

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 2022/2023

Informacje o przedmiocie	
Semestr	2
Liczba punktów ECTS do zdobycia	7
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	- dr Bartłomiej Mycyk - 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
Ćwiczenia	30	2	-	-	Zaliczenie

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest przedstawienie wiedzy z zakresu szeroko rozumianej teorii gier, niezbędnej w dalszych studiach poświęconych temu obszarowi kultury. Omówieniu będą podlegać: historia, budowa, funkcje oraz klasyfikacje gier tradycyjnych oraz cyfrowych. Uczestnicy kursu zostaną zaznajomieni ze specyfiką gier cyfrowych. Pozną także różne ujęcia miejsca gier w kulturze i będą 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. Znajomość podstaw groznawstwa w zakresie głównych problemów oraz ważniejszych koncepcji.

Zakres tematyczny

Wykład

1. Zarys historii gier tradycyjnych.
2. Zarys historii gier cyfrowych.
3. Klasyfikacje gier, genologia gier.
4. Funkcja gier: gry w kontekście dychotomii: zabawa/powaga.
5. Rozgrywanie świata: koncepcja grywalizacji.
6. Działanie w grach: problem sprawczości.
7. Funkcje postaci w grze.
8. Gra jako medium.
9. Estetyka gier.
10. Gry w kulturze (gry a inne media, adaptacje gier, adaptacje w grach).
11. Teoria gier w nauce.
12. E-sport.
13. Zagrożenia związane z grami.

Ćwiczenia

1. Gry jako dziedzictwo kulturowe.
2. Retrogranie.
3. Model fuzji gatunkowej.
4. Gry użytkowe.
5. Praktyki grywalizacyjne.
6. Interfejs a sprawczość.
7. Sposoby konstrukcji postaci w grach.
8. Zagadnienie gier cyfrowych jako medium dominującego.
9. Gry artystyczne.
10. Wybrane przykłady kulturowego wpływu gier.
11. Wybrane zastosowania teorii gier.
12. Możliwość uznania e-sportu za sport.

Metody kształcenia

Wykład z prezentacją multimedialną, analiza tekstów z dyskusją.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student zna i rozumie główne koncepcje teorii gier	• KKG1_W03	• egzamin - ustny, opisowy, testowy i inne	• Wykład
Student opisuje główne kategorie teorii gier.	• KKG1_W02	• egzamin - ustny, opisowy, testowy i inne	• Wykład
Student rozpoznaje grove elementy w kulturze współczesnej i potrafi kontekstualizować je w ramach poznanych koncepcji z zakresu teorii gier.	• KKG1_W10	• odpowiedź ustna	• Ćwiczenia
Student potrafi zinterpretować i krytycznie analizować gry w ich kulturowym kontekście.	• KKG1_U14	• odpowiedź ustna	• Ćwiczenia
Student potrafi dostrzec kulturowe uwarunkowania gier oraz ich powiązanie z innymi dziedzinami wiedzy.	• KKG1_U12	• odpowiedź ustna	• Ćwiczenia
Student poddaje krytyce dane stanowiska groznawcze.	• KKG1_U15	• odpowiedź ustna	• Ćwiczenia
Student zachowuje otwartość na odmienne opinie w kontrowersyjnych kwestiach dotyczących gier.	• KKG1_K02	• odpowiedź ustna	• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Uczestnictwo w dyskusji, realizacja zadań domowych, egzamin pisemny (uzyskanie co najmniej 60% punktów jest równoznaczne ze zdaniem egzaminu. Ocenę końcową z przedmiotu wylicza się na podstawie punktów uzyskanych z egzaminu, które są przeliczane na stopnie wg. skali: 94-100% = 5,0; 85-93% = 4,5; 76-84% = 4,0; 68-75% = 3,5; 60-67% = 3,0; 0-59% = 2). Limit nieobecności możliwych do odrobienia podczas konsultacji wynosi: 3 (dotyczy ćwiczeń).

Literatura podstawowa

Wykład

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.

Ćwiczenia

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 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

Wykład

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

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.

Ćwiczenia

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

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.

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 19-05-2022 22:39)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ