

Uniwersum gier (film - literatura - komiks) - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Uniwersum gier (film - literatura - komiks)
Kod przedmiotu	08.9--FiPID-UG (f-lk)-S21
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Filologia polska
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	drugiego stopnia z tyt. magistra
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2021/2022

Informacje o przedmiocie	
Semestr	3
Liczba punktów ECTS do zdobycia	6
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr hab. Roman Sapeńko, prof. UZ

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
Ćwiczenia	30	2	-	-	Zaliczenie

Cel przedmiotu

W trakcie kursu studenci poznają uniwersa, w jakich funkcjonują wybrane gry cyfrowe. Celem przedmiotu jest ukazanie szerokiego kulturowego kontekstu gier, a także specyfiki relacji pomiędzy nimi ainnymi mediami funkcjonującymi w ramach danych uniwersów. Podczas wykładu studenci są zaznajamiani z poszczególnymi uniwersami, a podczas zajęć wiedzę tę przykuwają w praktykę, analizując specyfikę konstrukcji danej gry - zarówno w warstwie ludycznej, jak i narracyjnej - w kontekście uniwersum, w jakim jest osadzona.

Wymagania wstępne

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

Zakres tematyczny

1. Czerwony Kapturek i gra The Path.
2. Cykl wiedźmiński Andrzeja Sapkowskiego i seria gier Wiedźmin.
3. Klasyka cyberpunku: seria gier Deus Ex.
4. Zona: od Pikniku na skraju drogi do serii gier S.T.A.L.K.E.R.
5. Uniwersum Metro 2033.6. Gwiezdne wojny.
6. Gry w uniwersum Marvela.
7. Mitologia Cthulhu.
8. Zapomniane Krainy.
9. Gry osadzone w legendarium Tolkiena.
10. Książki Ayn Rand i gra BioShock.
11. Uniwersum Warcrafta.
12. Uniwersum Fallouta.

Metody kształcenia

Wykład, analiza tekstów i gier, dyskusja.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągania efektów uczenia się

Opis efektu	Symbolne efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Zna i rozumie główne współczesne metody i szkoły badawcze z dziedziny literaturoznawstwa.	KEP2_W06	- aktywność w trakcie zajęć - egzamin - ustny, opisowy, testowy i inne	- Wykład - Ćwiczenia
Student ma znajomość i rozumie rolę refleksji krytycznej nad procesami kształtowania kultury i nauki.	KEP2_W14	- aktywność w trakcie zajęć - egzamin - ustny, opisowy, testowy i inne	- Wykład - Ćwiczenia

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student zna podstawowe monografie, słowniki, encyklopedie i leksykony zasady ich analizy i interpretacji.	KEP2_W17	- aktywność w trakcie zajęć - egzamin - ustny, opisowy, testowy i inne	- Wykład - Ćwiczenia
Student potrafi wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i użytkować informację z wykorzystaniem literatury naukowej i poddawać ją krytyce.	KEP2_U01	- aktywność w trakcie zajęć - egzamin - ustny, opisowy, testowy i inne	- Wykład - Ćwiczenia
Student jest otwarty na nowe idee i gotów do zmiany opinii w świetle dostępnych danych i argumentów.	KEP2_K02	- aktywność w trakcie zajęć - egzamin - ustny, opisowy, testowy i inne	- Wykład - Ćwiczenia
Student ma świadomość dla znaczenia europejskiego dziedzictwa kulturowego i historycznego dla rozumienia współczesnych wydarzeń kulturalnych	KEP2_K11	- aktywność w trakcie zajęć - egzamin - ustny, opisowy, testowy i inne	- Wykład - Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Aktywność na zajęciach, przygotowanie prezentacji, egzamin.

Literatura podstawowa

1. Maj K.M. (2019) - *Światotwórstwo w fantastyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania*.
2. Juul J. (2005) - *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*.
3. Garda M.B. (2016) - *Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych*.

Literatura uzupełniająca

1. Dudziński R., Wróblewska A. (2016) - *Gry fabularne. Kultura - praktyki - konteksty*.
2. Maj K.M. (2017) - *Słowo gra znaczy świat. Przestrzeń gry wideo w kognitywnej teorii narracji*.

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 17-07-2021 12:29)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ