



Wstęp do badań groznawczych Sylabus zajęć

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Groznawstwo	Cykl dydaktyczny 2023/24
Specjalność -	Kod zajęć 03GZNS.11K.01619.23
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	
Koordinator zajęć	Joanna Pigulak
Prowadzący zajęcia	Joanna Pigulak, Rafał Kochanowicz
Okres Semestr 1	Forma zajęć / liczba godzin / forma zaliczenia • Wykład: 30, Egzamin
	Liczba punktów ECTS 3

Cele kształcenia dla zajęć

Kod	Cel
C1	wprowadzenie w podstawowe obszary badań groznawczych
C2	omówienie inter- i transmedialnych metodologii wykorzystywanych w groznawstwie
C3	zaprezentowanie perspektyw rozwoju groznawstwa

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 miejsce i znaczenie nauki o grach i innych mediach w systemie nauk humanistycznych oraz wybraną terminologię, teorie i metodologie	GZN_K1_W01, GZN_K1_W03	Egzamin pisemny
W2	rozumie kierunki rozwoju i najważniejsze nowe osiągnięcia w zakresie nauki o grach	GZN_K1_W05	Egzamin pisemny
W3	zna wybrane dylematy współczesnej humanistyki, idee poznawcze, koncepcje komunikacyjne, świadectwa i style odbioru	GZN_K1_W09	Egzamin pisemny
W4	zna wybrane pojęcia z zakresu poetyki i genologii gier wideo, a także interdyscyplinarny charakter dziedziny badań nad grami	GZN_K1_W15	Egzamin pisemny
Umiejętności - Student/ka:			
U1	potrafi posługiwać się podstawowymi pojęciami i terminami w zakresie groznawstwa i dyscyplin pokrewnych	GZN_K1_U04	Egzamin pisemny
U2	potrafi selekcjonować i wykorzystywać informacje z zakresu groznawstwa, filmoznawstwa, literaturoznawstwa i ludologii	GZN_K1_U01	Egzamin pisemny
U3	potrafi posługiwać się kategoriami groznawczymi, aby opisać wybrane dylematy współczesnej humanistyki, idee poznawcze, koncepcje komunikacyjne, świadectwa i style odbioru	GZN_K1_U04	Egzamin pisemny
U4	potrafi wykorzystywać wybrane pojęcia z zakresu poetyki i genologii gier wideo, a także prowadzić interdyscyplinarnie ukierunkowany dyskurs nad grami	GZN_K1_U01, GZN_K1_U04	Egzamin pisemny
Kompetencji społecznych - Student/ka:			
K1	jest gotów wykorzystywać podstawowe pojęcia i terminy w zakresie groznawstwa i dyscyplin pokrewnych podczas komunikacji w ramach zespołowych zadań naukowo-badawczych	GZN_K1_K06	Egzamin pisemny
K2	jest gotów do wykorzystywania wiedzy groznawczej w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz do zasięgania opinii ekspertów w razie problemów z wykorzystaniem tej wiedzy	GZN_K1_K05	Egzamin pisemny
K3	jest gotów wykorzystywać wybrane pojęcia z zakresu poetyki i genologii gier wideo, a także prowadzić interdyscyplinarnie ukierunkowany dyskurs nad grami	GZN_K1_K05	Egzamin pisemny

Treści programowe dla zajęć

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
1.	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).	W1, W3, U1, U3, K1	Wykład
2.	Zaprezentowanie ludologii jako dziedziny badań koncentrującej się na rozgrywce, mechanizmach rządzących grami cyfrowymi i niecyfrowymi (tradycyjnymi, planszowymi, masowymi, fabularnymi, LARPami).	W2, U2, K2	Wykład
3.	Omówienie historii i rozwoju groznawstwa z uwzględnieniem amerykańskich i zachodnioeuropejskich tradycji game studies.	W2, W4, U2, U4, K2, K3	Wykład
4.	Przedstawienie metod i metodologii badawczych wykorzystywane w badaniach groznawczych: m.in. narratologia transmedialna, retoryka proceduralna, semiopoetyka, ekokrytyka, postkolonializm, kognitywizm, poststrukturalizm, hermeneutyka.	W1, W2, U1, U2, K1, K2	Wykład
5.	Zaprezentowanie i omówienie interdyscyplinarnego instrumentarium pojęciowego groznawstwa (m.in. interakcja, dyskurs, narracja, tekstualizacja, wirtualność, cyfrowość, semiosfera, poetyka, remediacja, transmedialność, audiowizualność, centonizacja).	W1, W2, W4, U1, U2, U4, K1, K2, K3	Wykład
6.	Omówienie związków groznawstwa z literaturoznawstwem oraz filmoznanstwem z uwzględnieniem zbieżności metodologicznych i zapożyczeń badawczych.	W1, W3, W4, U1, U3, U4, K1, K2, K3	Wykład
7.	Refleksja nad perspektywami groznawstwa i możliwościami jego rozwoju w odniesieniu do najnowszych osiągnięć technologicznych, poznawczych i komunikacyjnych (Virtual Reality, rzeczywistość rozszerzona, doświadczenie sferyczne etc.).	W3, U3	Wykład

Informacje dodatkowe

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Wykład	Wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień, Wykład problemowy, Pokaz i obserwacja

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Wykład	Warunkiem zaliczenia wykładu jest zdanie egzaminu pisemnego. bardzo dobry (bdb; 5,0): wynik egzaminu pisemnego powyżej 90%, bardzo dobra znajomość literatury przedmiotu i wybranych gier wideo dobry plus (+db; 4,5): wynik egzaminu pisemnego w granicach 80-90%, dobra znajomość literatury przedmiotu i wybranych gier wideo dobry (db; 4,0): wynik testu w granicach 70%-80%, dobra znajomość literatury przedmiotu i wybranych gier wideo dostateczny plus (+dst; 3,5): wynik egzaminu pisemnego w granicach 60%-70%, dostateczna znajomość literatury przedmiotu i wybranych gier wideo dostateczny (dst; 3,0): wynik egzaminu pisemnego w granicach 50%-60%, dostateczna znajomość literatury przedmiotu i wybranych gier wideo niedostateczny (ndst; 2,0): wynik egzaminu pisemnego poniżej 50%, brak znajomości literatury przedmiotu i wybranych gier wideo

Literatura

Obowiązkowa

1. Aarseth E., Cybertekst. Spojrzenie na literaturę ergodyczną, Kraków-Bydgoszcz 2014 (wybrane fragmenty).
2. Chmielecki K., Estetyka intermedialności, Kraków 2008 (wybrane fragmenty).
3. Dudziński R., Wróblewska A. (red.), Gry fabularne. Kultura – praktyki – konteksty, Wrocław 2016 (wybrane fragmenty).
4. Kłosiński M., Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia, Warszawa 2018 (wybrane fragmenty).
5. Kłosiński M., Maj K. M. (red.), Dyskursy gier wideo, Kraków 2019 (wybrane rozdziały).
6. Kochanowicz R., Cybernetyczne doświadczenia – fabularyzowane gry komputerowe w perspektywie hermeneutyki, „Homo Ludens”, nr 1 (5), 2013.
7. Kubiński P., Gry wideo. Zarys poetyki, Kraków 2016 (wybrane fragmenty).
8. Mäyrä F., An Introduction to Game Studies. Games in Culture, 2008 (wybrane fragmenty).
9. Petrowicz M., Ludo-narratywizm, czyli proceduralizm Bogosta na tle sporu ludologii z narratologią, „Replay. The Polish Journal of Game Studies”, nr 1, 2014.
10. Surdyk, A., Klasyfikacja interakcji w grach typu Role-Playing Games oraz relacje komunikacyjne i dydaktyczne w technice gier fabularnych, „Homo Communicativus”, 2(4), 2008.
11. Szczęsna E., Cyfrowa semiopoetyka, Warszawa 2018 (wybrane fragmenty).

Dodatkowa

1. Chrząstowska B., Wysłouch S., Poetyka stosowana, Warszawa 1978 (wybrane fragmenty).
2. Elsaesser T., Kino gier umysłowych, w: tegoż, Kino - maszyna myślenia. Refleksje nad kinem epoki cyfrowej, Gdańsk, 2018 (wybrane fragmenty).
3. Helman A., Ostaszewski J., Historia myśli filmowej, Gdańsk 2010 (wybrane fragmenty).
4. Murray J. H., Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace, Cambridge 1998 (wybrane fragmenty).
5. Nycz R., Poetyka doświadczenia. Teoria – nowoczesność – literatura, Warszawa 2012 (wybrane fragmenty).
6. Ryan M.-L., Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media, Baltimore-London 2001 (wybrane fragmenty).

Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć
Wykład	30
Czytanie wskazanej literatury	25
Przygotowanie do egzaminu	35

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_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_K06	Absolwent/ka jest gotów/gotowa do wdrażania reguł dotyczących komunikacji podczas realizowanych zespołowo zadań naukowo-badawczych
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_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_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_W09	Absolwent/ka zna i rozumie w podstawowym stopniu wybrane dylematy współczesnej humanistyki oraz idee poznawcze (w tym: psychologiczne) i koncepcje komunikacyjne, pomocne w interdyscyplinarnej refleksji nad grami (szczególnie zaś grami wideo)
GZN_K1_W15	Absolwent/ka zna i rozumie na poziomie zaawansowanym wybrane pojęcia z zakresu poetyki i genologii growej, a także złożoność ich literaturoznawczych odniesień oraz możliwości i sposoby wykorzystania przy analizie i interpretacji gier (ze szczególnym uwzględnieniem gier wideo)