

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 2020/2021

Informacje o przedmiocie	
Semestr	1
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	- prof. dr hab. Bogdan Trocha - dr Kamil Kleszczyński

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

Kurs stanowi wprowadzenie do groznawstwa. Student uzyskuje wiedzę na temat rozwoju i obecnego stanu badań groznawczych. Poznaje najważniejsze elementy wiedzy o grach. Uzyskuje wiedzę na temat przyszłego odbiorcy własnej pracy - gracza. Zaznajamia się z charakterystyką profesji projektanta gier. Otrzymuje podstawowe informacje na temat metod stosowanych w badaniach gier, a także dotyczące kulturowego zaplecza, z jakiego może korzystać twórca gier. Student rozumie znaczenie gier cyfrowych i ich intensywnego rozwoju. Dowiaduje się także o tych aspektach gier, które wiążą się z koniecznością uwzględnienia etyki oraz wrażliwości społecznej. 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.
2. Przedmiot badań groznawczych: definicja gry, gry cyfrowe, gry tradycyjne.
3. Zarys historii, status i rozwój groznawstwa na świecie i w Polsce.
4. Interdyscyplinarność w badaniach groznawczych.
5. Od infantylniej rozrywki do wiodącego medium: o zmianach tła groznawstwa.
6. Reguły i fabuła gier. Spór ludonarratologiczny.
7. Metody badania tekstu gry.
8. Metody badania mechaniki gry.
9. Całościowe metody badania gry.
10. Gracz jako obiekt zainteresowania groznawstwa.
11. Metody badania doświadczeń graczy.
12. Projektant gier (kompetencje, obszary działania).
13. Etyczne aspekty gier (kontrowersje związane z grami, odpowiedzialność projektanta).
14. Społeczne aspekty gier.
15. Ewolucja gier wideo (trendy, technologie a popularność gatunków)

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

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student zna i rozumie podstawowe struktury gier i zasady je modelujące	• KKG1_W04	• aktywność w trakcie zajęć	• Ćwiczenia
Student zna zakres posiadanej przez siebie wiedzy i posiadanych umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się i rozwoju zawodowego	• KKG1_K01	• aktywność w trakcie zajęć • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	• Ćwiczenia
Student posługuje się podstawowymi pojęciami i paradygmatami badawczymi z zakresu nauk właściwych dla kierunku studiów	• KKG1_U12	• aktywność w trakcie zajęć	• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

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

Literatura podstawowa

1. J. Huizinga, *Homo ludens*, Warszawa 2007.
2. K. Prajzner (red.), *Wprowadzenie do groznawstwa*, Wydawnictwo UŁ, Łódź 2020.
3. F. Mäyrä, *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*, Los Angeles-London-New Delphi Singapore 2008.
4. J. Newman, *Videogames*, London 2004.
5. M. Sicart, *The Ethics of Computer Games*, London 2009.

Literatura uzupełniająca

1. S. Krawczyk, P. Sterczewski i M. Kominiarczyk, *Groznawstwo, którego nie było. Polemika z książką Katarzyny Marak i Miłosza Markockiego Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze*, „Teksty Drugie” 2017, nr 3.
2. A. Surdyk, *Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji*, „Homo Ludens” 2009, nr 1.
3. M. Pisarski, D. Sikora, *Czas bohaterów. Badania postaci w komputerowej grze fabularnej*, „Homo Ludens” 2008, nr 3.
4. A. Skórzyńska, *Gry i zabawy w perspektywie performatyki. O potrzebie badań interdyscyplinarnych w ludologii?*, „Homo Ludens” 2008, nr 2.
5. M. Drews, *Gry komputerowe a analfabetyzm funkcjonalny i informacyjny*, „Homo Ludens” 2008, nr 2.
6. P. Strojny, A. Strojny - *Kwestionariusz immersji - polska adaptacja i empiryczna weryfikacja narzędzia*, „Homo Ludens” 2014, n 6.
7. M.M. Kania, *Skąd patrzy badaczka rozgrywki. Perspektywy egzystencjalnej estetyki gier komputerowych*, „Homo Ludens” 2017, nr 10.
8. C. Jennet i in., *Measuring and defining the experience of immersion in games*, „Int. J. HumanComputer Studies” 2008, nr 66.
9. A. Pitrus (red.), *Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej*, Kraków 2012.
10. M. Mochocki, *Etyka bohaterów narracyjnych gier fabularnych*, „Homo Communicativus” 2008, nr 3.
11. J. Juul, *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge (MA) 2009.

Uwagi

brak

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 22-09-2020 16:57)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ