

Game studies

Sylabus zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Media interaktywne i widowiska Specjalność - Jednostka organizacyjna Wydział Antropologii i Kulturoznawstwa Poziom studiów studia drugiego stopnia Forma studiów studia stacjonarne Profil studiów profil ogólnoakademicki		Cykl dydaktyczny 2023/24 Kod zajęć 20MIWS.2CK.07249.23 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Obowiązkowy Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe
Koordynator zajęć	Jakub Alejski	
Prowadzący zajęcia	Jakub Alejski	
Okres Semestr 3	Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia • Ćwiczenia: 30, Zaliczenie z oceną	Liczba punktów ECTS 4
Okres Semestr 4	Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia • Laboratorium: 30, Egzamin	Liczba punktów ECTS 4

Cele kształcenia dla zajęć

Kod	Cel
C1	Prezentowanie współczesnych form narracji interaktywnych
C2	Analiza i interpretacja wybranych form medialnych z zakresu groźnictwa
C3	Zapoznanie studentów/ki z narzędziami metodologicznymi służącymi do krytycznej analizy w zakresie groźnictwa
C4	Omówienie wybranych strategii gamifikacyjnych, funkcjonujących we współczesnej kulturze medialnej

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 i rozumie pojęcia i teorie służące do rozpoznawania i analizy strategii gamifikacyjnych	MIW_K2_W04, MIW_K2_W06, MIW_K2_W10	Egzamin ustny, Projekt
W2	zna i rozumie konsekwencje historycznych przekształceń funkcjonowania gier w kulturze	MIW_K2_W07, MIW_K2_W11	Egzamin ustny
W3	zna i rozumie aktualnie rozwijające się zjawiska narratologiczne i proceduralne w przestrzeni współczesnej kultury medialnej	MIW_K2_W06, MIW_K2_W07, MIW_K2_W10	Egzamin ustny, Projekt
Umiejętności - Student/ka:			
U1	potrafi dokonać analizy i interpretacji wybranych form medialnych z uwzględnieniem narzędzi groźniczych i kulturowych, ze szczególnym uwzględnieniem gier wideo	MIW_K2_U01, MIW_K2_U06, MIW_K2_U09	Egzamin ustny
U2	potrafi dokonać analizy i interpretacji medialnych form wykorzystujących strategię gamifikacyjną	MIW_K2_U06, MIW_K2_U07	Egzamin ustny
U3	potrafi zaprojektować i dokonać analizy diagramu interaktywnego doświadczenia medialnego	MIW_K2_U03, MIW_K2_U10	Projekt
Kompetencji społecznych - Student/ka:			
K1	jest gotów/gotowa by przeprowadzić proces projektowania i tworzenia nowoczesnej narracji interaktywnej	MIW_K2_K02, MIW_K2_K04	Projekt

Treści programowe dla zajęć

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
1.	podstawowe pojęcia w games studies	W1, W2, U2	Ćwiczenia
2.	narzędzia analityczne wykorzystywane do badania gier	W1, W2, W3, U1, U2	Ćwiczenia
3.	narratologia transmedialna w grach wideo	W3, U1, U2	Ćwiczenia

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
4.	mechanizmy i procedury w projektowaniu doświadczenia użytkownika	W3, U1, U3	Ćwiczenia
5.	narzędzia afektywnych w projektowaniu gier wideo	W1, W2, U1, U2	Ćwiczenia
6.	środowiska syntetyczne i ich ekologie	W2, W3, U1	Ćwiczenia
7.	analiza struktury i procesu gier wideo	W1, U2, U3	Laboratorium
8.	projektowanie diagramu doświadczenia interaktywnego	W1, U3, K1	Laboratorium
9.	proces tworzenia interaktywnego doświadczenia medialnego	W1, W3, U2, U3, K1	Laboratorium

Informacje dodatkowe

Semestr 3

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Ćwiczenia	Dyskusja, Metoda analizy przypadków, Uczenie problemowe (Problem-based learning), Metoda warsztatowa, Demonstracje dźwiękowe i/lub video

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Ćwiczenia	- przedstawienie efektów pracy nad projektem interaktywnego doświadczenia medialnego - aktywność w trakcie zajęć (udział w dyskusji i w pracy zespołowej); - umiejętność analizy tekstów teoretycznych Skala ocen: 5,0 – bardzo dobra znajomość relacji między kulturą, nauką i technologią w XX i XXI wieku, umiejętność formułowania samodzielnych i pogłębionych opinii, potwierdzona zdaniem kolokwium oraz jakością meretoryczną prezentacji multimedialnej 4,5 – jak wyżej, z nieznacznymi niedociągnięciami, potwierdzona zdaniem kolokwium oraz jakością meretoryczną prezentacji multimedialnej 4,0 – możliwy szerszy zakres niedociągnięć: słabsze umiejętności, niższa zdolność krytycznego porównania poszczególnych koncepcji, ograniczony sposób formułowania oryginalnych konkluzji, potwierdzona zdaniem kolokwium oraz jakością meretoryczną prezentacji multimedialnej 3,5 – zadowalająca znajomość relacji między kulturą, nauką i technologią w XX i XXI wieku, zadowalająca umiejętność krytycznego porównania poszczególnych koncepcji, potwierdzona zdaniem kolokwium oraz jakością meretoryczną prezentacji multimedialnej 3,0 – zadowalająca znajomość relacji między kulturą, nauką i technologią w XX i XXI wieku, słaba umiejętność krytycznego porównania poszczególnych koncepcji, potwierdzona zdaniem kolokwium oraz jakością meretoryczną prezentacji multimedialnej 2,0 – niezadowalająca znajomość relacji między kulturą, nauką i technologią w XX i XXI wieku, brak umiejętności krytycznego porównania poszczególnych koncepcji, potwierdzona niezdanym kolokwium oraz niedostateczną jakością meretoryczną prezentacji multimedialnej

Semestr 4

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Laboratorium	Dyskusja, Metoda analizy przypadków, Metoda laboratoryjna, Metoda warsztatowa, Praca w grupach

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Laboratorium	- egzamin ustny z zakresu omawianych tematów oraz metod i działań podjętych w ramach realizacji projektu zaliczeniowego - aktywność w trakcie zajęć (udział w dyskusji i w pracy zespołowej); - umiejętność analizy tekstów teoretycznych - wartość merytoryczna projektu prezentacji oraz sposób jej przedstawienia; - znajomość problematyki relacji między kulturą i technologią Skala ocen: 5,0 - bardzo dobra znajomość relacji między kulturą, nauką i technologią w XX i XXI wieku, umiejętność formułowania samodzielnych i pogłębionych opinii, potwierdzona zdaniem kolokwium oraz jakością merytoryczną prezentacji multimedialnej 4,5 - jak wyżej, z nieznacznymi niedociągnięciami, potwierdzona zdaniem kolokwium oraz jakością merytoryczną prezentacji multimedialnej 4,0 - możliwy szerszy zakres niedociągnięć: słabsze umiejętności, niższa zdolność krytycznego porównania poszczególnych koncepcji, ograniczony sposób formułowania oryginalnych konkluzji, potwierdzona zdaniem kolokwium oraz jakością merytoryczną prezentacji multimedialnej 3,5 - zadowalająca znajomość relacji między kulturą, nauką i technologią w XX i XXI wieku, zadowalająca umiejętność krytycznego porównania poszczególnych koncepcji, potwierdzona zdaniem kolokwium oraz jakością merytoryczną prezentacji multimedialnej 3,0 - zadowalająca znajomość relacji między kulturą, nauką i technologią w XX i XXI wieku, słaba umiejętność krytycznego porównania poszczególnych koncepcji, potwierdzona zdaniem kolokwium oraz jakością merytoryczną prezentacji multimedialnej 2,0 - niezadowalająca znajomość relacji między kulturą, nauką i technologią w XX i XXI wieku, brak umiejętności krytycznego porównania poszczególnych koncepcji, potwierdzona niezdanym kolokwium oraz niedostateczną jakością merytoryczną prezentacji multimedialnej

Literatura

Obowiązkowa

1. Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi, red. Mirosław Filiciak, Warszawa 2010.
2. Jay David Bolter, Richard Grusin, Remediations: Understanding New Media, Massachusetts 2000
3. Lawrence Lessig: Remiks. Aby sztuka i biznes rozkwiły w hybrydowej gospodarce, Warszawa 2009.
4. Henry Jenkins, Kultura konwencji. Zderzenie starych i nowych mediów, tłum. M. Filiciak, Warszawa 2006
5. Alexander Galloway, Gaming: Essays on Algorithmic Culture, Minneapolis 2006(wybrane rozdziały)
6. Piotr Kubiński, Gry wideo. Zarys poetyki, Kraków 2016
7. Piotr Mańkowski, Cyfrowe marzenia. Historia gier komputerowych i wideo, Warszawa 2010
8. Marie - Laurie Ryan, Avatars of story, Minneapolis 2006
9. Gonzalo Frasca, Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology, Routledge 2003

Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Semestr 3

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
Ćwiczenia	30
Przygotowanie do zajęć	20
Czytanie wskazanej literatury	20
Przygotowanie projektu	30

Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 100
Liczba punktów ECTS	ECTS 4

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Semestr 4

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
Laboratorium	30
Przygotowanie do egzaminu	30
Czytanie wskazanej literatury	20
Przygotowanie do zajęć	20
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 100
Liczba punktów ECTS	ECTS 4

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Efekty uczenia się dla kierunku

Kod	Treść
MIW_K2_K02	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do odpowiedniego określania priorytetów służących realizacji określonego zadania
MIW_K2_K04	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do kierowania się w swojej aktywności zawodowo-społecznej kreatywnością, otwartością na odmienność kulturową, umiejętnością określania własnych zainteresowań, umiejętnością samooceny, krytycznego myślenia, rozwiązywania problemów
MIW_K2_U01	Absolwent/ka potrafi sprawnie i samodzielnie wyszukiwać, analizować, oceniać selekcjonować i łączyć informacje z wykorzystaniem różnych źródeł tradycyjnych oraz współczesnych, w tym zasobów cyfrowych i internetowych baz danych
MIW_K2_U03	Absolwent/ka potrafi posługiwać się różnymi narzędziami metodologicznymi i powiązać je z analizowanym przez siebie zagadnieniem
MIW_K2_U06	Absolwent/ka potrafi przeprowadzić analizę struktury dramaturgicznej poszczególnych form, takich jak: spektakl teatralny, gra, widowisko multimedialne, dzieło sztuki interaktywnej
MIW_K2_U07	Absolwent/ka potrafi przeprowadzić analizę i interpretację wytworów kultury współczesnej ze szczególnym uwzględnieniem sztuki interaktywnej, teatru i widowisk, stosując oryginalne podejścia i uwzględniając nowe osiągnięcia humanistyki
MIW_K2_U09	Absolwent/ka potrafi formułować opinie krytyczne o wytworach kultury na podstawie wiedzy naukowej i doświadczenia
MIW_K2_U10	Absolwent/ka potrafi porozumiewać się ze specjalistami w dziedzinie nauk humanistycznych, jak też niespecjalistami, a także popularyzować wiedzę o sztuce współczesnej, różnych formach teatru, widowiskach i mediach interaktywnych oraz wytworach kultury i jej instytucjach
MIW_K2_W04	Absolwent/ka zna i rozumie w pogłębionym stopniu specyfikę mediów interaktywnych i znaczenie ich funkcjonowania we współczesnej sztuce i kulturze
MIW_K2_W06	Absolwent/ka zna i rozumie w sposób pogłębiony aktualnie rozwijane kierunki badawcze w najważniejszych ośrodkach naukowych zajmujących się mediami interaktywnymi i widowiskami
MIW_K2_W07	Absolwent/ka zna i rozumie w sposób pogłębiony sposoby wartościowania i problematyzowania wytworów kultury tradycyjnej i współczesnej
MIW_K2_W10	Absolwent/ka zna i rozumie w sposób pogłębiony procesy przemian terminologii w obrębie badań nad kulturą cyfrową, teatrem i widowiskami
MIW_K2_W11	Absolwent/ka zna i rozumie w sposób pogłębiony mechanizmy funkcjonowania instytucji i rynku kultury