



UNIwersYTET
IM. ADAMA MICKIEWICZA
W POZNANIU

Larpy, gry narracyjne i gry miejskie Sylabus zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Groznawstwo	Cykl dydaktyczny 2023/24
Specjalność -	Kod zajęć 03GZNS.11K.01622.23
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	Augustyn Surdyk
Prowadzący zajęcia	Augustyn Surdyk
Okres Semestr 1	Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia • Ćwiczenia: 30, Zaliczenie z oceną
	Liczba punktów ECTS 3

Cele kształcenia dla zajęć

Kod	Cel
C1	usystematyzowanie i pogłębienie wiedzy studenta z zakresu gier opartych na narracji: „klasycznych”/„stolikowych”/„narracyjnych gier fabularnych” (ang. role-playing games), teatralnych gier fabularnych/larpów (ang. live-action role-play), gier paragrafowych i miejskich;
C2	wykształcenie umiejętności identyfikowania odmian gier opartych na narracji;
C3	wykształcenie umiejętności konstruowania prostych scenariuszy omawianych gier;
C4	wykształcenie umiejętności prawidłowego użycia omawianych gier;
C5	wykształcenie umiejętności samodzielnego zdobywania i pogłębiania wiedzy z wykorzystaniem źródeł tradycyjnych i multimedialnych, naukowych, popularno-naukowych i popularnych.

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 podstawowe elementy narracyjnych gier fabularnych, larpów, gier paragrafowych i miejskich.	GZN_K1_W01, GZN_K1_W03, GZN_K1_W04, GZN_K1_W05, GZN_K1_W13, GZN_K1_W14, GZN_K1_W16, GZN_K1_W17	Prezentacja multimedialna
Umiejętności - Student/ka:			
U1	potrafi skonstruować prosty scenariusz przygody w narracyjnej grze fabularnej i/lub gry miejskiej.	GZN_K1_U01, GZN_K1_U04, GZN_K1_U05, GZN_K1_U08, GZN_K1_U10	Prezentacja multimedialna
Kompetencji społecznych - Student/ka:			
K1	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.	GZN_K1_K01, GZN_K1_K02, GZN_K1_K03, GZN_K1_K05	Prezentacja multimedialna
K2	posiada umiejętność określania ról osoby prowadzącej (mistrza gry) i gracza w narracyjnych grach fabularnych i larpach.	GZN_K1_K01, GZN_K1_K02, GZN_K1_K03, GZN_K1_K08, GZN_K1_K09	Prezentacja multimedialna

Treści programowe dla zajęć

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
1.	Wprowadzenie do tematu narracyjnych gier fabularnych, omówienie charakterystycznych elementów i ról gracza oraz osoby prowadzącej.	W1, K1, K2	Ćwiczenia
2.	Wprowadzenie do tematu gier paragrafowych, omówienie charakterystycznych elementów i ról gracza i autora.	W1	Ćwiczenia
3.	Wprowadzenie do tematu larpów, omówienie charakterystycznych elementów i ról gracza i osoby prowadzącej.	W1, K1, K2	Ćwiczenia
4.	Wprowadzenie do tematu gier miejskich, omówienie charakterystycznych elementów i ról gracza oraz twórców gry.	U1, K1	Ćwiczenia
5.	Warsztaty konstruowania scenariusza narracyjnej gry fabularnej lub/i gry miejskiej.	W1, U1, K1, K2	Ćwiczenia

Informacje dodatkowe

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Ćwiczenia	Wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień, Dyskusja, Praca z tekstem, Metoda warsztatowa, Demonstracje dźwiękowe i/lub video, Praca w grupach

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Ćwiczenia	<p>Warunkiem zaliczenia ćwiczeń jest przygotowanie prezentacji multimedialnej.</p> <p>5.0 - znakomita wiedza, umiejętności i kompetencje personalne i społeczne</p> <p>4.5 - bardzo dobra wiedza, umiejętności i kompetencje personalne i społeczne</p> <p>4.0 - dobra wiedza, umiejętności i kompetencje personalne i społeczne</p> <p>3.5 - zadawalająca wiedza, umiejętności i kompetencje personalne i społeczne, ale ze znacznymi niedociągnięciami</p> <p>3.0 - zadawalająca wiedza, umiejętności i kompetencje personalne i społeczne, ale z licznymi błędami</p> <p>2.0 - niezadawalająca wiedza, umiejętności i kompetencje personalne i społeczne</p> <p>Ocena formująca: a) przygotowanie do zajęć, b) znajomość wyznaczonej literatury.</p> <p>Ocena podsumowująca: prezentacja projektu na podstawie samodzielnie dobranych i zgromadzonych materiałów - kryteria:</p> <p>a) umiejętność przedstawienia ciekawego celu gry i osadzenia go w scenariuszu, b) umiejętność oceny słabych i mocnych stron scenariusza, c) zgodność ze standardami omawianych gier.</p> <p>Ocena końcowa jest średnią ocen z prezentacji i aktywności na zajęciach.</p>

Literatura

Obowiązkowa

1. Busse-Brandyk, A., Chmielewska-Łuczak, D., Narracyjne gry fabularne jako droga do nieświadomości, „Homo Ludens”, 1, 61-73, 2009.
2. Chmielewska-Łuczak, D., Matkowski, C., Archetypiczna podróż bohatera w grach fabularnych, w A. Surdyk (red.), Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał, t. 2, Poznań 2009.
3. Chmielewska-Łuczak, D., Matkowski, C., Kilka uwag o NIEwchodzeniu w rolę, „Homo Communicativus”, 3(3), 199-211, 2008.
4. Krawczyk, S., Ciągłe ta sama historia? O powtarzalności fabuł w narracyjnych grach fabularnych, „Homo Ludens”, 1, 137-153, 2009.
5. Mochocki, M., Scenariusze narracyjnych gier fabularnych. Propozycja metody badawczej, w: A. Surdyk (red.), Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał (t. 1), Poznań, 2007.
6. Mochocki, M., Etyka bohaterów narracyjnych gier fabularnych, „Homo Communicativus”, 3(5), 229-237, 2008.
7. Surdyk, A., Od Tolkiena do glottodydaktyki, czyli o Technice Gier Fabularnych w dydaktyce języków obcych i gustach literackich studentów, w: A. Surdyk (red.), Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał (t. 1), Poznań 2007.
8. Surdyk, A., Klasyfikacja interakcji w grach typu Role-Playing Games oraz relacje komunikacyjne i dydaktyczne w technice gier fabularnych, Homo Communicativus, 2(4), 115-125, 2008.
9. Szeja, J. Z., Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej. Kraków 2004.
10. Szeja, J. Z., Przyczyny popularności fantastyki i gier fabularnych w kulturze współczesnej, w: A. Surdyk (red.), Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał (t. 1). Poznań, 2007.

Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
Ćwiczenia	30
Przygotowanie do zajęć	10
Czytanie wskazanej literatury	30
Przygotowanie prezentacji multimedialnej	20
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_K01	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do uczestnictwa w życiu kulturalnym ze szczególnym uwzględnieniem środowisk fanowskich oraz inicjowania i współorganizowania działań na rzecz środowiska społecznego - w tym grup eksperckich, e-sportowych oraz larpowych (jak np. drużyny rekonstruktorskie)
GZN_K1_K02	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do podejmowania działań na rzecz zachowania dziedzictwa kulturowego ludzkości, wykazywania się szczególną odpowiedzialnością za kultywowanie tradycji i dorobku swego regionu i kraju
GZN_K1_K03	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do upowszechniania polskiej tradycji growej w odniesieniu do transmedialnych kontekstów, ze świadomością jej roli w budowaniu tożsamości zbiorowej i rozwijaniu więzi społecznych
GZN_K1_K05	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do krytycznej oceny poziomu swojej wiedzy i umiejętności z zakresu groznawstwa, literaturoznawstwa oraz filmoznawstwa, uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu
GZN_K1_K08	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do kształtowania i pielęgnowania własnych upodobań poznawczych i estetycznych, zwłaszcza growych, wykorzystywania ich w ramach podejmowanych zadań naukowo-badawczych oraz popularyzatorskich
GZN_K1_K09	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do wcielania w życie zasad funkcjonowania w grupie i poszanowania dla odmienności etniczno-światopoglądowej
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_U04	Absolwent/ka 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
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_U08	Absolwent/ka potrafi skonstruować w języku polskim pracę pisemną oraz przygotować i zaprezentować wystąpienie ustne i /lub trans- lub multimedialne dotyczące gier (ze szczególnym uwzględnieniem gier wideo)
GZN_K1_U10	Absolwent/ka potrafi zrealizować typowe zadania praktyczne z dziedziny projektowania i testowania gier, krytyki gier, ich lokalizacji oraz szeroko pojętego gamedevu, zarówno w ramach pracy indywidualnej, jak i zespołowej
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_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_W04	Absolwent/ka zna i rozumie w zaawansowanym stopniu wybrane powiązania groznawstwa z literaturoznawstwem oraz z innymi dziedzinami i dyscyplinami naukowymi
GZN_K1_W05	Absolwent/ka zna i rozumie w zaawansowanym stopniu wybrane kierunki rozwoju i najważniejsze nowe osiągnięcia w zakresie nauki o grach z uwzględnieniem jej złożonych kontekstów filmowych i literackich, a także odniesień transmedialnych
GZN_K1_W13	Absolwent/ka zna i rozumie w podstawowym stopniu zagadnienia dotyczące percepcji oraz relacji między językiem a innymi kodami komunikacji
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

Kod	Treść
GZN_K1_W16	Absolwent/ka zna i rozumie na poziomie zaawansowanym wybrane aspekty dotyczące wiedzy warsztatowej, niezbędnej do wykonywania zadań praktycznych w zakresie groznawstwa i sztuk pokrewnych
GZN_K1_W17	Absolwent/ka zna i rozumie na poziomie zaawansowanym wybrane aspekty dotyczące wiedzy z zakresu teorii narracji oraz fabuły w ujęciu transmedialnym