

Groznawstwo - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Groznawstwo
Kod przedmiotu	08.9-WH-LPKSGP-Gr-S19
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Literatura popularna i kreacje światów gier
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2019/2020

Informacje o przedmiocie	
Semestr	1
Liczba punktów ECTS do zdobycia	3
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	prof. dr hab. Bogdan Trocha

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
Ćwiczenia	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Student uzyskuje wiedzę na temat znaczenia i funkcji gier. Zostaje zapoznany z koncepcją grywalizacji, otwierającą obszar zainteresowania groznawstwa na całokształt kultury. W tej perspektywie poznaje najważniejsze elementy wiedzy o grach (zob. zakres tematyczny: moduły 1-5). Uzyskuje wiedzę na temat przyszłego odbiorcy własnej pracy - gracza (moduł 6). Zaznajamia się z charakterystyką profesji projektanta gier (moduł 7). Otrzymuje podstawowe informacje na temat metod stosowanych w badaniach gier, a także dotyczące kulturowego zaplecza, z jakiego może korzystać twórca gier (moduły 8-9). Student rozumie znaczenie gier cyfrowych i ich intensywnego rozwoju (moduły 10-11). Dowiadyuje się także o tych aspektach gier, które wiążą się z koniecznością uwzględnienia etyki oraz wrażliwości społecznej (moduły 12-13). Tak zaprojektowany kurs ma na celu nie tylko wyposażenie studenta w informacje niezbędne w przyszłej pracy projektanta gier, ale też wskazanie mu rozległych horyzontów kariery zawodowej.

Wymagania wstępne

bierna znajomość języka angielskiego pozwalająca na pracę z tekstem w tym języku.

Zakres tematyczny

1. Klasyczne podstawy groznawstwa (gry a zabawa: Huizinga, Caillois).
2. Teoria gier (gry jako metafora: gra językowa Wittgensteina, gry społeczne Goffmana, gry psychologiczne Berne’a).
3. Koncepcja grywalizacji: transformacja znaczenia gier (nakreślenie szerokiej perspektywy groznawczej).
4. Rodzaje gier (gry rozrywkowe/nierozrywkowe).
5. Gra (definicje, elementy i struktury gier).
6. Gracz (doświadczenia gracza, kompetencje gracza).
7. Projektant gier (kompetencje, obszary działania).
8. Reguły i fabuła (ludologia vs. narratologia, strukturalizm, retoryka proceduralna).
9. Gry w kulturze (gry a inne media, adaptacje gier, adaptacje w grach).
10. Specyfika gier wideo (gry jako laboratoria światotwórcze).
11. Ewolucja gier wideo (trendy, technologie a popularność gatunków).
12. Etyczne aspekty gier (kontrowersje związane z grami, odpowiedzialność projektanta).
13. Społeczne aspekty gier.

Metody kształcenia

Analiza tekstów, dyskusja.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student ma uporządkowaną wiedzę ogólną, obejmującą terminologię, teorie i metodologię z zakresu dziedzin nauki i dyscyplin naukowych, właściwych dla studiowanego kierunku	KKG1_W03	aktywność w trakcie zajęć	Ćwiczenia
Student zna i rozumie podstawowe struktury gier i zasady je modelujące	KKG1_W04	aktywność w trakcie zajęć	Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Aktywność podczas zajęć, realizacja zadań domowych, pisemny test końcowy.

Literatura podstawowa

1. M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli*, Warszawa 2010.
2. Czasopismo „Homo Ludens”.
3. J. Dovey, H.W. Kennedy, *Kultura gier komputerowych*, Kraków 2011.
4. M. Fuchs (red.), *Rethinking Gamification*, Lüneburg 2014.
5. S.P. Walz, S. Deterding (red.), *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications*, Cambridge (MA) 2014.

Literatura uzupełniająca

1. J. Huizinga, *Homo ludens*, Warszawa 2007.
2. R. Caillois, *Gry i ludzie*, Warszawa 1997.
3. F. Mäyrä, *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*, Los Angeles-London-New Delphi-Singapore 2008.
4. M. Petrowicz, *Ludo-narratywizm, czyli proceduralizm Bogosta na tle sporu ludologii z narratologią*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2014, nr 1.
5. P. Sterczewski, *Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy ideologicznej gier komputerowych*, „Teksty drugie” 2012, nr 6.
6. B. Suits - *Konik Polny. Gry, życie i utopia*, Warszawa 2016.
7. J. McGonigal - *Reality is Broken*, New York 2011.
8. P. Świętek, *Rodzaje gier użytkowych (serious games) oraz ich zastosowanie w edukacji – opis zjawiska*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Cultura” 2014, T. VI. 9. K. Wrona, *Grywalizacja i gry oraz ich potencjał do wykorzystania w strategiach marketingowych*, „Marketing Instytucji Naukowych i Badawczych” 2012, nr 3 (4).

Uwagi

brak

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 10-09-2019 15:59)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ