

Teoria gier - opis przedmiotu

Informacje ogólne

Nazwa przedmiotu	Teoria gier
Kod przedmiotu	09.2-WH-LPKSGP-tg-S20
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Literatura popularna i kreacje światów gier
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2021/2022

Informacje o przedmiocie

Semestr	2
Liczba punktów ECTS do zdobycia	7
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	<ul style="list-style-type: none">dr Bartłomiej Mycykdr 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
Ćwiczenia	30	2	-	-	Zaliczenie

Cel przedmiotu

W trakcie kursu studenci uzyskują pogłębioną wiedzę z zakresu szeroko rozumianej teorii gier, niezbędną w dalszych studiach poświęconych temu obszarowi kultury. Omówione zostają historia, budowa, funkcje oraz klasyfikacje gier tradycyjnych oraz cyfrowych. Uczestnicy kursu zostają zaznajomieni ze specyfiką gier cyfrowych. Poznają także różne ujęcia miejsca gier w kulturze i są zachęceni do refleksji nad przyszłością samych gier i ich wpływu na życie jednostki i społeczeństwa.

Wymagania wstępne

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

Zakres tematyczny

1. Zarys historii gier tradycyjnych.
2. Zarys historii gier cyfrowych.
3. Klasyfikacje gier, genologia gier.
4. Elementy gier.
5. Działanie w grach: postać i interfejs.
6. Funkcja gier: gry w kontekście dychotomii zabawa/powaga.
7. Rozgrywanie świata: koncepcja grywalizacji.
8. Gra jako medium.
9. Estetyka gier.
10. Dyskursy gier cyfrowych.
11. Gry w kulturze (gry a inne media, adaptacje gier, adaptacje w grach).
12. Sylwetka gracza, kultura graczy.
13. Posthumanistyczne konteksty gier.
14. Przyszłość gier.
15. Teoria gier w nauce.

Metody kształcenia

Wykład, dyskusja, analiza tekstów źródłowych.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symboly efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
student zna i rozumie główne koncepcje teorii gier	<ul style="list-style-type: none">• KKG1_W02• KKG1_W03	<ul style="list-style-type: none">• aktywność w trakcie zajęć• praca pisemna	<ul style="list-style-type: none">• Ćwiczenia
student potrafi zinterpretować i krytycznie analizować gry w ich kulturowym kontekście	<ul style="list-style-type: none">• KKG1_U14	<ul style="list-style-type: none">• aktywność w trakcie zajęć• praca pisemna	<ul style="list-style-type: none">• Ćwiczenia

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
student potrafi dostrzec strukturalne, technologiczne i kulturowe uwarunkowania gier oraz ich powiązanie z innymi dziedzinami wiedzy	<ul style="list-style-type: none"> • KKG1_U02 	<ul style="list-style-type: none"> • aktywność w trakcie zajęć • praca pisemna 	<ul style="list-style-type: none"> • Ćwiczenia
student uczestniczy w życiu kulturalnym, korzystając z różnych mediów i różnych jego form	<ul style="list-style-type: none"> • KKG1_K08 	<ul style="list-style-type: none"> • aktywność w trakcie zajęć • praca pisemna 	<ul style="list-style-type: none"> • Wykład • Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Aktywność na zajęciach, realizacja zadań domowych, egzamin.

Literatura podstawowa

Walz S.P., Deterding S. (red.), *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications*, Cambridge (MA) 2014.

Caillois R., *Gry i ludzie*, Warszawa 1997.

Dovey J., Kennedy H.W., *Kultura gier komputerowych*, Kraków 2011.

Suits B., *Konik Polny. Gry, życie i utopia*, Warszawa 2016.

Kłosiński M., Krzysztof M.M., *Dyskursy gier wideo*, Kraków 2019.

Hansen D., *Game On!: Video Game History from Pong and Pac-Man to Mario, Minecraft, and More*, New York 2016.

Stasieńko J., *Automaty, hybrydy, afekty – posthumanistyczne konteksty aparatu gry komputerowej i praktyk grania*, „Teksty Drugie” 2017, nr 3.

Kania M.M., *Perspectives of the Avatar Sketching the Existential Aesthetics of Digital Games*, Wrocław 2017.

Pijanowski L., Pijanowski W., *Gry świata według Lecha i Wojciecha Pijanowskich*, Warszawa 2019.

Literatura uzupełniająca

Świątek P., *Rodzaje gier użytkowych (serious games) oraz ich zastosowanie w edukacji – opis zjawiska*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Cultura” 2014, T. VI.

Juul J., *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge (MA) 2005.

Petrowicz M., *Gry wideo – medium XXI wieku* [w:] Damian Gałuszka, Grzegorz Ptaszek, Dorota Żuchowska-Skiba, red., *Technokultura: transhumanizm i sztuka cyfrowa*, Kraków 2016.

Goffman E., *Rozrywka w grach*, Przełożył Paweł Tomanek [w:] Irena Borowik, Janusz Mucha red., *Współczesne teorie socjologiczne*, t. 1. Kraków 2015.

Argasiński J., *Gry jako media – media jako gry. O możliwej perspektywie badań nad nowymi mediami*, „Homo Communicativus” 2008, nr 3.

Sutton-Smith B., *The Ambiguity of Play*, Cambridge(MA) 1997.

Eberle S. G., *The Elements of Play. Toward a Philosophy and a Definition of Play*, „American Journal of Play” 2014.

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 14-05-2021 11:17)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ