

Game Studies, studia I stopnia
propozycje seminariów licencjackich
na rok akademicki 2025/2026

Dyscyplina
Nauki o kulturze i religii
Prowadzący
dr Urszula Sawicka
Kierunek, stopień
Games Studies, I
Krótki opis
<u>Tematyka seminarium skupiona będzie wokół następujących obszarów:</u> - ciało i płeć w mediach - vlogosfera, blogosfera - social media (m.in. komunikacja, budowanie wizerunku, tożsamości w sieci, relacje pomiędzy mediami a kulturą, trendy) Seminarium obejmuje metodologię pisania pracy licencjackiej zgodnie z ustalonym w pierwszym semestrze tematem pracy, przygotowanie odpowiedniej bibliografii, zaprezentowanie promotorowi wybranej przez studenta problematyki badawczej oraz przedłożenie napisanej części pracy w celu uzyskania zaliczenia przedmiotu. <u>Cele i efekty kształcenia:</u> Celem tego przedmiotu jest poszerzenie wiedzy na temat określonych zjawisk, procesów zachodzących w mediach oraz ich relacjach z kulturą. Obejmuje także nauczanie i odpowiednie ukierunkowanie wiedzy metodologicznej. Wiedza ta stanowi podstawę teoretyczną do przygotowywanej przez studenta pracy licencjackiej. <u>Forma i zaliczenie przedmiotu:</u> Aktywne uczestnictwo w zajęciach, przedkładanie promotorowi poszczególnych części pracy licencjackiej.

Dyscyplina
Nauki o kulturze i religii
Prowadzący
dr Łukasz Sasuła
Kierunek, stopień
Games Studies, I
Krótki opis
Zapraszam do pracy w szeroko rozumianej dziedzinie groznawstwa. Do refleksji nad grami - rozumianymi jako teksty kultury lub produkty rynkowe, wykorzystywać będziemy metodologie wypracowane przez obszary historii, literaturoznawstwa, medioznawstwa oraz kulturoznawstwa. Współczesne badania nad grami zataczają coraz szersze kręgi, cechując się zarówno synkretyzmem metodologicznym jak i wypracowując powoli własny aparat pojęciowy oraz instrumentarium. Również w Polsce refleksja akademicka w tym obszarze stoi na wysokim poziomie, w co mam nadzieję wpisać nasze seminarium.

Dyscyplina
Nauki o kulturze i religii
Prowadzący
dr Wojciech Kędzierzawski
Kierunek, stopień
Games Studies, I
Krótki opis
Proponowany zakres problemowy seminarium obejmuje poniższe zagadnienia w kontekście gier cyfrowych: · Analizy tekstów i praktyk kultury popularnej. · Kultury codzienności. · Pogranicza i marginesy kulturowe. · Mitologie popularne. · Ideologie potoczne. · Przedmioty i ich kulturowe funkcje. · Doświadczenie potoczne a dyskurs i ikonosfera mediów.

Dyscyplina
Nauki o kulturze i religii
Prowadzący
dr Mateusz Szubert
Kierunek, stopień
Games Studies, I
Krótki opis
Tematy prac z następującego obszaru: - kultura współczesna - socjologia i antropologia ciała - socjologia i antropologia śmierci - psychologia uzależnień - psychologia społeczna