Gry jako medium - opis przedmiotu

Informacje ogólne

Nazwa przedmiotu	Gry jako medium
Kod przedmiotu	08.9--FiPID-GjMd-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	2
Liczba punktów ECTS do zdobycia	6
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	• mgr Waldemar Gruszczyński • 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
Wykład	30	2	-	-	Egzamin
Laboratorium	30	2	-	-	Zaliczenie

Cel przedmiotu

Przedmiot poświęcony jest grom cyfrowym rozumianym jako medium. Przyjęcie tej perspektywy umożliwia uczestnikom kursu zrozumienie szczególnego miejsca, jakie gry zajmują wśród mediów elektronicznych. Kurs przygotowuje do pogłębionej analizy gier, budując w uczestnikach świadomość podobieństw, różnic i zależności pomiędzy grami cyfrowymi a innymi mediami.

Wymagania wstępne

brak

Zakres tematyczny

1. Konwergencja a gry
2. Remediacja a gry
3. Interaktywność, ergodyczność, interpasywność
4. Modularność w grach
5. Automatyzacja w grach
6. Wariacyjność w grach
7. Transkodowanie w grach
8. Immersja w grach
9. Gracz - prosument

Metody kształcenia

Wykład, praca z tekstem, burza mózgów, dyskusja.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągania efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student zna i rozumie w pogłębiony sposób specyfikę przedmiotową i metodologiczną z zakresu gier i ich związku z nowymi mediami.	• KFP2_W23	• aktywność w trakcie zajęć • dyskusja • egzamin - ustny, opisowy, testowy i inne	• Wykład • Laboratorium
Student potrafi wykorzystywać specjalistyczną wiedzę do organizowania działań związanych z wybraną specjalnością	• KFP2_U20	• aktywność w trakcie zajęć • dyskusja • egzamin - ustny, opisowy, testowy i inne	• Wykład • Laboratorium

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student uczestniczy w życiu kulturalnym związanym z grami, korzystając z różnych mediów i różnych jego form	• KFP2_K12	• aktywność w trakcie zajęć • bieżąca kontrola na zajęciach • egzamin - ustny, opisowy, testowy i inne	• Wykład • Laboratorium

Warunki zaliczenia

Praca zaliczeniowa, zdanie egzaminu.

Literatura podstawowa

Ian Bogost, *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*, Cambridge, MA: MIT Press, 2006.

Marzena Falkowska, *Gry wideo jako nowe medium – podstawowe kategorie badawcze*, "Kultura i historia" 2011.

Marcin Petrowicz, *Gry wideo - medium XXI wieku*, [w:] *Technokultura : transhumanizm i sztuka cyfrowa, Kraków 2016, ss.* 155-171.

Kamil Jędrasiak - Gry wideo wobec innych mediów, [w:] Wprowadzenie do groznawstwa, Łódź 2020, ss. 149-174.

Literatura uzupełniająca

Według bieżących potrzeb.

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 10-11-2021 12:07)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ