzystywać gry i projekty oparte na technologiach AI i/lub XR podczas pracy popularyzatorskiej i/lub badawczej

Treści programowe dla zajęć:

Przedstawienie podstawowych kategorii komunikacyjnych i poznawczych kluczowych dla odpowiedniego zrozumienia, analizy oraz interpretacji technologii AI oraz XR (np. adaptacyjność, personalizacja, symulacja, uczenie maszynowe, agencyjność, inteligentna responsywność, wielozmysłowość, teleobecność).

Analiza gier wideo wykorzystujących technologie AI i/lub XR (od produkcji niezależnych po Triple-A, w tym gry multiplatformowe oraz VR), z uwzględnieniem ich przynależności genologicznej, właściwości narracyjnych i adaptacyjnych, a także funkcji użytkowych w kontekście interaktywnego doświadczenia gracza.

Analiza projektów wykorzystujących technologie AI i XR (w tym edukacyjnych filmów immersyjnych, interaktywnych i narracyjnych doświadczeń sferycznych, aplikacji grywalizacyjnych oraz projektów multimedialnych i performatywnych), z uwzględnieniem ich przynależności genologicznej, właściwości narracyjnych, adaptacyjnych oraz funkcji użytkowych.

Przegląd narzędzi AI dostępnych dla użytkowników nieprofesjonalnych w kontekście tworzenia gier cyfrowych – omówienie ogólnodostępnych programów i platform opartych na sztucznej inteligencji, umożliwiających osobom bez specjalistycznego przygotowania technicznego uczestnictwo w procesie tworzenia gier. Analiza funkcjonalności wybranych narzędzi wspierających poszczególne etapy produkcji gier (m.in. generowanie grafiki, dźwięku, dialogów, projektowanie narracji, animacja, testowanie, personalizacja rozgrywki).

Zaprezentowanie specyfiki rynku technologii VR – przedstawienie najważniejszych studiów deweloperskich realizujących projekty VR w Polsce i na świecie. Przegląd wiodących technologii sprzętowych i programistycznych wykorzystywanych w tworzeniu gier i aplikacji immersyjnych.

Kształcenie umiejętności pracy zespołowej poprzez realizację projektu z zakresu animacji kultury z wykorzystaniem technologii AI i XR – planowanie i organizacja wydarzenia kulturalnego z zastosowaniem rzeczywistości rozszerzonej i wirtualnej (XR), narzędzi sztucznej inteligencji (AI) oraz zasad grywalizacji, takich jak przegląd filmów AI, pokazy filmów sferycznych, immersyjne „podróże” VR, interaktywne ekspozycje muzealne w środowiskach wirtualnych, czy symulacje wydarzeń historycznych wzbogacone o generatywne elementy narracyjne, wizualne lub dźwiękowe.

Nazwa zajęć: Praktyki studenckie

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka w zakresie wiedzy:

1. wymienia zasady ochrony własności twórców kultury – ze szczególnym uwzględnieniem prawa autorskiego,
2. charakteryzuje kierunki rozwoju badań groznawczych (oraz ich związki z różnorodnymi dziedzinami sztuki i aktywności ludzkiej),
3. ma wiedzę zaawansowaną i ukontekstowaną wiedzę o procesie powstawania gier,

w zakresie umiejętności:

1. potrafi zastosować posiadaną wiedzę groznawczą do rozpoznania i oceny bieżącej sytuacji w branży gier i branżach pokrewnych,
2. potrafi merytorycznie dyskutować (prawidłowo posługując się terminologią związaną z groznawstwem oraz dyscyplinami pokrewnymi) oraz współpracować z profesjonalistami, posługując się językiem polskim oraz angielskim na poziomie B2,
3. potrafi w ramach indywidualnej i zespołowej pracy z profesjonalistami zrealizować typowe zadania praktyczne – zwłaszcza z dziedziny szeroko pojętego gamedevu (np. projektowania, testowania, lokalizacji gier) i stale rozwija kompetencje w tym obszarze,

w zakresie kompetencji społecznych:

1. jest gotów docenić i wykorzystać posiadaną wiedzę groznawczą – indywidualnie i w zespołach projektowych,
2. jest gotów inicjować i współorganizować działania na rzecz budowania i animowania środowisk fanowskich oraz środowiska społecznego – w tym grup eksperckich, e-sportowych oraz larpowych.

Treści programowe dla zajęć:

Zapoznanie z ideą, charakterem i regulaminem studenckich praktyk zawodowych.

Treści programowe praktyk studenckich ustalane są indywidualnie przez instytucję przyjmującą na praktyki.

Zakres programowy praktyk w wybranej instytucji obejmuje realizację zadań umożliwiających zdobycie umiejętności w następujących obszarach:

- wyszukiwanie, analizowanie, ocenianie, selekcjonowanie i użytkowanie informacji z wykorzystaniem różnych źródeł i sposobów;
- konstruowanie w języku polskim wypowiedzi pisemnych oraz przygotowywanie wystąpień ustnych i/lub multimedialnych dotyczących filmu i mediów (w tym w social media);
- realizacja zadań praktycznych z dziedziny krytyki gier, realizacji filmowo-telewizyjnej oraz promocji;
- samodzielne podejmowanie inicjatyw w zakresie planowania i realizowania typowych projektów związanych z wybraną sferą działalności kulturalnej, medialnej, promocyjno-reklamowej;

- przygotowanie w formie ustnej i/lub pisemnej oraz tłumaczenie na język polski tekstów obcojęzycznych (z języka kongresowego) dotyczących gier – np. informacji prasowych lub fragmentów list dialogowych;
- inne rodzaje aktywności umożliwiające zdobycie podstawowych umiejętności niezbędnych do pracy w konkretnych przedsiębiorstwach z branży promocyjno-reklamowej oraz instytucjach kulturalnych i kulturalno-edukacyjnych.

Nazwa zajęć: Gry wideo w kontekście prawa autorskiego

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka w zakresie wiedzy:

1. definiuje pojęcie, istotę i funkcje prawa własności intelektualnej, charakteryzuje relacje prawa własności intelektualnej względem pozostałych dziedzin prawa oraz relacje prawa autorskiego względem praw pokrewnych i przepisów dotyczących ochrony baz danych sui generis,
2. definiuje pojęcia utworu samoistnego, zależnego, inspirowanego, praw autorskich osobistych i praw autorskich majątkowych, opisuje zagadnienia związane z funkcjonowaniem dozwolonego użytku w praktyce,
3. charakteryzuje i wyróżnia wolności, prawa i obowiązki obywatela w sferze prawa autorskiego, zwłaszcza w kontekście gier wideo,
4. objaśnia zasady i sposoby powstawania, nabycia i zbycia prawa autorskiego.

w zakresie umiejętności:

1. potrafi korzystać ze źródeł prawa autorskiego i proponuje rozwiązania konkretnych problemów związanych z obrotem prawnoautorskim w kontekście gier wideo.

w zakresie kompetencji społecznych:

1. jest gotów działać zgodnie z zasadami etycznymi i prawnymi zawartymi w zapisach prawa autorskiego.

Treści programowe dla zajęć:

Zajęcia wprowadzające do prawa własności intelektualnej: źródła prawa, przedmiot prawa własności intelektualnej, rodzaje praw własności intelektualnej, podstawowe informacje na temat poszczególnych praw (w tym: czas trwania, zakres ochrony, sposób uzyskiwania) funkcje praw własności intelektualnej, podstawowe uzasadnienie praw własności intelektualnej, relacje prawa autorskiego do praw pokrewnych.

Omówienie podstawowych pojęć związanych z funkcjonowaniem prawa autorskiego - utwór samoistny, zależny, inspirowany, prawa autorskie osobiste i prawa autorskie majątkowe.

Dozwolony użytek w prawie autorskim a gry wideo.

Przepisy dotyczące oprogramowania komputerowego, ochrona baz danych.

Umowy licencyjne oraz umowy przeniesienia praw własności intelektualnej – warsztaty praktyczne.

Dochodzenie roszczeń z zakresu prawa autorskiego i praw pokrewnych.

Powtórzenie zagadnień omawianych w trakcie zajęć, wspólne rozwiązywanie kasusów.

Nazwa zajęć: Terapeutyczne i edukacyjne funkcje gier

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka w zakresie wiedzy:

1. wymienia i opisuje wybrane zaburzenia psychiczne, rodzaje niepełnosprawności, specjalne potrzeby edukacyjne;
2. charakteryzuje aktualny stan badań nt. stosowania gier w celach terapeutycznych;
3. omawia zastosowania wybranych gier w pracy z osobami o różnych niepełnosprawnościach, specjalnych potrzebach edukacyjnych.
4. omawia możliwości terapeutyczne gier.

w zakresie umiejętności:

1. potrafi znaleźć i uzasadnia zastosowanie wybranych gier w pracy z osobami o różnych niepełnosprawnościach, specjalnych potrzebach edukacyjnych;
2. potrafi zaprojektować gry, które mogą mieć zastosowania terapeutyczne, uwzględniając różne rodzaje niepełnosprawności oraz specjalne potrzeby edukacyjne;
3. potrafi dyskutować, referować stan badań oraz uzasadniać swoje stanowisko w odniesieniu do zagadnienia terapeutycznych funkcji gier

w zakresie kompetencji społecznych:

1. ma świadomość konieczności nieustannego rozwijania swojego warsztatu i wartości płynącej z dzielenia się swoimi pomysłami.

Treści programowe dla zajęć:

Psychologia kliniczna w teorii i praktyce (podstawowe pojęcia dotyczące zaburzeń psychicznych, możliwe rodzaje terapii).
Pedagogika specjalna w teorii i praktyce (podstawowe pojęcia pedagogiki specjalnej, rodzaje niepełnosprawności, specjalne potrzeby edukacyjne).
Edukacja, rehabilitacja i terapia osób z wybranymi zaburzeniami psychicznymi, niepełnosprawnością, specjalnymi potrzebami edukacyjnymi.
Zastosowanie gier w celach terapeutycznych w pracy z osobami przejawiającymi różne zaburzenia psychiczne, niepełnosprawności lub specjalne potrzeby edukacyjne.
Analiza wybranych gier pod względem możliwości zastosowania ich w celach terapeutycznych.
Projektowanie gier, które mogą mieć zastosowania terapeutyczne, z uwzględnieniem konkretnego rodzaju niepełnosprawności, specjalnych potrzeb edukacyjnych.
Prezentowanie projektów gier przygotowanych przez studentów, dokonanie krytycznej oceny przez grupę.

Nazwa zajęć: **Podstawy scenariopisarstwa gier**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka w zakresie wiedzy:

1. Wymienia i charakteryzuje terminy i techniki występujące w scenariopisarstwie przekazów audiowizualnych, głównie gier i filmu.
2. Wymienia i charakteryzuje cechy różnicujące rozmaite formy i formaty scenariuszowe.
3. Opisuje sytuację oraz specyfikę branży scenariopisarskiej gier.
4. Charakteryzuje różnorodne formy scenariuszowe gier i filmu, potrafi poprawnie umiejscowić tworzenie scenariusza w procesie tworzenia/produkcji całego dzieła oraz wskazać jego literacką proveniencję.
5. Omawia powiązania scenariopisarstwa gier z literaturą, wskazując między nimi zależności, korespondencje i różnice.
6. Omawia różne scenariusze, w tym szczególnie scenariusze gier i filmów, a także charakteryzuje ich rolę w kształtowaniu kultury audiowizualnej.

w zakresie umiejętności:

1. Opisuje sytuację oraz specyfikę branży scenariopisarskiej gier.
2. Rozpoznaje różnorodne formy scenariuszowe gier i filmu, wskazując ich literacką proveniencję, a także potrafi poprawnie umiejscowić tworzenie scenariusza w procesie tworzenia/produkcji całego dzieła.
3. Potrafi omówić zagadnienie powiązań scenariopisarstwa gier z literaturą, wskazać między nimi zależności, korespondencje i różnice.
4. Potrafi testować i analizować gry z perspektywy scenariopisarstwa.
5. Potrafi tworzyć rozmaite formy i formaty scenariuszowe.
6. Potrafi współpracować w zespole, pracując nad wspólnym projektem scenariuszowym.
7. Właściwie wartościuje i ocenia różne scenariusze, w tym szczególnie scenariusze gier i filmów, i docenia ich rolę w kształtowaniu kultury audiowizualnej.

w zakresie kompetencji społecznych:

1. Właściwie wartościuje i ocenia różne scenariusze, w tym szczególnie scenariusze gier i filmów, i docenia ich rolę w kształtowaniu kultury audiowizualnej podczas własnej pracy.

Treści programowe dla zajęć:

Terminy i pojęcia scenariopisarstwa gier i filmów w kontekście literaturoznawstwa: struktura fabularna oparta na klasycznych modelach narracyjnych, narrator i punkt widzenia, poetyka dialogu, zwroty akcji, suspens, tempo (adaptacja technik znanych z powieści), nielinearność (literatura ergodyczna), transmedialność.

Formy scenariuszowe gier i filmów. Scenariusz jako tekst - relacja z dramatem i literaturą użytkową.

Poetyka oraz techniki scenariusza gry i filmu.

Scenariusz gry w kontekście innych sztuk, zwłaszcza literatury i filmu. Intertekstualność, inspiracje gatunkowe, motywy literackie i filmowe, kreacja świata przedstawionego.

Branża scenariopisarska gier.

Symulacje, testowanie, analizowanie gier

Twórcze aspekty realizacji projektu scenariuszowego. Użytkownik jako współtwórca znaczeń - wpływ teorii recepcji.

Wartościowanie i popularyzacja scenariuszy gier i filmów - scenariusz jako tekst dramatyczny.

Nazwa zajęć: **Rynek gier wideo**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka

w zakresie wiedzy:

1. charakteryzuje kluczowe zagadnienia związane z rynkowym funkcjonowaniem gier wideo oraz charakteryzuje jego najważniejsze segmenty
2. opisuje rolę gier cyfrowych jako jednej z kluczowych gałęzi globalnego przemysłu rozrywki, ich relację z innymi sektorami współczesnej kultury (np. kinematografii) oraz stopień oddziaływania pomiędzy nimi w ramach supersystemów rozrywkowych
3. charakteryzuje funkcjonowanie rynku gier wideo, najpopularniejsze trendy, najważniejsze tytuły danego okresu, dominujące studia oraz prognozowane innowacje technologiczne. W tym sensie rozumie również potencjalne przemiany rynku gier wideo w przyszłości.
4. omawia zachodzące przemiany w obrębie środowisk technologicznych cyfrowej rozrywki oraz ich wpływ na kulturę grania (m.in. powstawanie konsol nowych generacji, rozwój gier mobilnych)
5. omawia kulturotwórczą rolę cyfrowej przestrzeni w kreowaniu oblicza współczesnego rynku gier wideo: zmiany strategii dystrybucyjnych, rozwój nowych usług oraz ewolucję trendów
6. charakteryzuje typologię gier w oparciu o ich potencjał budżetowy, a także wynikający z rozwoju technologicznego oraz decyzji instytucjonalnych
7. omawia uwarunkowania pomiędzy deweloperskimi strategiami marketingowymi a poetyką powstałej gry
8. omawia wyzwania związane z medialną ewolucją krytyki gier wideo, a także wpływające na nią przemiany w obrębie recepcji produktów cyfrowej rozrywki

w zakresie umiejętności:

1. potrafi poddać krytycznej analizie kluczowe zagadnienia związane z rynkowym funkcjonowaniem gier wideo oraz charakteryzować jego najważniejsze segmenty
2. potrafi krytycznie i wartościująco analizować rolę gier cyfrowych jako jednej z kluczowych gałęzi globalnego przemysłu rozrywki, zestawić je z innymi sektorami współczesnej kultury (np. kinematografii) oraz określić stopień oddziaływania pomiędzy nimi w ramach supersystemów rozrywkowych
3. potrafi dokonać groźnawczej analizy rynku gier wideo poprzez omówienie najpopularniejszych trendów, najważniejszych tytułów danego okresu, dominujących studiów oraz prognozowanych innowacji technologicznych. W tym sensie potrafi również dostrzegać potencjalne przemiany rynku gier wideo w przyszłości.
4. potrafi poddać analizie przemiany zachodzące przemiany w obrębie środowisk technologicznych cyfrowej rozrywki oraz ich wpływ na kulturę grania (m.in. powstawanie konsol nowych generacji, rozwój gier mobilnych)
5. potrafi opisać kulturotwórczą rolę cyfrowej przestrzeni w kreowaniu oblicza współczesnego rynku gier wideo
6. potrafi poddać gry krytycznej ocenie, dokonać ich typologii uwzględniając zmienne rynkowe, technologiczne i budżetowe
7. potrafi dokonać krytycznej analizy uwarunkowań pomiędzy deweloperskimi strategiami marketingowymi a poetyką powstałej gry
8. potrafi krytycznie i analitycznie omówić medialną ewolucję krytyki gier wideo, a także wpływające na nią przemiany w obrębie recepcji produktów cyfrowej rozrywki

w zakresie kompetencji społecznych:

1. jest gotów do dokonania groźnawczej analizy rynku gier wideo poprzez omówienie najpopularniejszych trendów, najważniejszych tytułów danego okresu, dominujących studiów oraz prognozowanych innowacji technologicznych
2. jest gotów do rozpowszechniania wiedzy na temat oblicza współczesnego rynku gier wideo w kontekście strategii dystrybucyjnych, rozwoju nowych usług oraz ewolucji trendów w ramach kultury uczestnictwa
3. jest gotów do oceny wyzwań związanych z medialną ewolucją krytyki gier wideo, a także wpływających na nią przemian w obrębie recepcji produktów cyfrowej rozrywki

Treści programowe dla zajęć:

Omówienie ewolucji postrzegania rynku gier wideo w perspektywie ostatniego półwiecza: od lat siedemdziesiątych XX wieku do lat dwudziestych XXI wieku.

Rozpatrywanie powiązań pomiędzy rynkiem gier wideo a innymi dziedzinami kultury (m.in. branży filmowej i muzycznej) w ramach tzw. supersystemów rozrywki.

Analiza groźnawcza współczesnego rynku gier wideo przez pryzmat właściwości platform do grania (komputerów osobistych PC, konsol ósmej i dziewiątej generacji, mobilnych, przeglądarkowych i społecznościowych) oraz specyfiki dedykowanych im gier (m.in. tytułów ekskluzywnych).

Rozpatrzenie ekonomicznych i technologicznych przemian wpływających na trendy przemysłu cyfrowej rozrywki w kontekście kultury grania (m.in. postępująca rezygnacja z fizycznych nośników i popularyzacja sprzedaży digitalnej, rozbudowa strategii monetyzacji gier, granie w chmurze).

Przedstawienie struktury globalnego rynku gier wideo w kontekście filozofii wydawniczej wybranych podmiotów branży game development: Activision Blizzard, Bethesda, CD Projekt RED, From Software, Kojima Productions, Naughty Dog, Niantic, Nintendo, Rockstar Games, Tencent.

Omówienie struktury polskiego rynku gier wideo: najważniejszych tytułów o zasięgu globalnym (m.in. SUPERHOT, This War of Mine, We. The Revolution, Zaginięcie Ethana Cartera, Cyberpunk 2077), wiodących deweloperów (m.in. 11 Bit Studios, Bloober Team, Techland, Klabater, Different Tales, People Can Fly) oraz sylwetki statystycznego odbiorcy.

Analiza wpływów realiów rynkowych na typologię gier wideo oraz ich oddziaływanie na wybory konsumenckie graczy. Przedstawienie – wraz z omówieniem analogicznych podziałów na gruncie kinematografii – m.in. perspektywy ekonomicznej (kategoryzacja gier ze względu na budżet w ramach systemu „Triple-A”), technologicznej (m.in. podział ze względu na generacje konsol) oraz instytucjonalnej (m.in. Ogólnoeuropejski system klasyfikacji gier).

Przygotowanie w ramach pracy grupowej projektu skoncentrowanego na krytycznej analizie uwarunkowań pomiędzy deweloperskimi strategiami marketingowymi a poetyką powstałej gry.

Rozpatrywanie kultury uczestnictwa w kontekście współczesnych zjawisk rynku gier wideo (m.in. streamingu, e-sportu, let's play).

Omówienie funkcjonowania serwisów agregujących oceny produktów kultury (np. Metacritic) jako przykłady platformy porozumienia lub sporu pomiędzy podmiotami rynku gier wideo (graczami, krytykami oraz deweloperami).

Omówienie trendów oraz kluczowych przedsięwzięć zmierzających do podniesienia gier wideo do rangi pełnoprawnych dzieł sztuki (m.in. za sprawą nagród branżowych: BAFTA Game Awards, The Game Awards) oraz istotnych współtwórców społecznego dyskursu o wyzwaniach rzeczywistości (w rozumieniu humanistycznym).

Nazwa zajęć: Krytyka i publicystyka gier wideo

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka

w zakresie wiedzy:

1. wyróżnia różnorodne wypowiedzi krytyczne i publicystyczne, posługując się formami pisanymi (np. recenzja) oraz audiowizualnymi (np. wideoesej)
2. wymienia najpopularniejsze platformy streamingowe, systemy redakcji i edycji tekstu oraz zarządzania treścią blogową
3. omawia zarówno aktualne premiery, jak i krytycznie odnosi się do gier już funkcjonujących na rynku polskim i światowym
4. definiuje relacje inter- i transmedialne pomiędzy grami wideo oraz innymi mediami (zwłaszcza literaturą oraz filmem)
5. wymienia i omawia różne przejawy kultury uczestnictwa i konteksty recepcji gier w odniesieniu do polskiego i zagranicznego rynku
6. przeprowadza pogłębioną analizę formalną oraz audiowizualną gier
7. definiuje potrzebę uwzględniania etycznego wymiaru w kontekście profesjonalnej krytyki gier wideo

w zakresie umiejętności:

1. potrafi tworzyć różnorodne wypowiedzi krytyczne i publicystyczne, posługując się formami pisanymi (np. recenzja) oraz audiowizualnymi (np. wideoesej)
2. potrafi merytorycznie argumentować swoje stanowisko, a także dyskutować z poglądami innych autorów, wykorzystując w tym celu pisane oraz audiowizualne formy komunikacji
3. potrafi obsługiwać najpopularniejsze platformy streamingowe, systemy redakcji i edycji tekstu oraz zarządzania treścią blogową
4. potrafi problematyzować oraz oceniać w różnych kontekstach (społecznym, kulturowym, ideologicznym, perswazyjnym, edukacyjnym) zarówno aktualne premiery, jak i krytycznie odnosi się do gier już funkcjonujących na rynku polskim i światowym
5. potrafi opisać relacje inter- i transmedialne pomiędzy grami wideo oraz innymi mediami (zwłaszcza literaturą oraz filmem)
6. potrafi uwzględnić w swojej działalności publicystycznej oraz krytycznej konteksty recepcji gier w odniesieniu do polskiego i zagranicznego rynku
7. potrafi wykorzystać pogłębioną wiedzę na temat analizy formalnej oraz audiowizualnej gier podczas konstruowania profesjonalnych tekstów krytycznych i publicystycznych

w zakresie kompetencji społecznych:

1. uwzględnia w swojej działalności publicystycznej oraz krytycznej konteksty recepcji gier w odniesieniu do polskiego i zagranicznego rynku
2. uwzględnia etyczny wymiar profesjonalnej krytyki gier podczas pisania własnych prac

Treści programowe dla zajęć:

Omówienie najważniejszych pisanych form i dyskursów wypowiedzi krytycznej oraz publicystycznej (recenzja, szkic, esej, felieton, wywiad) w oparciu o narratologię, poetykę i retorykę oraz kształcenie umiejętności posługiwania się nimi podczas zajęć warsztatowych.

Omówienie najważniejszych audiowizualnych form i dyskursów wypowiedzi krytycznej oraz publicystycznej (videoesej, live stream review, komentarz do let's playów) i kształcenie umiejętności posługiwania się nimi podczas zajęć warsztatowych. Analiza dyskursu, tj. strategii narracyjnych, ideologii i konstrukcji tożsamości obecnych w różnych formach wypowiedzi.

Analiza gier wideo jako środka perswazji i kształtowania tożsamości na przykładzie wybranych gier zaangażowanych (serious games, persuasive games) oraz autobiograficznych.

Omówienie zagadnienia recepcji gier wideo z uwzględnieniem charakterystyki polskiego i zagranicznego środowiska fanów i fandomów (zwłaszcza w odniesieniu do gier sieciowych), przedstawienie historii demosceny oraz rozwoju subkultury crackerów, zaprezentowanie najważniejszych wytworów fanowskich odnoszących się do gier (modyfikacje częściowe i całkowite, machinimy), z odniesieniem do literaturoznawczej teorii recepcji i kultury uczestnictwa.

Charakterystyka produktów wiązanych w sprzedaży (tie-in) odnoszących się do gier wideo (nowelizacje, komiksy, koszulki, kubki, zabawki) i kształcenie umiejętności krytycznego namysłu nad przemysłami kultury.

Analiza rynku gier sieciowych i e-sportowych, z uwzględnieniem strategii odbioru tego rodzaju gier (granie jako praktyka społeczna i kulturowa) oraz w odniesieniu do strategii marketingowych deweloperów (gry free-to-play oraz pay-to-win).

Nazwa zajęć: **Postać w literaturze, filmie i grach**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka

w zakresie wiedzy:

1. omawia wybrane terminy wykorzystywane w badaniach tekstów kultury, głównie growych, literackich i filmowych
2. omawia powiązania groznawstwa z literaturoznawstwem oraz z innymi dziedzinami i dyscyplinami naukowymi w kontekście badania postaci

w zakresie umiejętności:

1. omawia różne sposoby manifestowania się postaci w mediach literackich, filmowych i interaktywnych
2. przeprowadza krytyczną analizę i interpretację postaci w mediach literackich, filmowych i interaktywnych z zastosowaniem właściwych metod i narzędzi

w zakresie kompetencji społecznych:

1. jest gotów do uznania znaczenia wiedzy dla rozwiązywania problemów poznawczych

Treści programowe dla zajęć:

Wprowadzenie i charakterystyka terminologii używanej w badaniach tekstów kultury, głównie growych, literackich i filmowych dotyczących postaci w literaturze, filmie, grach (np. bohater/bohaterka, protagonista/protagonistka, postać, persona, awatar/agent użytkownika).

Analiza wybranych powiązań groznawstwa z literaturoznawstwem oraz z innymi dziedzinami i dyscyplinami naukowymi odnoszącymi się do tematu postaci (np. postać pisarza w powieściach Stephena Kinga, filmie "Dziewiąte wrota" oraz grze cyfrowej "Alan Wake"; analogicznie – transmedialne postacie popkulturowe, takie jak wiedźmin Geralt, postacie wampiryczne i in., które funkcjonują w przestrzeniach: literatura, seriale, gry wideo).

Omówienie różnych rodzajów wytworów kultury, ze szczególnym uwzględnieniem mediów interaktywnych, oraz przeprowadzenie ich krytycznej analizy i interpretacji z zastosowaniem właściwych metod i narzędzi, określenia ich znaczenia, oddziaływania oraz miejsca w procesie kształcenia (np. debata poświęcona wpływowi interaktywności na kreację protagonisty w grach RPG opartych na literackim materiale źródłowym; wykorzystanie kategorii powieściowości i realizmu groteskowego [M. Bahtin] do analizy postaci w grach).

Nazwa zajęć: **Seminarium: Historia, gatunki i technologie, rynek**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka

w zakresie wiedzy:

1. charakteryzuje zagadnienia w ramach wybranego przez siebie obszaru badawczego (do wyboru: przemiany historyczne i gatunkowe, poetyka gatunków, rozwój technologii, ewolucja kultury cyfrowej i branży game development)

2. charakteryzuje zasady pracy ze źródłami, omawia zakres ich przydatności i sposoby ich przeszukiwania w celu zdobycia informacji w ramach swoich badań dotyczących zagadnienia historii, gatunków i technologii oraz rynku gier – z poszanowaniem podstawowych zasad ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego

3. omawia proces weryfikowania hipotez, dobierania metod i narzędzi badawczych

4. omawia proces planowania działań związanych z przygotowaniem pracy licencjackiej, uwzględniając zmieniający się stopień rozpoznania tematu oraz ewentualne trudności pojawiające się w procesie

w zakresie umiejętności:

1. potrafi wykorzystywać pogłębioną i ukontekstowaną wiedzę w ramach wybranego przez siebie obszaru badawczego (do wyboru: przemiany historyczne i gatunkowe, poetyka gatunków, rozwój technologii, ewolucja kultury cyfrowej i branży game development)

2. potrafi stosować w swojej pracy licencjackiej wymogi formalne ustalone dla prac dyplomowych

3. potrafi korzystać ze źródeł, oceniać ich jakość i przydatność w ramach swoich badań dotyczących zagadnienia historii gier, gatunków, technologii i rynku gier

4. potrafi weryfikować postawione przez siebie hipotezy, dobierać metody i narzędzia badawcze

5. potrafi planować swoje działania związane z przygotowaniem pracy licencjackiej, uwzględniając zmieniający się stopień rozpoznania tematu oraz ewentualne trudności pojawiające się w procesie

Treści programowe dla zajęć:

Merytoryczne dyskusje w grupie seminaryjnej o powstających pracach.

Omawianie źródeł przydatnych w ramach sporządzanej pracy licencjackiej (indywidualnie lub małych zespołach).

Krytyczna rozmowa na temat kolejnych rozdziałów – podczas indywidualnych spotkań z promotorem.

Nazwa zajęć: **Historia polskich gier cyfrowych**

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka

w zakresie wiedzy:

1. omawia historię rozwoju polskich gier cyfrowych (istotne tytuły, kluczowe przedsięwzięcia, twórcy i instytucje biorących czynny udział w współtworzeniu polskiego przemysłu gier) od początku lat 80. XX w. do końca lat 10. XXI w.

2. charakteryzuje ciągłość historyczną pomiędzy poszczególnymi okresami rozwoju polskiego gamedevu, w tym specyfikę genezy czołowych studiów producenckich, wpływu najważniejszych tytułów na stymulowanie rozwoju branży oraz globalnej roli wybranych producentów

3. omawia historyczne aspekty rozwoju medium gier cyfrowych w Polsce oraz zależności – w ramach perspektywy synchronicznej – pomiędzy zjawiskami globalnymi a tymi wynikającymi z lokalnych uwarunkowań (np. politycznych, kulturowych lub społeczno-gospodarczych).

4. omawia wpływ postępu technologicznego (nowych platform do grania, nośników danych itp.) na rozwój poetyki polskich gier cyfrowych. Periodyzuje okresy funkcjonowania poszczególnych platform do grania i ich wpływu na rozwój produkcji gier w Polsce.

5. omawia wpływ innych mediów (w tym przede wszystkim literatury oraz kina) na rozwój poetyki polskich gier cyfrowych

w zakresie umiejętności:

1. potrafi poddać krytycznej analizie historyczne aspekty rozwoju medium gier cyfrowych w Polsce oraz zależności pomiędzy zjawiskami globalnymi a tymi wynikającymi z lokalnych uwarunkowań (np. politycznych, kulturowych lub społeczno-gospodarczych).

2. potrafi wskazać wpływ innych mediów (w tym przede wszystkim literatury oraz kina) na rozwój poetyki polskich gier cyfrowych

Treści programowe dla zajęć:

Rozpatrywanie krajowych przemian o charakterze technologicznym, gospodarczym, społecznym oraz kulturowym jako płaszczyzn periodyzowania historii polskich gier cyfrowych od lat 80. XX wieku do drugiej dekady XXI wieku.

Kompleksowa analiza najważniejszych polskich gier cyfrowych w perspektywie historycznogrowej (łącznie z uwzględnieniem recepcji w prasie branżowej, oddziaływania na rozwój danego gatunku lub typu gier oraz funkcjonowania w konkretnym środowisku technologicznym).

Omówienie – w odniesieniu do koncepcji i metodologii literaturoznawczych – przemian w obrębie poetyki polskich gier cyfrowych (fluktuacji gatunkowej i rodzajowej, ewolucji wykorzystywanych schematów fabularnych, inspiracji literackich i filmowych, innowacji gameplayowych) na przestrzeni dekad

Omówienie wpływu rodzimych odbiorców na kształtowanie recepcji polskich gier: ewolucji platform komunikacji z twórcami (np. konwentów), form funkcjonowania społeczności fanowskiej (np.

demoscena oraz prasa specjalistyczna lat 90.) oraz tworzenia własnej narracji o przeszłości (np. nostalgia związana z retrograniem)
Rozpatrywanie działalności wybranych polskich twórców gier cyfrowych przez pryzmat teorii autorskich (zwłaszcza literaturoznawczych: Nowa Krytyka, Michel Foucault, Roland Barthes).
Podjęcie na przykładzie CD Projekt RED, Bloober Team oraz 11 Bit Studios problematyki „polskiego” charakteru współczesnych gier w kontekście zorientowania strategii marketingowych na rynek globalny.
Omówienie wpływu polskich gier cyfrowych oraz krajowych studiów deweloperskich na globalny rynek gier cyfrowych.

Nazwa zajęć: Larpy, gry narracyjne i gry miejskie

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka

w zakresie wiedzy:

1. wymienia podstawowe elementy narracyjnych gier fabularnych, larpów, gier paragrafowych i miejskich.

w zakresie umiejętności:

1. potrafi skonstruować prosty scenariusz przygody w narracyjnej grze fabularnej i/lub gry miejskiej.

w zakresie kompetencji społecznych:

1. docenia rolę gier narracyjnych w budowaniu więzi społecznych i odróżnia w tym zakresie narracyjne gry fabularne (ang. role-playing games) od teatralnych gier fabularnych – larpów (ang. live action role-play), gier paragrafowych i miejskich.

2. jest gotów/gotowa do świadomego określania i podejmowania ról osoby prowadzącej (mistrza gry) i gracza w narracyjnych grach fabularnych i larpach, z poszanowaniem zasad współpracy w grupie oraz odmiennych perspektyw kulturowych i światopoglądowych.

Treści programowe dla zajęć:

Wprowadzenie do tematu narracyjnych gier fabularnych, omówienie charakterystycznych elementów i ról gracza oraz osoby prowadzącej.

Wprowadzenie do tematu gier paragrafowych, omówienie charakterystycznych elementów i roli gracza i autora.

Wprowadzenie do tematu larpów, omówienie charakterystycznych elementów i ról gracza i osoby prowadzącej.

Wprowadzenie do tematu gier miejskich, omówienie charakterystycznych elementów i roli gracza oraz twórców gry.

Warsztaty konstruowania scenariusza narracyjnej gry fabularnej lub/i gry miejskiej.

Nazwa zajęć: Język angielski A2

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka

w zakresie umiejętności:

1. potrafi porozumiewać się w rutynowych, prostych sytuacjach komunikacyjnych, wymagających jedynie bezpośredniej wymiany zdań na tematy znane i typowe. Potrafi w prosty sposób opisywać swoje pochodzenie i otoczenie, w którym żyje, a także poruszać sprawy związane z najważniejszymi potrzebami życia codziennego.

2. potrafi czytać ze zrozumieniem krótsze teksty w języku angielskim o charakterze ogólnym.

3. potrafi zrozumieć prosty oryginalny materiał audio lub wideo z życia codziennego, kulturalnego i społecznego, na poziomie ogólnym jak i wychwycić niezbędne szczegóły.

Treści programowe dla zajęć:

Czasy gramatyczne potrzebne do wyrażania różnorodnych czynności osadzonych w czasie Present Simple and Present Continuous, Past Simple and Past Continuous, Present Perfect and Present Perfect Continuous, Past Perfect oraz czasach przyszłych na poziomie A2.

Inne struktury gramatyczne potrzebne do wyrażania różnorodnych treści i opinii (np. czasowniki modalne, przymiotniki, strona bierna, zdania warunkowe, mowa zależna) dla poziomu A2

Słownictwo dotyczące życia codziennego oraz związane z bezpośrednim środowiskiem studenta (jedzenie, osobowość, podróże, zainteresowania, edukacja, zakupy, pieniądze, technologia, rodzina, studia, praca, technologia, podstawowe słownictwo związane z kierunkiem studiów)

Strategie efektywnego czytania w celu zrozumienia ogólnego sensu wypowiedzi; domyślanie się znaczenia nieznanych słów.

Strategie efektywnego słuchania w celu zrozumienia ogólnego sensu wypowiedzi; domyślanie się znaczenia nieznanych słów.

Wyrażanie różnorodnych funkcji językowych np. prośby, opisy, wyrażanie opinii, wyrażanie zgody, brak zgody, pytania o pozwolenie, skargi, itp.

Nazwa zajęć: Język angielski B1

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka w zakresie umiejętności:

1. potrafi tworzyć ustne wypowiedzi na przygotowane tematy, prezentować i argumentować swoje stanowisko oraz innych osób w zakresie problematyki związanej ze swoim otoczeniem jak i w zakresie tematyki ogólno-akademickiej.
2. potrafi czytać ze zrozumieniem teksty w języku angielskim o charakterze ogólnym jak i akademickim oraz analizować ich treść i wybierać niezbędne informacje.
3. potrafi zrozumieć dostosowany do poziomu oryginalny materiał audio lub wideo na poziomie ogólnym oraz wychwytywać niezbędne szczegóły.

Treści programowe dla zajęć:

Czasy gramatyczne potrzebne do wyrażania różnorodnych czynności osadzonych w czasach: Present Simple and Present Continuous, Narrative Tenses, Present Perfect and Present Perfect Continuous, Future Perfect and Future Continuous.

Inne struktury gramatyczne potrzebne do wyrażania różnorodnych treści i opinii: mowa zależna oraz pytania w mowie zależnej, formy przymiotnikowe i przysłówkowe.

Słownictwo dotyczące życia codziennego oraz jak i ogólno-akademickie w zakresie następujących tematów: praca, rozmowa kwalifikacyjna o pracę, służba zdrowia, podróżowanie, moda oraz dress code, środowisko naturalne, zmiany klimatyczne.

Strategie efektywnego czytania w celu zrozumienia ogólnego sensu wypowiedzi; domyślanie się znaczenia nieznanych słów w zakresie bloków tematycznych określonych w treści 3.

Strategie efektywnego słuchania w celu zrozumienia ogólnego sensu wypowiedzi; domyślanie się znaczenia nieznanych słów w zakresie bloków tematycznych określonych w treści 3.

Udzielanie odpowiedzi, udział w dyskusji oraz wyrażanie różnorodnych funkcji językowych w zakresie: przeprowadzania oraz udziału w rozmowie kwalifikacyjnej o pracę, przedstawiania problemów, moderowania dyskusji oraz wyrażania opinii na tematy zawarte w treści 3.

Nazwa zajęć: Język angielski B21

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka w zakresie umiejętności:

1. potrafi tworzyć płynne wypowiedzi ustne na przygotowane tematy, prezentować i argumentować swoje stanowisko oraz innych osób na tematy związane ze swoim otoczeniem jak i na tematy ogólnoakademickie.
2. potrafi czytać ze zrozumieniem teksty w języku angielskim o charakterze ogólnym jak i akademickim, związane z kierunkiem studiów, oraz analizować ich treść i wybierać niezbędne informacje.
3. potrafi zrozumieć oryginalny materiał audio lub wideo na większość tematów dotyczących życia codziennego, kulturalnego i społecznego, na poziomie ogólnym jak i wychwycić niezbędne szczegóły.
4. potrafi przygotować i wygłosić prezentację na wybrany temat.
5. potrafi opracować teksty oraz wypowiedzi dotyczące życia społecznego, uniwersyteckiego i zawodowego.
6. potrafi redagować wybrane teksty w stylu formalnym.
7. potrafi uzupełniać i doskonalić nabytą wiedzę i umiejętności.

Treści programowe dla zajęć:

Przegląd i utrwalenie umiejętności w zakresie posługiwania się formami i funkcjami czasów gramatycznych odpowiednich dla poziomu B2.

Inne struktury gramatyczne potrzebne do wyrażania różnorodnych treści i opinii: okresy warunkowe typ 1,2,3 oraz mieszane; struktury gramatyczne 'wish,'get used to/used to, past modals, formy bezokolicznikowe i imiesłowne.

Słownictwo dotyczące problematyki współczesnego świata w zakresie następujących tematów: ekstremalne sytuacje, refleksja na temat planów życiowych, terapeutyczna funkcja muzyki, higiena snu, komunikacja niewerbalna oraz wybrane słownictwo akademickie i specjalistyczne związane z kierunkiem studiów.

Strategie efektywnego czytania w celu zrozumienia ogólnego sensu wypowiedzi w tekstach popularno-naukowych oraz specjalistycznych; domyślanie się znaczenia nieznanych słów w zakresie bloków tematycznych określonych w treści 3.

Strategie efektywnego słuchania w celu zrozumienia ogólnego sensu wypowiedzi; domyślanie się znaczenia nieznanych słów w zakresie bloków tematycznych określonych w treści 3.

Udzielanie odpowiedzi, udział w dyskusji oraz wyrażanie różnorodnych funkcji językowych w zakresie tematyki określonej w treści 3.

Redagowanie wybranych typów tekstów formalnych.

Nazwa zajęć: Język angielski B22

Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się student/ka w zakresie umiejętności:

1. potrafi tworzyć płynne wypowiedzi ustne na przygotowane tematy, prezentować i argumentować swoje stanowisko oraz innych osób na tematy związane ze swoim otoczeniem jak i na tematy ogólnoakademickie.
2. potrafi czytać ze zrozumieniem teksty w języku angielskim o charakterze ogólnym jak i akademickim, związane z kierunkiem studiów, oraz analizować ich treść i wybierać niezbędne informacje.
3. potrafi zrozumieć oryginalny materiał audio lub wideo na większość tematów dotyczących życia codziennego, kulturalnego i społecznego, na poziomie ogólnym jak i wychwycić niezbędne szczegóły.
4. potrafi przygotować i wygłosić prezentację na wybrany temat.
5. potrafi opracować teksty oraz wypowiedzi dotyczące życia społecznego, uniwersyteckiego i zawodowego.
6. potrafi redagować wybrane teksty w stylu formalnym.
7. potrafi uzupełniać i doskonalić nabytą wiedzę i umiejętności.

Treści programowe dla zajęć:

Przegląd i utrwalenie umiejętności w zakresie posługiwania się formami i funkcjami czasów gramatycznych odpowiednich dla poziomu B2.

Inne struktury gramatyczne potrzebne do wyrażania różnorodnych treści i opinii: strona bierna, następstwo czasów, zdania celu, porównania, rzeczowniki policzalne i niepoliczalne, przedimki.

Słownictwo dotyczące problematyki współczesnego świata w zakresie następujących tematów: system sprawiedliwości, przestępstwa internetowe, świat mediów i e-mediów, problematyka biznesu i ekonomii, reklamy, nowoczesne miasta, wystąpienia publiczne, problemy współczesnej nauki, tematyka science fiction oraz wybrane słownictwo akademickie i specjalistyczne związane z kierunkiem studiów.

Strategie efektywnego czytania w celu zrozumienia ogólnego sensu wypowiedzi w tekstach popularno-naukowych oraz specjalistycznych; domyślanie się znaczenia nieznanych słów w zakresie bloków tematycznych określonych w treści 3.

Strategie efektywnego słuchania w celu zrozumienia ogólnego sensu wypowiedzi; domyślanie się znaczenia nieznanych słów w zakresie bloków tematycznych określonych w treści 3.

Udzielanie odpowiedzi, udział w dyskusji oraz wyrażanie różnorodnych funkcji językowych w zakresie tematyki określonej w treści 3.

Redagowanie wybranych typów tekstów formalnych.