

Uniwersum gier (film - literatura - komiks) - course description

General information	
Course name	Uniwersum gier (film - literatura - komiks)
Course ID	08.9--FiPID-UG (f-llk)-S21
Faculty	Faculty of Humanities
Field of study	Polish Philology
Education profile	academic
Level of studies	Second-cycle studies leading to MS degree
Beginning semester	winter term 2022/2023

Course information	
Semester	3
ECTS credits to win	6
Course type	obligatory
Teaching language	polish
Author of syllabus	dr hab. Roman Sapeńko, prof. UZ

Classes forms					
The class form	Hours per semester (full-time)	Hours per week (full-time)	Hours per semester (part-time)	Hours per week (part-time)	Form of assignment
Lecture	30	2	-	-	Exam
Class	30	2	-	-	Credit

Aim of the course

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 a innymi 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.

Prerequisites

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

Scope

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.

Teaching methods

Wykład, analiza tekstów i gier, dyskusja.

Learning outcomes and methods of theirs verification

Outcome description	Outcome symbols	Methods of verification	The class form
Student potrafi wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i użytkować informację z wykorzystaniem literatury naukowej i poddawać ją krytyce.	• KEP2_U01	• activity during the classes • an exam - oral, descriptive, test and other	• Lecture • Class
Student ma znajomość i rozumie rolę refleksji krytycznej nad procesami kształtowania kultury i nauki.	• KEP2_W14	• activity during the classes • an exam - oral, descriptive, test and other	• Lecture • Class

Outcome description	Outcome symbols	Methods of verification	The class form
Student ma świadomość dla znaczenia europejskiego dziedzictwa kulturowego i historycznego dla rozumienia współczesnych wydarzeń kulturalnych	• KEP2_K11	- activity during the classes - an exam - oral, descriptive, test and other	- Lecture - Class
Zna i rozumie główne współczesne metody i szkoły badawcze z dziedziny literaturoznawstwa.	• KEP2_W06	- activity during the classes - an exam - oral, descriptive, test and other	- Lecture - Class
Student jest otwarty na nowe idee i gotów do zmiany opinii w świetle dostępnych danych i argumentów.	• KEP2_K02	- activity during the classes - an exam - oral, descriptive, test and other	- Lecture - Class
Student zna podstawowe monografie, słowniki, encyklopedie i leksykony zasady ich analizy i interpretacji.	• KEP2_W17	- activity during the classes - an exam - oral, descriptive, test and other	- Lecture - Class

Assignment conditions

Aktywność na zajęciach, przygotowanie prezentacji, egzamin.

Recommended reading

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*.

Further reading

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*.

Notes

Jest to przedmiot obowiązkowy w ramach specjalności *literatura i kultura popularna*.

Modified by dr Krystian Saja (last modification: 13-05-2022 21:02)

Generated automatically from SylabUZ computer system