

Gry jako medium - course description

General information	
Course name	Gry jako medium
Course ID	08.9--FiPID-GjMd-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	2
ECTS credits to win	6
Course type	obligatory
Teaching language	polish
Author of syllabus	- mgr Waldemar Gruszczyński - dr Kamil Kleszczyński

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
Laboratory	30	2	-	-	Credit

Aim of the course

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.

Prerequisites

brak

Scope

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

Teaching methods

Wykład, praca z tekstem, burza mózgów, dyskusja.

Learning outcomes and methods of theirs verification

Outcome description	Outcome symbols	Methods of verification	The class form
Student zna i rozumie w pogłębiony sposób specyfikę przedmiotową i metodologiczną z zakresu gier i ich związku z nowymi mediami.	KEP2_W23	- a discussion - activity during the classes - an exam - oral, descriptive, test and other	- Lecture - Laboratory
Student potrafi wykorzystywać specjalistyczną wiedzę do organizowania działań związanych z wybraną specjalnością	KEP2_U20	- a discussion - activity during the classes - an exam - oral, descriptive, test and other	- Lecture - Laboratory

Outcome description	Outcome symbols	Methods of verification	The class form
Student uczestniczy w życiu kulturalnym związanym z grami, korzystając z różnych mediów i różnych jego form	• KEP2_K12	• activity during the classes • an exam - oral, descriptive, test and other • an ongoing monitoring during classes	• Lecture • Laboratory

Assignment conditions

Praca zaliczeniowa, zdanie egzaminu.

Recommended reading

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.

Further reading

Według bieżących potrzeb.

Notes

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

Modified by dr Krystian Saja (last modification: 13-05-2022 20:59)

Generated automatically from SylabUZ computer system