

Teoria gier - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Teoria gier
Kod przedmiotu	09.2-WH-LPKSGP-tg- 16
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Literatura popularna i kreacje światów gier
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2018/2019

Informacje o przedmiocie	
Semestr	5
Liczba punktów ECTS do zdobycia	7
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	• dr Marcin Sienko

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Wykład	30	2	-	-	Egzamin
Konwersatorium	30	2	-	-	Zaliczenie

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest prezentacja problematyki gier w kontekście kulturowym i społecznym. Studenci będą mieli okazję poznać główne nurty w humanistycznej refleksji nad grami oraz podjąć samodzielną, krytyczną analizę gier. Studenci będą zachęceni do dostrzegania różnych aspektów gier – nie tylko rozrywkowego, lecz także ideologicznego, etycznego, politycznego, ekonomicznego i społecznego.

Wymagania wstępne

W trakcie zajęć i w przygotowaniu do nich przydatna będzie przynajmniej bierna znajomość języka angielskiego.

Zakres tematyczny

1. Podstawowe pojęcia i koncepcje teorii gier.
2. Wybrane nurty w badaniach nad grami (narratologia, ludologia, game studies, itp.)
3. Strategie rozumienia gier – semiotyka, retoryka, hermeneutyka i inne.
4. Media i gry – od interaktywnych opowieści do gier komputerowych.
5. Gracz z perspektywy socjologicznej, psychologicznej i filozoficznej.
6. Poza zabawą – gry jako sztuka i krytyka społeczna.
7. Etyka gier – gry zaangażowane, problematyka przemocy i zła, gry jako pułapka.
8. Gry poza grami – grywalizacja codziennego życia.

Metody kształcenia

wykład, dyskusja, analiza tekstów źródłowych

Efekty kształcenia i metody weryfikacji osiągnięcia efektów kształcenia

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
student uczestniczy w życiu kulturalnym, korzystając z różnych mediów i różnych jego form	• KKG1_K08	• aktywność w trakcie zajęć • praca pisemna	• Wykład • Konwersatorium
student potrafi zinterpretować i krytycznie analizować gry w ich kulturowym kontekście	• KKG1_U14	• aktywność w trakcie zajęć • praca pisemna	• Wykład • Konwersatorium
student potrafi dostrzec strukturalne, technologiczne i kulturowe uwarunkowania gier oraz ich powiązanie z innymi dziedzinami wiedzy	• KKG1_U02	• aktywność w trakcie zajęć • praca pisemna	• Wykład • Konwersatorium
student zna i rozumie główne koncepcje teorii gier	• KKG1_W02 • KKG1_W03	• aktywność w trakcie zajęć • praca pisemna	• Wykład • Konwersatorium

Warunki zaliczenia

systematyczny i aktywny udział w zajęciach, zapoznanie się ze wskazanymi lekturami i gram, pozytywna ocena z pracy pisemnej zaliczeniowej

Obciążenie pracą

Obciążenie pracą	Studia stacjonarne (w godz.)	Studia niestacjonarne (w godz.)
Godziny kontaktowe (udział w zajęciach; konsultacjach; egzaminie, itp.)	65	-
Samodzielna praca studenta (przygotowanie do: zajęć, kolokwium, egzaminu; studiowanie literatury przygotowanie: pracy pisemnej, projektu, prezentacji, raportu, wystąpienia; itp.)	60	-
Łącznie	125	-
Punkty ECTS	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
Zajęcia z udziałem nauczyciela akademickiego	3	-
Zajęcia bez udziału nauczyciela akademickiego	2	-
Łącznie	5	-

Literatura podstawowa

1. Lev Manovich, *Język nowych mediów*, WaiP, Warszawa 2006.
2. J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Czytelnik, Warszawa 1985.
3. Mirosław Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, SWPS 2010.
4. Jesper Juul, *Sztuka przegrywania. Esej o bólu, jaki wywołują gry wideo*, Ha!art, Warszawa 2016.

Literatura uzupełniająca

1. Jarosław Kopeć i Krzysztof Pacewicz (red.), *Gamification. Critical Approaches*, Warszawa 2015.
2. "Homo Ludens. Czasopismo ludologiczne Polskiego Towarzystwa Badania Gier".
3. Alexander R. Galloway, *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press 2006.
4. Paul Levinson, *Nowe nowe media*, Wydawnictwo WAM, Kraków 2010.
5. J. D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Understanding new media*, MIT Press, 2000.
6. M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw*, WAIP, Warszawa 2006.
7. Piotr Sterczewski, *Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy ideologicznej gier komputerowych*, Teksty Drugie 2012/6, s. 210-228.

Uwagi

W przypadku wyboru „lżejszej” formy końcowego zaliczenia przedmiotu kierunkowego, tj. pracy pisemnej (której przypisano mniejszą wartość punktów ECTS) zamiast egzaminu (wyżej punktowanego), studenci są zobligowani do zaliczenia w tym samym semestrze dodatkowego przedmiotu obieralnego (spośród oferty Instytutu Filologii Polskiej, Wydziału Humanistycznego lub ogólnouczelnianej), by w końcowym rozliczeniu semestru uzyskać co najmniej 30 punktów ECTS (uzyskanie co najmniej 30 pkt. ECTS jest warunkiem zaliczenia semestru).

Fakt wybrania niżej punktowanej formy zaliczenia danego przedmiotu oraz wybór w związku z tym dodatkowego przedmiotu należy zgłosić osobie prowadzącej zajęcia oraz w sekretariacie IFP najpóźniej do końca drugiego tygodnia właściwego semestru.

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 02-05-2018 10:43)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ