

EFEKTY UCZENIA SIĘ I TREŚCI PROGRAMOWE DLA ZAJĘĆ

Kierunek: **Groznawstwo**

Poziom studiów: **Studia pierwszego stopnia**

Nazwa zajęć: **Psychologiczne podstawy gier**

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

w zakresie wiedzy:

1. wie, jak opisać wybraną grę w kategoriach procesów poznawczych, które są w niej angażowane.
2. wie, jak opisać wybraną grę w kategoriach procesów emocjonalnych, które są w niej angażowane.
3. wie, jak opisać grę w kategoriach możliwości jej psychologicznego wpływu na funkcjonowanie człowieka.
4. zna potencjalne szkodliwe następstwa grania w określoną grę.
5. ma wiedzę dotyczącą poznawczych i emocjonalnych aspektów gier wideo.
6. ma wiedzę o możliwych negatywnych następstwach grania w gry wideo.

w zakresie umiejętności:

1. potrafi opisać wybraną grę w kategoriach procesów poznawczych, które są w niej angażowane.
2. potrafi opisać wybraną grę w kategoriach procesów emocjonalnych, które są w niej angażowane.
3. potrafi opisać grę w kategoriach możliwości jej psychologicznego wpływu na funkcjonowanie człowieka.
4. potrafi wykazać potencjalne szkodliwe następstwa grania w określoną grę.

w zakresie kompetencji społecznych:

1. dysponuje kompetencjami potrzebnymi do opisu wybranej gry w kategoriach procesów poznawczych, które są w niej angażowane.
2. dysponuje kompetencjami potrzebnymi do opisu wybranej gry w kategoriach procesów emocjonalnych, które są w niej angażowane.
3. dysponuje kompetencjami potrzebnymi do opisu wybranej gry w kategoriach możliwości jej psychologicznego wpływu na funkcjonowanie człowieka.
4. dysponuje kompetencjami potrzebnymi do wykazania potencjalnie szkodliwych następstw grania w określoną grę.
5. dysponuje wiedzą o możliwych negatywnych następstwach grania w gry wideo.

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

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

w zakresie wiedzy:

1. zna w zaawansowanym stopniu wybrane terminy wykorzystywane w badaniach tekstów kultury, głównie growych, literackich i filmowych
2. zna w zaawansowanym stopniu wybrane powiązania groznawstwa z literaturoznawstwem oraz z innymi dziedzinami i dyscyplinami naukowymi

w zakresie umiejętności:

1. potrafi rozpoznawać różne rodzaje wytworów kultury, ze szczególnym uwzględnieniem mediów interaktywnych, oraz przeprowadzić ich krytyczną analizę i interpretację z zastosowaniem właściwych metod i narzędzi, określać ich znaczenia, oddziaływanie oraz miejsce w procesie kształcenia

w zakresie kompetencji społecznych:

1. jest przygotowany/przygotowana do odpowiedzialnego wskazywania priorytetów służących realizacji określonego przez siebie lub innych zadania z zakresu groznawstwa i dyscyplin pokrewnych, szczególnie literaturoznawstwa

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).

Przygotowanie do odpowiedzialnego wskazywania priorytetów służących realizacji określonego przez siebie lub innych zadania z zakresu groznawstwa i dyscyplin pokrewnych, szczególnie literaturoznawstwa. (np. kształtowanie umiejętności wypowiedzi na wybrany temat dotyczący konkretnego rodzaju bohatera występującego na przestrzeni wszystkich omawianych mediów).

Nazwa zajęć: Podstawy scenariopisarstwa gier

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

w zakresie wiedzy:

1. Zna i rozumie terminy i techniki występujące w scenariopisarstwie przekazów audiowizualnych, głównie gier i filmu.
2. Zna i rozumie cechy różnicujące rozmaite formy scenariuszowe, szczególnie z zakresu gier i filmu.
3. Zna i rozumie sytuację oraz specyfikę branży scenariopisarstwa gier.
4. Potrafi rozpoznać różnorodne formy scenariuszowe gier i filmu, potrafi poprawnie umiejscowić tworzenie scenariusza w procesie tworzenia/produkcji całego dzieła
5. Potrafi powiązać scenariopisarstwo gier z kulturą filmową i innymi sztukami, głównie literaturą, wskazać między nimi zależności, korespondencje i różnice.
6. Jest gotowy właściwie wartościować i oceniać różne scenariusze, w tym szczególnie scenariusze gier i filmów, i docenić ich rolę w kształtowaniu kultury audiowizualnej.

w zakresie umiejętności:

1. Zna i rozumie sytuację oraz specyfikę branży scenariopisarstwa gier.
2. Potrafi rozpoznać różnorodne formy scenariuszowe gier i filmu, potrafi poprawnie umiejscowić tworzenie scenariusza w procesie tworzenia/produkcji całego dzieła.
3. Potrafi powiązać scenariopisarstwo gier z kulturą filmową i innymi sztukami, głównie literaturą, wskazać między nimi zależności, korespondencje i różnice.
4. Potrafi testować i analizować gry z perspektywy scenariopisarstwa.
5. Potrafi tworzyć rozmaite formy scenariuszowe gier i filmu.
6. Zna specyfikę twórczości kolaboratywnej, potrafi współpracować w zespole, pracując nad wspólnym projektem scenariuszowym.
7. Jest gotowy właściwie wartościować i oceniać różne scenariusze, w tym szczególnie scenariusze gier i filmów, i docenić ich rolę w kształtowaniu kultury audiowizualnej.

w zakresie kompetencji społecznych:

1. Jest gotowy właściwie wartościować i oceniać różne scenariusze, w tym szczególnie scenariusze gier i filmów, i docenić ich rolę w kształtowaniu kultury audiowizualnej.

Treści programowe dla zajęć:

Terminy i pojęcia scenariopisarstwa gier i filmów.
Formy scenariuszowe gier i filmów.
Poetyka oraz techniki scenariusza gry i filmu.
Scenariusz gry w kontekście innych sztuk, głównie filmu.
Branża scenariopisarstwa gier.
Symulacje, testowanie, analizowanie gier
Twórcze aspekty realizacji projektu scenariuszowego.
Wartościowanie i popularyzacja scenariuszy gier i filmów.

Nazwa zajęć: Wstęp do badań groznawczych

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

w zakresie wiedzy:

1. zna miejsce i znaczenie nauki o grach i innych mediach w systemie nauk humanistycznych oraz wybraną terminologię, teorie i metodologie
2. rozumie kierunki rozwoju i najważniejsze nowe osiągnięcia w zakresie nauki o grach
3. zna wybrane dylematy współczesnej humanistyki, idee poznawcze, koncepcje komunikacyjne, świadectwa i style odbioru

4. zna wybrane pojęcia z zakresu poetyki i genologii gier wideo, a także interdyscyplinarny charakter dziedziny badań nad grami

w zakresie umiejętności:

1. potrafi posługiwać się podstawowymi pojęciami i terminami w zakresie groznawstwa i dyscyplin pokrewnych
2. potrafi selekcjonować i wykorzystywać informacje z zakresu groznawstwa, filmoznawstwa, literaturoznawstwa i ludologii
3. potrafi posługiwać się kategoriami groznawczymi, 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, a także prowadzić interdyscyplinarnie ukierunkowany dyskurs nad grami

w zakresie kompetencji społecznych:

1. jest gotów wykorzystywać podstawowe pojęcia i terminy w zakresie groznawstwa i dyscyplin pokrewnych podczas komunikacji w ramach zespołowych zadań naukowo-badawczych
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 wykorzystywać wybrane pojęcia z zakresu poetyki i genologii gier wideo, a także prowadzić interdyscyplinarnie ukierunkowany dyskurs nad grami

Treści programowe dla zajęć:

Objaśnienie przedmiotu badań groznawczych – definicje, elementy, struktury gry cyfrowej/wideo/elektronicznej z uwzględnieniem kontekstów 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 z uwzględnieniem amerykańskich i zachodnioeuropejskich tradycji game studies.

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

Zaprezentowanie i omówienie interdyscyplinarnego instrumentarium pojęciowego groznawstwa (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: **W kręgu adaptacji: literatura-film-gry wideo**

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

w zakresie wiedzy:

1. zna terminy i kategorie z zakresu badań literaturoznawczych, filmoznawczych oraz groznawczych w odniesieniu do zjawiska adaptacji, ekranizacji, przekładu intersemiotycznego, a także rozumie podstawowe pojęcia z dziedziny poetyki literatury, filmu oraz gier
2. rozumie zjawiska tekstowe z zakresu adaptacji i zna interdyscyplinarne narzędzia badawcze, właściwe dla literaturoznawstwa, filmoznawstwa oraz groznawstwa służące do ich analizy
3. zna narzędzia do rozwiązywania złożonych i nietypowych problemów badawczych odnoszących się do zagadnienia adaptacji w przestrzeni literatury, filmu i gier wideo
4. rozumie relację między adaptacjami literatury, filmu oraz gier i współczesnymi przemianami medialnymi, kulturowymi i społecznymi

w zakresie umiejętności:

1. potrafi posługiwać się terminami i kategoriami z zakresu badań literaturoznawczych, filmoznawczych oraz groznawczych w odniesieniu do 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 spojrzeć na 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, intertekstualność, intermedialność, 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 światoopowieścią gier (storyworld), jak i gameplayem (np. tzw. filmy „pierzsoosobowe”).

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

Nazwa zajęć: Grywalizacja – gry w kontekstach pozaludycznych

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

w zakresie wiedzy:

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

2. zna definicję zjawiska grywalizacji, najważniejsze zastosowania grywalizacji, procesy grywalizacyjne oraz procesy prototypowania grywalizacji

3. rozumie specyfikę krytycznej analizy projektów grywalizacyjnych (marketingowych, społecznych, politycznych oraz kulturowych) z uwzględnieniem ich funkcji użytkowej

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

w zakresie umiejętności:

1. potrafi posługiwać się terminologią w zakresie mechanik gier cyfrowych oraz niecyfrowych i na tej podstawie wyróżnia typy gier oraz dyskursów growych

2. potrafi definiować zjawisko grywalizacji, opisywać najważniejsze zastosowania grywalizacji, charakteryzować procesy grywalizacyjne oraz procesy prototypowania grywalizacji

3. posiada umiejętność krytycznej analizy różnorodnych projektów grywalizacyjnych (marketingowych, społecznych, politycznych oraz kulturowych) z uwzględnieniem ich funkcji użytkowej

4. potrafi współpracować w grupie i zaprojektować cykl wydarzeń/zajęć dla społeczności lokalnej z wykorzystaniem grywalizacji

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

6. 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 do krytycznej analizy różnorodnych projektów grywalizacyjnych (marketingowych, społecznych, politycznych oraz kulturowych) z uwzględnieniem ich funkcji użytkowej

2. jest gotów współpracować w grupie i zaprojektować cykl wydarzeń/zajęć dla społeczności lokalnej z wykorzystaniem grywalizacji

3. jest gotów stosować zasady grywalizacji we własnej działalności popularyzatorskiej, zawodowej i/lub badawczej oraz podczas pracy grupowej

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

Treści programowe dla zajęć:

Zaprezentowanie cech swoistych gier cyfrowych i niecyfrowych (dobrowolność, odrębność, istnienie określonych reguł, wymierne rezultaty) i przedstawienie podstawowej terminologii z zakresu mechanik gier wykorzystywanych podczas praktyki grywalizacyjnej (systemy punktacji, poziomów, tabele wyników, odznaczenia, wyzwania itp.).

Charakterystyka grywalizacji jako zjawiska wykorzystania mechanik gier wideo do modyfikowania zachowań ludzi w sytuacjach niehumanitarnych, w celu zwiększenia ich zaangażowania w określone działania i krytyczna analiza mechanizmów grywalizacji na przykładzie wybranych przykładów, np. kampanii marketingowych (Samsung All Eyes on S4), społecznych projektów ekologicznych (wyzwanie zero waste) czy grywalizacji sportu (aplikacje Endomondo, Nike+).

Omówienie poszczególnych faz przygotowania i wdrażania projektów grywalizacyjnych w przestrzeni publicznej: planowania, prototypowania, testowania, konsultacji z instytucjami pożytku publicznego i centrami kultury, prowadzenia kampanii marketingowej, pozyskiwania partnerów zewnętrznych i/lub praw autorskich do użycia narzędzi grywalizacji, pozyskiwania uczestników projektu, prowadzenie rozgrywek grupowych.

Kształcenie umiejętności pracy w grupie podczas projektowania własnego projektu grywalizacyjnego, którego celem jest animacja kultury lokalnej (np. grywalizowanie wydarzeń sportowych, rękodzielniczych, kulinarnych, warsztatów edukacyjnych itp.).

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 nieznanymi słów.

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

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

Nazwa zajęć: Transmedia: film i serial współczesny

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

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

w zakresie umiejętności:

1. Umie swobodnie posługiwać się (porządkować, hierarchizować i wartościować) wiedzą w zakresie filmu i serialu współczesnego w odniesieniu do zmian 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 groznawczej 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 (np. konwergencja; postmodernizm; immersja).

Wprowadzenie deziluzji jako kategorii organizującej dyskurs współczesnej kinematografii

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 audiowizualnych 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 tropami, które pozwolą swobodnie pisać o współczesnych kierunkach rozwoju w kinie, serialu, grach i innych mediach w realiach kultury konwergencji.

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

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

w zakresie wiedzy:

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

w zakresie umiejętności:

1. potrafi stosować terminologię genologiczną z zakresu filmoznawstwa, groznawstwa i literaturoznawstwa
2. potrafi charakteryzować podobieństwa i różnice między gatunkami oraz konwencjami gatunkowymi w filmie i grach wideo (ujęcie komparatystyczne)
3. potrafi rozpoznawać gameplaye (sposoby prowadzenia rozgrywki i interakcji z oprogramowaniem) charakterystyczne dla poszczególnych gatunków gier
4. 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)
5. potrafi ubogacić swoje analizy o konteksty społeczno-polityczne (w tym konteksty recepcji), ideologiczne i kulturowe implikowane gatunkowością analizowanych tekstów

w zakresie kompetencji społecznych:

1. jest gotów do wyróżniania podobieństw i różnic między gatunkami oraz konwencjami gatunkowymi w filmie i grach wideo (ujęcie komparatystyczne)
2. jest gotów ubogacić swoje analizy o konteksty społeczno-polityczne (w tym konteksty recepcji), ideologiczne i kulturowe implikowane gatunkowością analizowanych tekstów

Treści programowe dla zajęć:

Przedstawienie kluczowych kategorii i pojęć z zakresu badań genologicznych nad filmem i grami (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).

Omówienie zagadnienia ewolucji gatunków filmowych (w tym ich „śmierci” i „odrodzenia”), takich jak western, film noir oraz Kino Nowej Przygody w odniesieniu do tego jak gatunki te 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, światopowieści (storyworld) i supersystemów rozrywkowych.

Nazwa zajęć: Poetyki intermedialne

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

1. zna najważniejsze tradycje oraz współczesne konteksty dla omawianych na zajęciach zjawisk intermedialnych
2. rozumie najważniejsze współczesne procesy, którym podlegają różne sztuki i zna zjawiska estetyczne oraz ich kulturowy kontekst.
3. zna 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 wskazać, nazwać i scharakteryzować najważniejsze współczesne procesy, którym podlegają różne sztuki, wskazać i omówić zjawiska estetyczne oraz ich kulturowy kontekst
2. 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
3. potrafi stosować terminologię poznaną na zajęciach, także w trakcie dyskusji z innymi specjalistami

w zakresie kompetencji społecznych:

1. jest gotów stosować terminologię poznaną na zajęciach, także w trakcie dyskusji z innymi specjalistami

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: wymiennosc ról, kolaboratywność, uczestnictwo, zaangażowanie, interaktywność

Narzędzia badawcze: cyfrowa semiopoetyka, narratologia transmedialna itd.

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

Gatunki transmedialne

Nazwa zajęć: Doświadczenie VR

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

1. zna i rozumie podstawowe kategorie poznawcze i komunikacyjne związane z doświadczeniem wirtualnej rzeczywistości oraz orientuje się w zagadnieniach dotyczących percepcji wzrokowej
2. rozumie i ma świadomość rozwoju technologii Virtual Reality w czasie i przestrzeni (geograficznej, społecznej, medialnej) – potrafi wyodrębnić węzłowe punkty dla kształtowania się koncepcji VR oraz najważniejsze osiągnięcia w zakresie stymulowania percepcji użytkownika
3. zna najważniejsze projekty multimedialnych powstające na rodzimym i zagranicznym rynku VR i rozumie ich przynależność genologiczną, funkcje użytkowe oraz specyfikę narracyjną

4. rozumie możliwości wykorzystania VR w różnych obszarach działalności ludzkiej (edukacji, psychologii, kulturze, sztuce, rozrywce, marketingu) oraz w rozmaitych praktykach komunikacyjnych i społecznych

5. zna zasady realizacji projektu z zakresu animacji kultury VR

6. zna zasady analizy gier i projektów Virtual Reality

w zakresie umiejętności:

1. potrafi dokonać klasyfikacji projektów multimedialnych powstających na rodzimym i zagranicznym rynku VR ze względu na ich przynależność genologiczną, funkcje użytkowe oraz specyfikę narracyjną

2. potrafi podjąć profesjonalne działania zespołowe, planując własny projekt z zakresu animacji kultury VR

3. potrafi wykorzystać zasady analizy gier i projektów Virtual Reality podczas pracy popularyzatorskiej i/lub badawczej

w zakresie kompetencji społecznych:

1. jest gotów do wykorzystania VR w różnych obszarach działalności ludzkiej (edukacji, psychologii, kulturze, sztuce, rozrywce, marketingu) oraz w rozmaitych praktykach komunikacyjnych i społecznych

2. jest gotów do podjęcia profesjonalnych działań zespołowych, planując własny projekt z zakresu animacji kultury VR

3. jest gotów do rozwijania kompetencji analitycznych w odniesieniu do gier i projektów Virtual Reality i wykorzystania ich podczas pracy popularyzatorskiej i/lub badawczej

Treści programowe dla zajęć:

Prezentowanie podstawowych kategorii komunikacyjnych i poznawczych kluczowych dla odpowiedniego zrozumienia, analizy oraz interpretacji doświadczenia Virtual Reality (immersja, teleimersja, inkorporacja, teleobecność, symulacja, hiperrzeczywistość).

Analiza multimedialnych projektów VR, a zwłaszcza edukacyjnych filmów immersyjnych (immersive video), interaktywnych, fabularnych i dokumentalnych projektów sferycznych, gier VR, przedstawień operowych, baletowych, teatralnych itp., w odniesieniu do ich przynależności genologicznej, właściwości narracyjnych oraz funkcji użytkowych.

Zaprezentowanie specyfiki rynku VR podczas spotkań z praktykami, pracującymi zawodowo w tej przestrzeni – przedstawienie najważniejszych studiów deweloperskich produkujących realizacje VR w Polsce (Carbon Studio, PlayWay, Bloober Team) i na świecie (VR Studio Games, Mimicry, Inner Space) oraz wiodących technologii sprzętowych.

Kształcenie umiejętności pracy w grupie podczas realizacji własnego projektu – planowania wydarzenia z zakresu animacji kultury VR (np. organizacji pokazu filmów sferycznych, „podróży” VR, ekspozycji muzealnej w Virtual Reality lub symulacji rzeczywistości historycznej).

Nazwa zajęć: Projektowanie fikcji interaktywnej

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

w zakresie wiedzy:

1. Zna terminologię wykorzystywaną w badaniach różnorodnych tekstów kultury (literackich, audiowizualnych, interaktywnych), posiada wiedzę z zakresu genologii literackiej, filmowej i cyfrowej, poetyki i estetyki różnorodnych tekstów kultury oraz złożone konteksty relacji trans- i intermedialnych. Ma wiedzę z zakresu teorii narracji oraz fabuły w odniesieniu do tekstów literackich, audiowizualnych i interaktywnych (w tym w koniecznym ujęciu w ujęciu intermedialnym i transmedialnym). Zna metody analizy i interpretacji różnych wytworów kultury właściwe dla wybranych tradycji, teorii lub szkół badawczych w zakresie nauk humanistycznych.

2. Zna zagadnienia dotyczące percepcji dzieła literackiego, audiowizualnego i interaktywnego oraz relacji między językiem a innymi kodami komunikacji oraz związki gier (tradycyjnych i cyfrowych) z różnorodnymi dziedzinami sztukami i formami aktywności ludzkiej. Na poziomie zaawansowanym posiada wiedzę warsztatową, niezbędną 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.

w zakresie umiejętności:

1. Pracując samodzielnie lub w grupie posiada umiejętność w zakresie tworzenia fikcji zarówno klasycznej, jak i interaktywnej. Potrafi stworzyć spójny świat fabuły, bohatera oraz narrację. Pracując samodzielnie lub w grupie potrafi zamienić fikcję interaktywną na grę fabularną lub cyfrową lub stworzyć grę bezpośrednio. Potrafi w praktyce zastosować znane sobie mechaniki gry lub tworzyć własne zasady rozgrywki. Potrafi zorganizować i poprowadzić grę/rozgrywkę (w wariacie fabularnym i cyfrowym).

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).

w zakresie kompetencji społecznych:

1. Pracując samodzielnie oraz w grupie student uzyskuje kompetencje w zakresie efektywnego tworzenia projektów (indywidualnych i zespołowych) oraz trenuje umiejętność zaprezentowania zrealizowanego projektu na forum grupy w formie tradycyjnej oraz zdalnej z wykorzystaniem wszystkich dostępnych sobie narzędzi komunikacyjnych (werbalnych, niewerbalnych) w tym medialnych (analogowych i cyfrowych).

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.

Podstawowe teoretyczne zasady konstruowania 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: 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 nieznanymi słowami w zakresie bloków tematycznych określonych w treści 3.

Strategie efektywnego słuchania w celu zrozumienia ogólnego sensu wypowiedzi; domyślanie się znaczenia nieznanymi słowami 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 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 imiesłowowe.

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: Filmowe środki wyrazu

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

w zakresie wiedzy:

1. zna i potrafi prawidłowo stosować polsko- i anglojęzyczne terminy dotyczące budowy utworu filmowego (np. plany filmowe, rodzaje montażu)
2. wie o metodach analizy filmu i gier (np. protokół sceny/ sekwencji, analiza koloru przez TinEye Labs)

w zakresie umiejętności:

1. potrafi zaakplikować do własnych badań metody analizy filmu i gier (np. protokół sceny/ sekwencji, analiza koloru przez TinEye Labs)
2. potrafi 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 wykorzystać wiedzę z zakresu filmoznawstwa w badaniach groźnawczych, w tym na potrzeby analizy cut scenes

Treści programowe dla zajęć:

Wstęp do analizy filmowej: forma filmowa; użyteczność narzędzi filmoznawczych w procesie analizy groźnawczej

Kluczowe pojęcia: fabuła (plot) i historia (story); klatka, kadr, ujęcie, scena, sekwencja, akt

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

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

Kadrowanie: wymiary i kształt kadru; przestrzeń pozakadrowa; plany filmowe; ruchy kamery; kąty widzenia kamery

Rodzaje montażu

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

Tempo sceny: długość ujęcia; tempo dialogów; slow motion; synchronizacja muzyki i obra
Budowanie znaczenia poprzez dobór koloru (analiza koloru przez TinEye Labs)
Protokół sceny/sekwencji – zajęcia warsztatowe

Nazwa zajęć: **Historia polskich gier cyfrowych**

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

1. zna na poziomie zaawansowanym 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. rozumie 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. zna historyczne aspekty rozwoju medium gier cyfrowych w Polsce oraz zależności – w ramach perspektywy synchronicznej – pomiędzy zjawiskami globalnymi a tymi wynikających z lokalnych uwarunkowań (np. politycznych, kulturowych lub społeczno-gospodarczych).
4. rozumie 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. rozumie wpływ innych mediów (w tym przede wszystkim literatury oraz kina) na rozwój poetyki polskich gier cyfrowych

w zakresie umiejętności:

1. potrafi opisać historię rozwoju polskich gier cyfrowych z uwzględnieniem istotnych tytułów, kluczowych przedsięwzięć, twórców i instytucji biorących czynny udział w współtworzeniu polskiego przemysłu gier od początku lat 80. XX w. do końca lat 10. XXI w.
2. potrafi omawiać historyczne aspekty rozwoju medium gier cyfrowych w Polsce oraz zależności pomiędzy zjawiskami globalnymi a tymi wynikających z lokalnych uwarunkowań (np. politycznych, kulturowych lub społeczno-gospodarczych).
3. potrafi wskazać wpływ innych mediów (w tym przede wszystkim literatury oraz kina) na rozwój poetyki polskich gier cyfrowych
4. potrafi wykorzystać do celów zawodowych ideę pielęgnowania wiedzy o lokalnej historii kultury gier cyfrowych (np. poprzez działania popularyzatorskie związane z celebrowaniem historycznego aspektu gier cyfrowych, organizację festiwalu gier retro lub spotkań autorskich z twórcami)

w zakresie kompetencji społecznych:

1. jest gotów do szerzenia wiedzy na temat historii i rozwoju polskich gier cyfrowych
2. jest gotów do upowszechniania wiedzy na temat poszczególnych okresów rozwoju polskiego gamedevu, w tym wiedzy na temat czołowych studiów producenckich i ich dzieł (także w kontekście refleksji globalnej)
3. jest gotów do upowszechniania wiedzy na temat historycznych aspektów rozwoju medium gier cyfrowych w Polsce oraz zależności pomiędzy zjawiskami globalnymi a tymi wynikających z lokalnych uwarunkowań (np. politycznych, kulturowych lub społeczno-gospodarczych).
4. jest gotów wykorzystać do celów zawodowych ideę pielęgnowania wiedzy o lokalnej historii kultury 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 – wraz z uwzględnieniem trendów globalnych – 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 autorskiej
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: **Rynek gier wideo**

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

1. zna i rozumie kluczowe zagadnienia związane z rynkowym funkcjonowaniem gier wideo oraz charakteryzuje jego najważniejsze segmenty
2. zna i rozumie 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. rozumie 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. zna i rozumie zachodzące przemiany w obrębie środowisk technologicznych cyfrowej rozrywki oraz ich wpływ na kulturę grania (m.in. powstawanie konsol nowych generacji, rozwój gier mobilnych)
5. zna i rozumie kulturotwórczą rolę cyfrowej przestrzeni w kreowaniu oblicza współczesnego rynku gier wideo: zmiany strategii dystrybucyjnych, rozwój nowych usług oraz ewolucję trendów
6. zna i rozumie typologię gier w oparciu o ich potencjał budżetowy, a także wynikający z rozwoju technologicznego oraz decyzji instytucjonalnych
7. rozumie uwarunkowania pomiędzy deweloperskimi strategiami marketingowymi a poetyką powstałej gry
8. rozumie 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 wyjaśnić kluczowe zagadnienia związane z rynkowym funkcjonowaniem gier wideo oraz charakteryzować jego najważniejsze segmenty
2. potrafi omówić 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 groźniejszej 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 opisać 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 omawiać kulturotwórczą rolę cyfrowej przestrzeni w kreowaniu oblicza współczesnego rynku gier wideo
6. potrafi dokonać typologii gier w oparciu o ich potencjał budżetowy, a także wynikający z rozwoju technologicznego oraz decyzji instytucjonalnych
7. potrafi dokonać krytycznej analizy uwarunkowań pomiędzy deweloperskimi strategiami marketingowymi a poetyką powstałej gry
8. potrafi opisać wyzwania związane z medialną ewolucją krytyki gier wideo, a także wpływające na nią przemian w obrębie recepcji produktów cyfrowej rozrywki

w zakresie kompetencji społecznych:

1. jest gotów do dokonania groźniejszej 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. Ogónoeuropejski 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: **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 nieznanymi słów w zakresie bloków tematycznych określonych w treści 3.

Strategie efektywnego słuchania w celu zrozumienia ogólnego sensu wypowiedzi; domyślanie się znaczenia nieznanymi 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: **Praktyki studenckie**

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

w zakresie wiedzy:

1. zna kierunki rozwoju badań groznawczych (oraz ich związki z różnorodnymi dziedzinami sztuki i aktywności ludzkiej),
2. 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. stosuje posiadaną wiedzę groznawczą w ramach profesjonalnych aktywności – indywidualnie i w zespołach projektowych,
2. ma kompetencje do inicjowania i współorganizowania działań na rzecz budowania i animowania środowisk fanowskich oraz środowiska społecznego – w tym grup eksperckich, e-sportowych oraz larpowych.

Treści programowe dla zajęć:

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 i wystąpienia 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 umożliwiających zdobycie podstawowych umiejętności niezbędnych do pracy w konkretnych przedsiębiorstwach z branży promocyjno-reklamowej oraz instytucjach kulturalnych i kulturalno-edukacyjnych.

Nazwa zajęć: **Organizacja produkcji gier wideo**

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

w zakresie wiedzy:

1. ma wiedzę na temat polskiego rynku gier wideo, a zwłaszcza firm zajmujących się produkcją oraz dystrybucją gier i jest zaznajomiony z różnymi modelami pracy dominującymi w polskiej branży game development
2. ma wiedzę o zawodach, które można podjąć w procesie organizacji produkcji gier (zwłaszcza o zawodzie producenta gier wideo), a także o wymogach rekrutacyjnych i kompetencjach nieodzownych do ich pełnienia
3. zna poszczególne etapy cyklu deweloperskiego dla gier wideo i potrafi je charakteryzować z uwzględnieniem funkcji poszczególnych członków zespołu na każdym etapie produkcji gry
4. ma wiedzę o kompetencjach analitycznych w kontekście gier wideo w odniesieniu do rodzimych i światowych przemysłów kultury
5. zna wybrane aspekty prawa autorskiego w zakresie, który jest niezbędny do podjęcia pracy zawodowej na różnych etapach organizacji produkcji gier wideo

w zakresie umiejętności:

1. orientuje się w różnych etapach cyklu deweloperskiego dla gier wideo i potrafi je charakteryzować z uwzględnieniem funkcji poszczególnych członków zespołu na każdym etapie produkcji gry
2. potrafi rozwijać kompetencje analityczne w kontekście gier wideo w odniesieniu do rodzimych i światowych przemysłów kultury
3. umie rozpoznawać różne metody zarządzania projektem (project management) od ustalenia wymagań aż do wdrożenia i potrafi spożytkować je w pracy zawodowej oraz w celu autoprezentacji

w zakresie kompetencji społecznych:

1. posiada kompetencje w zakresie znajomości polskiego rynku gier wideo, a zwłaszcza firm zajmujących się produkcją oraz dystrybucją gier i jest zaznajomiony z różnymi modelami pracy dominującymi w polskiej branży game development
2. posiada kompetencje w zakresie znajomości zawodów, które można podjąć w procesie organizacji produkcji gier (zwłaszcza producenta gier wideo), a także w zakresie wymogów rekrutacyjnych i kompetencji nieodzownych do ich pełnienia
3. posiada kompetencje w zakresie znajomości różnych etapów cyklu deweloperskiego dla gier wideo i potrafi je charakteryzować z uwzględnieniem funkcji poszczególnych członków zespołu na każdym etapie produkcji gry
4. rozwija kompetencje analityczne w kontekście gier wideo w odniesieniu do rodzimych i światowych przemysłów kultury

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, Account Manager.

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: **Audiosfera w grach wideo**

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

w zakresie wiedzy:

1. zna i rozumie wybrane metodologie i terminy, związane z analizą interaktywnej ścieżki dźwiękowej i ścieżki dźwiękowej w filmie (np. Analytical play Tima Summersa, Audio-wizja M.Chiona). Potrafi określić podobieństwa oraz różnice w zastosowaniu dźwięku i muzyki w filmie i podczas rozgrywki.
2. potrafi określić funkcje dramaturgiczne muzyki i dźwięku w grach wideo i filmie.
3. orientuje się w gatunkach muzyki popularnej, klasycznej i współczesnej. Rozpoznaje konwencje w sposób umożliwiający analizę i interpretację gier wideo oraz filmu.

w zakresie umiejętności:

1. ma opanowane podstawy ludomuzykologii (dyscypliny na styku muzykologii i groznawstwa) oraz metodologii audiowizualnej analizy, wypracowanej na gruncie filmoznawstwa.
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 wideo art czy sztuka internetu.
4. Ma 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.

omówienie właściwości dźwięku (zmiana sygnału analogowego na cyfrowy, prezentacja sprzętu (mikrofonów, preampów, mikserów) i programów DAW do nagrania i edycji dźwięku. Próbne nagrania. Analiza ścieżek dźwiękowych wybranych gier wideo pod kątem wykorzystanej muzyki i efektów dźwiękowych (m.in. Wiedźmin, Counter-Strike, 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.

Nazwa zajęć: Immersyjne aspekty wizualne

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

w zakresie wiedzy:

1. Zna wybrane kierunki rozwoju i najważniejsze nowe osiągnięcia w zakresie immersji, narracji (paradygmaty współczesnej narracji takie jak kłaczce czy labirynt; intersubiektywność), percepcji i technologii obrazowania, z uwzględnieniem kontekstów intermedialnych

2. Rozumie na poziomie zaawansowanym w zakresie zaprezentowanej na zajęciach periodyzację gier, kina oraz literatury, a także rozumie problematykę genologii, poetyki i estetyki growej, filmowej i literackiej oraz złożone konteksty relacji trans- i intermedialnych

3. Rozumie w zaawansowanym stopniu zagadnienia dotyczące percepcji, wywodzące się z teorii literatury i kina (poetyka afektów; okulocentryzm; haptyczność) oraz relacji między różnymi kodami komunikacji

4. Potrafi wskazać na poziomie zaawansowanym wybrane aspekty dotyczące wiedzy z zakresu teorii narracji oraz fabuły (linearność, hipertekstualność, intertekstualność) w ujęciu transmedialnym

w zakresie umiejętności:

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

w zakresie kompetencji społecznych:

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

Treści programowe dla zajęć:

Rozważania dotyczące tego, jak na immersję wpływają plany filmowe, praca kamery, perspektywa, światło, kreska.

Przedstawienie podstawowych pojęć z zakresu narracji w mediach audiowizualnych (rozgrywka liniowa/nieliniowa; hipertekstualność; narracja-kłaczce; intertekstualność; interaktywność; intersubiektywność (V. Sobchak); narracja ewokatywna; narracja środowiskowa)

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

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

Analizowanie wybranych przykładów filmowych i growych pod kątem estetyki oraz jej wpływu na proces immersji

Kino interaktywne – wprowadzenie zagadnienia i analiza przykładów

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: Teorie mediów

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

w zakresie wiedzy:

1. umie wykorzystać 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;

2. posiada wiedzę, którą umiejętnie wykorzysta, na temat teorii mediów (w tym radia, filmu, książki) proponowanych przez badaczy należących do różnych szkół badawczych i reprezentujących odmienne metodologie (m.in. McLuhan, Ong, Faulstich);

3. zna 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).

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: **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. posiada kompetencje do omawiania i rozwiązywania prostych 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).

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 tekstowych.

Nazwa zajęć: **Wprowadzenie do testowania gier**

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

w zakresie wiedzy:

1. posiada wiedzę o roli testera w procesie tworzenia gry wideo, zakresie zadań powiązanych z tą funkcją, a także potencjalnych kierunkach rozwoju w strukturach game development

2. nabywa wiedzę o wpływie występujących w grze błędów na recepcję oraz użytkowy odbiór gier wideo

3. dowiaduje się o wymogach rekrutacyjnych związanych z karierą testera gier oraz kompetencjach nieodzownych do podjęcia zawodu

4. potrafi umiejscowić funkcję testera (np. jako Quality Assurance Specialist) w procesie produkcyjnym gry wideo oraz wykazać na przykładach istotną rolę tej funkcji podczas przygotowań do wypuszczenia produktu na rynek

5. potrafi operować narzędziami związanymi z praktyką testowania gier w odniesieniu, m.in., do warstwy środowiskowej i muzycznej gry
6. potrafi dokonać analizy dowolnej gry wideo pod kątem występowania w niej błędów oraz sformułować szczegółowy raport (w języku angielskim)
7. rozwija kompetencje analityczne w odniesieniu do gier, potrafiąc je spożytkować w pracy zawodowej oraz w celu autoprezentacji

w zakresie umiejętności:

1. rozumie pojęcia związane z przysposabianiem gry do użytku od strony projektowo-produkcyjnej oraz posiada wiedzę odnośnie kluczowych zadań przyswiecających na danym etapie projektu
2. nabywa wiedzę o wpływie występujących w grze błędów na recepcję oraz użytkowy odbiór gier wideo
3. potrafi umiejscowić funkcję testera (np. jako Quality Assurance Specialist) w procesie produkcyjnym gry wideo oraz wykazać na przykładach istotną rolę tej funkcji podczas przygotowań do wypuszczenia produktu na rynek
4. potrafi operować narzędziami związanymi z praktyką testowania gier w odniesieniu, m.in., do warstwy środowiskowej i muzycznej gry
5. potrafi dokonać analizy dowolnej gry wideo pod kątem występowania w niej błędów oraz sformułować szczegółowy raport (w języku angielskim)
6. rozwija kompetencje analityczne w odniesieniu do gier, potrafiąc je spożytkować w pracy zawodowej oraz w celu autoprezentacji
7. wykazuje aktywność w podejmowaniu działań profesjonalnych samodzielnie i zespołowo

w zakresie kompetencji społecznych:

1. posiada wiedzę o roli testera w procesie tworzenia gry wideo, zakresie zadań powiązanych z tą funkcją, a także potencjalnych kierunkach rozwoju w strukturach game development
2. potrafi umiejscowić funkcję testera (np. jako Quality Assurance Specialist) w procesie produkcyjnym gry wideo oraz wykazać na przykładach istotną rolę tej funkcji podczas przygotowań do wypuszczenia produktu na rynek
3. wykazuje aktywność w podejmowaniu działań profesjonalnych samodzielnie i zespołowo

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 użytkownika 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: **Translatorium: lokalizacje gier**

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

w zakresie wiedzy:

1. ma wiedzę o funkcji lokalizatora gier wideo w procesie wprowadzania gry na rynek,
2. ma wiedzę o kompetencjach kluczowych w profesji lokalizatora gier wideo (językowych, humanistycznych, technicznych),
3. zna, rozumie i stosuje 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 rozumie 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. orientuje się w wymogach rekrutacyjnych związanych z podjęciem pracy przy lokalizacji gier wideo,
2. rozwija kompetencje kluczowe w profesji lokalizatora gier wideo (językowe, humanistyczne, techniczne),

Treści programowe dla zajęć:

Przedstawienie 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: Kultura e-sportu

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

w zakresie wiedzy:

1. Swobodnie posługuje się terminami i kategoriami z zakresu problematyki e-sportowej.
2. Posiada kompleksową wiedzę związaną z przemianami, specyfiką i kulturowymi uwarunkowaniami zjawisk e-sportowych.
3. Potrafi analizować zjawiska e-sportowe w kontekście mechaniki gier i poszczególnych odmian.

w zakresie umiejętności:

1. Właściwie określa dynamikę procesów społecznych i kulturowych, definiujących istotę e-sportu.

w zakresie kompetencji społecznych:

1. Właściwie określa dynamikę procesów społecznych i kulturowych, definiujących istotę e-sportu.

Treści programowe dla zajęć:

Zdefiniowanie problematyki e-sportu w kontekście teorii sportu oraz zagadnień groźnawczych.

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: Gry wideo w kontekście prawa autorskiego

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

w zakresie wiedzy:

1. zna 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. zna pojęcia utworu samoistnego, zależnego, inspirowanego, praw autorskich osobistych i praw autorskich majątkowych, opisuje zagadnienia związane z funkcjonowaniem dozwolonego użytku w praktyce,
3. zna i wyróżnia wolności, prawa i obowiązki obywatela w sferze prawa autorskiego, zwłaszcza w kontekście gier wideo,
4. potrafi objaśnić 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. potrafi wyjaśnić aspekty etyczne i prawne funkcjonowania 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 przypadków.

Nazwa zajęć: **Proseminarium**

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

w zakresie wiedzy:

1. zna metody formułowania problemów badawczych i sposoby merytorycznej dyskusji o nich

2. rozumie jak wyszukiwać źródła i zdobywać informacje niezbędne do przeprowadzenia własnych badań

3. rozumie jak formułować pytania badawcze w ramach wybranego przez siebie obszaru, stawiać hipotezy i tezy naukowe, dobierać metody i narzędzia badawcze

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

4. potrafi formułować pytania badawcze w ramach wybranego przez siebie obszaru, 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 do samodzielnego formułowania problemów badawczych i merytorycznej dyskusji na ich temat

2. jest gotów planować swoje działania związane z przygotowaniem pracy licencjackiej

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.

Temat pracy licencjackiej – diagnozowanie niezbadanych lub wymagających poszerzenia/zaktualizowania obszarów wiedzy, syntezywanie dotychczasowego stanu badań w obrębie wybranego obszaru badawczego.

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

Konspekt pracy licencjackiej – przedstawienie problemu badawczego, planowanie działań oraz struktury pracy.

Nazwa zajęć: **Marketing w mediach społecznościowych**

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

w zakresie wiedzy:

1. potrafi zrozumieć i opisać najważniejsze mechanizmy kształtujące marketing gier w przestrzeni cyfrowej;

2. potrafi wskazać czynniki związane ze specyfiką klientów w przestrzeni cyfrowej;

3. potrafi zrozumieć, czym jest optymalizacja informacji w wyszukiwarkach internetowych;

w zakresie umiejętności:

1. potrafi rozpoznać i scharakteryzować kluczowe serwisy społecznościowe;

2. potrafi omówić podstawowe aspekty content marketingu i odnieść je do zagadnień związanych z game advertising.

w zakresie kompetencji społecznych:

1. potrafi omówić mechanizmy związane z marketingiem gier cyfrowych w mediach społecznościowych;

2. potrafi rozpoznać zabronione praktyki marketingowe stosowane w mediach społecznościowych.

Treści programowe dla zajęć:

Główne trendy kształtujące marketing.

Wpływowość subkultury cyfrowej.

Marketing 4.0 w erze cyfrowej.

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

Główne ścieżki klienta w gospodarce cyfrowej.

Wprowadzenie do SEO.

Podstawy content marketingu wobec game advertising.

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: Terapeutyczne i edukacyjne funkcje gier

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

w zakresie wiedzy:

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

w zakresie umiejętności:

1. potrafi zanalizować i omówić aktualny stan badań nt. stosowania gier w celach terapeutycznych;
2. potrafi znaleźć i uzasadnia zastosowania wybranych w gier w pracy z osobami o różnych niepełnosprawnościach, specjalnych potrzebach edukacyjnych;
3. potrafi zaprojektować gry, które mogą mieć zastosowania terapeutyczne, uwzględniając różne rodzaje niepełnosprawności oraz specjalne potrzeby edukacyjne;
4. dostrzega możliwości terapeutyczne gier.

w zakresie kompetencji społecznych:

1. dostrzega możliwości terapeutyczne gier;
2. 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: Globalna historia gier cyfrowych

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

w zakresie wiedzy:

1. rozumie 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. rozumie świadomość istnienia ciągłości historycznej pomiędzy poszczególnymi okresami rozwoju branży gier wideo: genezy medium gier elektronicznych, czołowych studiach producenckich, wpływu najważniejszych tytułów na stymulowanie rozwoju branży oraz globalnej roli wybranych producentów.
3. rozumie znaczenie perspektywy historycznogrowej jako jedną ze strategii analizy groźnowczej
4. zna ewolucję poetyki gier wideo na przestrzeni dekad wynikającą z uwarunkowań technologicznych, artystycznych, ekonomicznych, ideologicznych oraz genologicznych

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

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

7. rozumie 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 groznawczej. 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 gotów do wykorzystania perspektywy historycznogrowej jako jednej ze strategii analizy groznawczej

2. jest gotów do dokonywania selekcji informacji i wnikliwego omawiania w kluczu problemowym wpływu 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 (premera 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: Larpy, gry narracyjne i gry miejskie

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

1. zna 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. posiada umiejętność definiowania i odróżniania narracyjnych gier fabularnych (ang. role-playing games) od teatralnych gier fabularnych – larpów (ang. live action role-play), gier paragrafowych i miejskich.

2. posiada umiejętność określania ról osoby prowadzącej (mistrza gry) i gracza w narracyjnych grach fabularnych i larpach.

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: Seminarium licencjackie

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

1. rozumie w sposób pogłębiony i ukontekstowany zagadnienia w ramach wybranego przez siebie obszaru badawczego

2. rozumie specyfikę pracy ze źródłami, zna zakres ich przydatności i wie, jak je przeszukiwać, aby zdobyć informacje w ramach swoich badań

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

4. rozumie 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

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

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: Strategie narracyjne: interaktywność, multimodalność, ergodyczność

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

1. w zaawansowanym stopniu rozumie wybrane terminy wykorzystywane w badaniach tekstów kultury, głównie growych, literackich i filmowych

2. w zaawansowanym stopniu zna 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. w zaawansowanym stopniu zna i rozumie 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. na poziomie zaawansowanym zna i rozumie wybrane aspekty dotyczące wiedzy z zakresu teorii narracji oraz fabuły w ujęciu transmedialnym

w zakresie umiejętności:

1. potrafi posługiwać się podstawowymi pojęciami i terminami w zakresie groznawstwa i dyscyplin pokrewnych (szczególnie literaturoznawstwa) oraz wykorzystywać je podczas wykonywania zadań w warunkach nie w pełni przewidywalnych

w zakresie kompetencji społecznych:

1. umie dokonać krytycznej oceny poziomu swojej wiedzy i umiejętności z zakresu groznawstwa, literaturoznawstwa oraz filmoznaństwa, 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, multimiedialność, 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 czwartej 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: Wychowanie fizyczne

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

w zakresie wiedzy:

1. zna wpływ ćwiczeń na organizm człowieka, sposoby podtrzymania zdrowia i sprawności fizycznej a także zasady organizacji zajęć ruchowych

2. zna i rozumie relacje między wiekiem, zdrowiem, aktywnością fizyczną, sprawnością motoryczną kobiet i mężczyzn,

w zakresie umiejętności:

1. potrafi stosować umiejętności ruchowe z zakresu gier zespołowych, sportów indywidualnych, turystyki kwalifikowanej oraz przydatnych do organizacji i udziału w grach i zabawach ruchowych, sportowych i terenowych

2. potrafi zastosować nabyty potencjał motoryczny do realizacji poszczególnych zadań technicznych i taktycznych w poszczególnych dyscyplinach sportowych i działalności turystyczno- rekreacyjnej

3. potrafi stosować zasady prozdrowotnego stylu życia oraz kształtowania postaw sprzyjających aktywności fizycznej na całe życie

w zakresie kompetencji społecznych:

1. jest gotów/gotowa do promowania społecznego, kulturowego znaczenie sportu i aktywności fizycznej oraz kształtowania własnych upodobań z zakresu kultury fizycznej

2. jest gotów/gotowa do podejmowania organizacji wszelkich form aktywności fizycznej, rywalizacji sportowej w swoim miejscu zamieszkania, zakładu pracy lub regionie

3. jest gotów/gotowa do zagospodarowania czasu wolnego poprzez różnorodne formy aktywności fizycznej

Treści programowe dla zajęć:

Gry zespołowe:

- sposoby poruszania się po boisku,
- doskonalenie podstawowych elementów techniki i taktyki gry,
- fragmenty gry i gra szkolna,
- gry i zabawy wykorzystywane w grach zespołowych,
- przepisy gry i zasady sędziowania,
- organizacja turniejów w grach zespołowych,

Aerobik, Taniec, Body Control, Pilates, Joga.

- poprawa ogólnej sprawności fizycznej,
- umiejętność poprawnego wykonywania ćwiczeń i technik tanecznych,
- wzmocnienie mięśni posturalnych i pozostałych grup mięśniowych,
- zwiększenie wydolności oddechowo-krażeniowej organizmu,

- świadomość ciała, znajomość poszczególnych grup mięśniowych oraz odpowiednich dla nich ćwiczeń.

Sporty indywidualne (tenis ziemny, tenis stołowy, judo, samoobrona, nordic walking, pływanie, narciarstwo, wioślarstwo, power bike, kulturystyka, trening funkcjonalny, rolkarstwo):

- poprawa ogólnej sprawności fizycznej,
- nauka i doskonalenie techniki z zakresu poszczególnych dyscyplin sportu,
- wdrożenie do samodzielnych ćwiczeń fizycznych,
- wzmocnienie mięśni posturalnych i innych grup mięśniowych,
- umiejętność poprawnego wykonywania ćwiczeń i technik specyficznych dla danej dyscypliny sportu,
- gry i zabawy właściwe dla danej dyscypliny,
- organizacja turniejów i zawodów,
- udzielanie pierwszej pomocy i nauka resuscytacji krążeniowo-oddechowej,

Nazwa zajęć: **Analiza ruchu i performans**

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

w zakresie wiedzy:

1. Posiada podstawy wiedzy z zakresu teorii performansu.

w zakresie umiejętności:

1. Potrafi analizować ruch człowieka oraz rozpoznawać 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: **Analiza gier wideo**

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

w zakresie wiedzy:

1. zna terminy i kategorie z zakresu analizy gier cyfrowych, z uwzględnieniem kontekstów literaturoznawczych oraz filmoznawczych

2. zna w zaawansowanym stopniu groznawcze, filmoznawcze oraz literaturoznawcze narzędzia i metody analityczne oraz interpretacyjne

3. rozumie inter- i transmedialne powiązania gier wideo z literaturą, filmem, komiksem, muzyką, sztukami plastycznymi i architekturą

4. rozumie specyfikę dynamiki kontekstów społecznych i kulturowych warunkujących analizę i interpretację gier (w tym transmisje pierwiastków polskiej kultury narodowej)

5. posiada wiedzę związaną z recepcją gier i ich wykorzystaniem w działalności popularyzatorskiej, zawodowej, sportowej, artystycznej i edukacyjnej

w zakresie umiejętności:

1. potrafi samodzielnie wyszukiwać i swobodnie posługiwać się terminami i kategoriami z zakresu analizy gier cyfrowych, z uwzględnieniem kontekstów literaturoznawczych oraz filmoznawczych

2. potrafi wykorzystywać groznawcze, filmoznawcze oraz literaturoznawcze narzędzia i 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.)

4. potrafi właściwie rozpoznawać specyfikę dynamiki kontekstów społecznych i kulturowych warunkujących analizę i interpretację 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 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, cursorów itd.). Analiza podstawowych typologii graficznych interfejsów użytkownika w grach wideo (HUD, metaprezentacje, elementy geometryczne i przestrzenne, filtr sytuacyjny, semeion, diegetyczność/niediegetyczność).

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 semifilmowe).

Analiza kreatywnych aspektów gier cyfrowych (np. style rozgrywki, improwizacje, współtworzenie opowieści).

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

Nazwa zajęć: Krytyka i publicystyka gier wideo

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

1. zna różnorodne wypowiedzi krytyczne i publicystyczne, posługując się formami pisanymi (np. recenzja) oraz audiowizualnymi (np. wideoesej)
2. zna najpopularniejsze platformy streamingowe, systemy redakcji i edycji tekstu oraz zarządzania treścią blogową
3. zna zarówno aktualne premiery, jak i krytycznie odnosi się do gier już funkcjonujących na rynku polskim i światowym
4. rozumie relacje inter- i transmedialne pomiędzy grami wideo oraz innymi mediami (zwłaszcza literaturą oraz filmem)
5. zna różne przejawy kultury uczestnictwa i konteksty recepcji gier w odniesieniu do polskiego i zagranicznego rynku
6. ma pogłębioną wiedzę na temat analizy formalnej oraz audiowizualnej gier
7. rozumie 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 brać udział w debacie, 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. jest gotów do argumentowania swojego stanowiska, a także dyskutowania z poglądami innych autorów, wykorzystując w tym celu pisane oraz audiowizualne formy komunikacji
2. jest gotów uwzględniać w swojej działalności publicystycznej oraz krytycznej konteksty recepcji gier w odniesieniu do polskiego i zagranicznego rynku
3. jest gotów do uwzględniania etycznego wymiaru w kontekście profesjonalnej krytyki gier wideo

Treści programowe dla zajęć:

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

Omówienie najważniejszych audiowizualnych form i dyskursów wypowiedzi krytycznej oraz publicystycznej (wideoesej, live stream review, komentarz do let's playów) i kształcenie umiejętności posługiwania się nimi podczas zajęć warsztatowych.

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).

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).