



Analiza gier wideo Sylabus zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Groznawstwo	Cykl dydaktyczny 2023/24	
Specjalność -	Kod zajęć 03GZNS.13K.01617.23	
Jednostka organizacyjna Wydział Filologii Polskiej i Klasycznej	Języki wykładowe polski	
Poziom studiów studia pierwszego stopnia	Obligatoryjność Obowiązkowy	
Forma studiów studia stacjonarne	Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Profil studiów profil ogólnoakademicki		
Koordynator zajęć	Joanna Pigulak	
Prowadzący zajęcia	Joanna Pigulak, Rafał Kochanowicz	
Okres Semestr 1	Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia • Ćwiczenia: 30, Zaliczenie z oceną	Liczba punktów ECTS 3
Okres Semestr 2	Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia • Ćwiczenia: 30, Zaliczenie z oceną	Liczba punktów ECTS 3

Cele kształcenia dla zajęć

Kod	Cel
C1	kształcenie umiejętności krytycznej analizy i interpretacji gier cyfrowych
C2	zapoznanie studentów z podstawowymi pojęciami, narzędziami badawczymi oraz metodami służącymi analizie gier wideo
C3	uwrażliwienie na specyfikę mechanik gier wideo, narracji (ze szczególnym uwzględnieniem narracji multimodalnych, filmowych, środowiskowych) oraz struktur audiowizualnych gier cyfrowych

Wymagania wstępne

Brak.

Efekty uczenia się dla zajęć

Kod	Efekty uczenia się dla zajęć w zakresie	Efekty uczenia się dla kierunku	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się dla zajęć
Wiedzy - Student/ka:			
W1	zna terminy i kategorie z zakresu analizy gier cyfrowych, z uwzględnieniem kontekstów literaturoznawczych oraz filmoznawczych	GZN_K1_W02, GZN_K1_W03	Esej, Prezentacja multimedialna
W2	zna w zaawansowanym stopniu groźnawcze, filmoznawcze oraz literaturoznawcze narzędzia i metody analityczne oraz interpretacyjne	GZN_K1_W03, GZN_K1_W06	Esej
W3	rozumie inter- i transmedialne powiązania gier wideo z literaturą, filmem, komiksem, muzyką, sztukami plastycznymi i architekturą	GZN_K1_W14, GZN_K1_W17	Esej
W4	rozumie specyfikę dynamiki kontekstów społecznych i kulturowych warunkujących analizę i interpretację gier (w tym transmisje pierwiastków polskiej kultury narodowej)	GZN_K1_W01	Esej, Prezentacja multimedialna
W5	posiada wiedzę związaną z recepcją gier i ich wykorzystaniem w działalności popularyzatorskiej, zawodowej, sportowej, artystycznej i edukacyjnej	GZN_K1_W14	Prezentacja multimedialna
Umiejętności - Student/ka:			
U1	potrafi samodzielnie wyszukiwać i swobodnie posługiwać się terminami i kategoriami z zakresu analizy gier cyfrowych, z uwzględnieniem kontekstów literaturoznawczych oraz filmoznawczych	GZN_K1_U01	Esej, Prezentacja multimedialna
U2	potrafi wykorzystywać groźnawcze, filmoznawcze oraz literaturoznawcze narzędzia i metody analityczne oraz interpretacyjne podczas samodzielnej analizy struktur narracyjnych, audiowizualnych i ludycznych gier wideo	GZN_K1_U02	Esej
U3	potrafi analizować gry wideo w kontekście inter- oraz transmedialnym (literatury, filmu, komiksu, muzyki, sztuk plastycznych, architektury, supersystemów rozrywkowych itd.)	GZN_K1_U05	Esej, Prezentacja multimedialna

Kod	Efekty uczenia się dla zajęć w zakresie	Efekty uczenia się dla kierunku	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się dla zajęć
U4	potrafi właściwie rozpoznawać specyfikę dynamiki kontekstów społecznych i kulturowych warunkujących analizę i interpretację gier (w tym transmisje pierwiastków polskiej kultury narodowej)	GZN_K1_U01, GZN_K1_U05	Prezentacja multimedialna
U5	potrafi analizować wytwory kultury uczestnictwa pod kątem ich wykorzystania w ramach działalności popularyzatorskiej i zawodowej	GZN_K1_U05	Prezentacja multimedialna

Treści programowe dla zajęć

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
1.	Zaprezentowanie podstawowych metodologii wykorzystywanych w badaniach związanych z narracjami interaktywnymi (np. strukturalizm, hermeneutyka, retoryka, narratywizm itd.).	W1, W2, U1, U2	Ćwiczenia
2.	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.	W1, W2, W3, U1, U2, U3	Ćwiczenia
3.	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).	W1, W2, U1, U2	Ćwiczenia
4.	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).	W2, W3, W4, U2, U3, U4	Ćwiczenia
5.	Analiza chronotopu gier wideo – struktur temporalnych, kategorii czasu rzeczywistego, fikcyjnego, koordynującego, tematyzacji czasu oraz struktur spacialnych (przestrzenie zamknięte i otwarte, przestrzenie semifilmowe).	W1, W3, W4, U1, U3, U4	Ćwiczenia
6.	Analiza kreatywnych aspektów gier cyfrowych (np. style rozgrywki, improwizacje, współtworzenie opowieści).	W3, W4, W5, U3, U4, U5	Ćwiczenia
7.	Prezentacja podstawowych zagadnień związanych z recepcją gier (krytyka, prosumpcja, retrogaming) oraz analiza wybranych wytworów kultury uczestnictwa (modyfikacje, machinimy, remiksy itp.).	W1, W5, U1, U5	Ćwiczenia

Informacje dodatkowe

Semestr 1

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Ćwiczenia	Wykład konwersatoryjny, Dyskusja, Praca z tekstem, Metoda analizy przypadków, Metoda ćwiczeniowa, Metoda projektu

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Ćwiczenia	Warunkiem zaliczenia jest przygotowanie prezentacji multimedialnej. bardzo dobry (bdb; 5,0): bardzo dobra autorska prezentacja multimedialna; bardzo dobre opanowanie materiału omawianego na zajęciach i duża aktywność w dyskusji dobry plus (+db; 4,5): dobra autorska prezentacja multimedialna; dobre opanowanie materiału omawianego na zajęciach i duża aktywność w dyskusji dobry (db; 4,0): dobra autorska prezentacja multimedialna; dobre opanowanie materiału omawianego na zajęciach i średnia aktywność w dyskusji dostateczny plus (+dst; 3,5): dostateczna prezentacja multimedialna; dobre opanowanie materiału omawianego na zajęciach i średnia aktywność w dyskusji dostateczny (dst; 3,0): dostateczna prezentacja multimedialna; wystarczające opanowanie materiału omawianego na zajęciach i podstawowa aktywność w dyskusji niedostateczny (ndst; 2,0): brak prezentacji multimedialnej; nieopanowanie materiału omawianego na zajęciach i brak udziału w dyskusji

Semestr 2

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Ćwiczenia	Wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień, Wykład problemowy, Praca z tekstem, Metoda analizy przypadków, Metoda ćwiczeniowa, Demonstracje dźwiękowe i/lub video, Metoda aktywizująca - konstruowanie "map myśli", Praca w grupach

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Ćwiczenia	Warunkiem zaliczenia jest przygotowanie pracy pisemnej. bardzo dobry (bdb; 5,0): bardzo dobra praca pisemna; bardzo dobre opanowanie materiału omawianego na zajęciach i duża aktywność w dyskusji dobry plus (+db; 4,5): dobra praca pisemna; dobre opanowanie materiału omawianego na zajęciach i duża aktywność w dyskusji dobry (db; 4,0): dobra praca pisemna; dobre opanowanie materiału omawianego na zajęciach i średnia aktywność w dyskusji dostateczny plus (+dst; 3,5): dostateczna praca pisemna; dobre opanowanie materiału omawianego na zajęciach i średnia aktywność w dyskusji dostateczny (dst; 3,0): dostateczna praca pisemna; wystarczające opanowanie materiału omawianego na zajęciach i podstawowa aktywność w dyskusji niedostateczny (ndst; 2,0): brak pracy pisemnej; nieopanowanie materiału omawianego na zajęciach i brak udziału w dyskusji

Literatura

Obowiązkowa

1. Kłosiński M., Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia, Warszawa 2018 (wybrane fragmenty).
2. Kubiński P., Gry wideo. Zarys poetyki, Kraków 2016 (wybrane fragmenty).
3. Kochanowicz R., Fabularyzowane gry komputerowe w przestrzeni humanistycznej, Poznań 2014 (wybrane fragmenty).
4. Mateas M., Zagal J. P., Time in Video Games: A Survey and Analysis, „Simulation Gaming”, vol. 41, issue 6, 2010.
5. Pigulak J., Przestrzenie semifilmowe. Symulowanie właściwości przestrzeni kinematograficznych w grach wideo, „Kwartalnik Filmowy”, nr 109, 2020.
6. Urbańska-Galanciak D., Homo player. Strategie odbioru gier komputerowych, Warszawa 2009 (wybrane fragmenty).
7. Majkowski, T. Z., Języki gropowieści. Studia o różnorodności gier cyfrowych, Kraków 2019 (wybrane fragmenty).
8. Schell J., The Art of Game Design: A Book of Lenses, Elsevier 2008 (wybrane fragmenty).

Dodatkowa

1. Jørgensen K., Gameworld Interfaces, Massachusetts 2013 (wybrane fragmenty).
2. Salen K., Zimmerman E., Rules of Play: Game Design Fundamentals, Massachusetts 2003 (wybrane fragmenty).
3. Pigulak J., Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo, Kraków 2022 (wybrane fragmenty).
4. Domsch S., Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games, Berlin-Boston 2013 (wybrane fragmenty).
5. Collins K., Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games, Cambridge, Massachusetts 2013 (wybrane fragmenty).

Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Semestr 1

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
Ćwiczenia	30
Przygotowanie do zajęć	30
Czytanie wskazanej literatury	15
Przygotowanie prezentacji multimedialnej	15
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 90
Liczba punktów ECTS	ECTS 3

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Semestr 2

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
Ćwiczenia	30
Czytanie wskazanej literatury	15

Przygotowanie do zajęć	30
Przygotowanie pracy pisemnej	15
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 90
Liczba punktów ECTS	ECTS 3

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Efekty uczenia się dla kierunku

Kod	Treść
GZN_K1_U01	Absolwent/ka potrafi wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i użytkować informacje (z zakresu groznawstwa, filmoznawstwa i literaturoznawstwa oraz obszarów pokrewnych) z wykorzystaniem różnych źródeł i sposobów
GZN_K1_U02	Absolwent/ka potrafi formułować i analizować złożone i nietypowe problemy badawcze, dobierać metody i narzędzia badawcze, opracowywać i prezentować wyniki, pozwalające na rozwiązywanie problemów w zakresie groznawstwa i dyscyplin pokrewnych (głównie literaturoznawstwa)
GZN_K1_U05	Absolwent/ka 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
GZN_K1_W01	Absolwent/ka zna i rozumie w zaawansowanym stopniu - miejsce i znaczenie nauki o grach i innych mediach w systemie nauk humanistycznych oraz ich specyfikę przedmiotową i metodologiczną
GZN_K1_W02	Absolwent/ka zna i rozumie w zaawansowanym stopniu wybrane terminy wykorzystywane w badaniach tekstów kultury, głównie growych, literackich i filmowych
GZN_K1_W03	Absolwent/ka zna i rozumie w zaawansowanym stopniu - wybraną terminologię, teorie i metodologie z zakresu interdyscyplinarnej nauki o grach (ze szczególnym uwzględnieniem dyscypliny literaturoznawstwa i w odniesieniu do innych mediów)
GZN_K1_W06	Absolwent/ka zna i rozumie w zaawansowanym stopniu metody analizy i interpretacji różnych wytworów kultury właściwe dla wybranych tradycji, teorii lub szkół badawczych w zakresie nauk humanistycznych (groznawstwa, literaturoznawstwa, filmoznawstwa)
GZN_K1_W14	Absolwent/ka zna i rozumie na poziomie zaawansowanym związki gier z różnorodnymi dziedzinami sztuki i formami aktywności ludzkiej: filmem, literaturą, muzyką, malarstwem, edukacją, sportem i innymi
GZN_K1_W17	Absolwent/ka zna i rozumie na poziomie zaawansowanym wybrane aspekty dotyczące wiedzy z zakresu teorii narracji oraz fabuły w ujęciu transmedialnym