

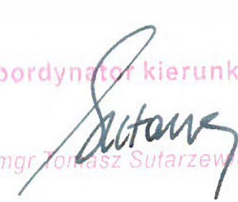


Game Studies
Profil praktyczny
studia I stopnia, stacjonarne
rok akademicki 2022/2023

1. Podstawowe informacje o kierunku studiów

Nazwa kierunku studiów	Game Studies
Poziom kształcenia	Studia pierwszego stopnia
Profil kształcenia	Praktyczny
Forma studiów	Studia stacjonarne
Liczba punktów ECTS konieczna do uzyskania kwalifikacji (tytułu zawodowego)	180
Liczba semestrów	6
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom	Licencjat
Przyporządkowanie do dyscyplin	Nauki o kulturze i religii – 87% Nauki o sztuce – 9% Nauki socjologiczne – 4%
Dyscyplina wiodąca (w przypadku przyporządkowania kierunku do więcej niż 1 dyscypliny)	Nauki o kulturze i religii
Język, w jakim odbywa się kształcenie	Język polski

Koordynator kierunków


mgr Tomasz Sutarzewicz

Dziekan

Wydziału Filologicznego


mgr Elżbieta Szymańska-Czapiak

2. Odniesienie kierunkowych efektów uczenia się do charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 PRK

OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU Game Studies STUDIA Pierwszego STOPNIA Cykl dydaktyczny od roku akademickiego 2022/2023

Objaśnienie oznaczeń:

K (przed podkreślnikiem) – kierunkowe efekty uczenia się

W – kategoria wiedzy

U – kategoria umiejętności

K (po podkreślniku) – kategoria kompetencji społecznych

P6S - charakterystyka drugiego stopnia Polskiej Ramy Kwalifikacji – poziom 6 (studia I stopnia)

WG - kategoria wiedzy, zakres i głębokość – kompletność perspektywy poznawczej i zależności

WK - kategoria wiedzy, kontekst – uwarunkowania, skutki

UW - kategoria umiejętności, wykorzystanie wiedzy – rozwiązywane problemy i wykonywane zadania

UK - kategoria umiejętności, komunikowanie się – odbieranie i tworzenie wypowiedzi, upowszechnianie wiedzy w środowisku naukowym i posługiwanie się językiem obcym

UO - kategoria umiejętności, organizacja pracy – planowanie i praca zespołowa

UU - kategoria umiejętności, uczenie się – planowanie własnego rozwoju i rozwoju innych osób

KK - kategoria kompetencji społecznych, oceny – krytyczne podejście

KO - kategoria kompetencji społecznych, odpowiedzialność – wypełnianie zobowiązań społecznych i działanie na rzecz interesu publicznego

KR - kategoria kompetencji społecznych, rola zawodowa – niezależność i rozwój etosu

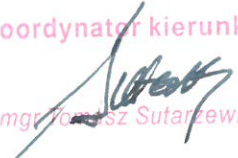
Symbol	Kierunkowe efekty uczenia się	Odniesienie do charakterystyk drugiego stopnia PRK
WIEDZA absolwent zna i rozumie		
K_W01	w zaawansowanym stopniu – wybrane teksty gier oraz związane z ich tworzeniem, wydawaniem i badaniem fakty, obiekty i zjawiska kulturowe, a także dotyczące ich metody i teorie praktyczne, w zakresie tworzenia i obsługi gier, jak również związane z tym kulturoznawcze, literaturoznawcze i socjologiczne wyjaśniające złożone zależności między nimi, stanowiące podstawową wiedzę ogólną z zakresu nauk o kulturze i religii oraz nauk o sztuce	P6S_WG

K_W02	miejsce i znaczenie gier w przestrzeni rynkowej i badawczej w zakresie nauk o kulturze i religii, ogólnym systemie nauk humanistycznych i społecznych, ich specyfikę przedmiotową i metodologiczną oraz kierunki ich rozwoju	P6S_WG
K_W03	teorie, metodologię i terminologię ogólną i szczegółową z obszaru historii i aktualnej rzeczywistości rynku kreatywnego i wydawniczego gier, a także z zakresu nauk o kulturze i religii, jak również nauk o sztuce w obszarach z grami związanych bezpośrednio lub pośrednio	P6S_WG
K_W04	fundamentalne dylematy współczesnej kultury i cywilizacji w zakresie ich badania i zastosowania do rozwiązywania problemów społecznych w tym w formie cyfrowych reprezentacji – jako tekstów gier	P6S_WK
K_W05	podstawowe ekonomiczne, prawne i inne uwarunkowania oraz pojęcia związane z obsługą rynku gier i badaniami nauk o kulturze i religii oraz ich zastosowaniem w praktyce	P6S_WK
K_W06	zasady z zakresu ochrony własności intelektualnej, prawa autorskiego oraz formy rozwoju indywidualnej przedsiębiorczości, znajdujące praktyczne zastosowanie w branży gier i branżach pokrewnych	P6S_WK
K_W07	zasady działania systemów i instytucji właściwych dla zakresu działalności zawodowej właściwej dla nauk o kulturze i religii (m.in. edukacyjnej, kulturalnej, medialnej, organizacji i obsługi imprez, wystaw, targów) oraz branży gier	P6S_WG/K
K_W08	metodologię i narzędzia pracy w zakresie sztuk plastycznych, multimediów i grafiki klasycznej oraz cyfrowej w formach właściwych dla środowisk związanych z grami	P6S_WK
UMIEJĘTNOŚCI absolwent potrafi		
K_U01	wykorzystywać w praktyce posiadaną wiedzę z zakresu tworzenia treści, projektowania i programowania, a także nauk o kulturze i religii oraz nauk o sztuce – w tym szczególnie w procesie kreatywnym w zakresie tekstów gier i dzieł pokrewnych, wykonywać zadania w warunkach nie w pełni przewidywalnych przez: - stosowanie poznanych metod i narzędzi praktycznych oraz teoretycznych - dobór oraz stosowanie właściwych metod i narzędzi, w tym zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych (ICT)	P6S_UW
K_U02	formułować i analizować problemy pojawiające się przy projektowaniu, tworzeniu, wydawaniu, obsługiwaniu oraz analizowaniu gier i innych tekstów kultury, dobierać	P6S_UW

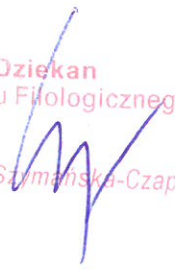
	metody i narzędzia ich rozwiązania z wykorzystaniem wiedzy z zakresu nauk o kulturze i religii (z możliwością uwzględnienia wiedzy z nauk pokrewnych)	
K_U03	rozpoznać teksty i inne wytwory kultury, w tym przede wszystkim gry oraz przeprowadzić ich krytyczną analizę i interpretację, praktyczną z uwagi na mechaniki i technologie oraz narzędzia wykorzystane w ich tworzeniu oraz z zastosowaniem typowych metod nauk o kulturze i religii pozwalających na ocenę ich znaczenia i oddziaływania w procesie historyczno-kulturowym	P6S_UW
K_U04	komunikować się z użyciem specjalistycznej terminologii dotyczącej opisu gier i innych zjawisk kultury	P6S_UK
K_U05	konstruktywnie przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska w projektach grupowych, dotyczących projektowania, tworzenia, wydawania, obsługi i analizowania treści, w zakresie tematycznym dotyczącym gier i innych zjawisk kultury	P6S_UK
K_U06	posługiwać się językiem obcym na poziomie co najmniej B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P6S_UK
K_U07	planować i organizować pracę – indywidualną oraz w zespole, w tym również w charakterze zarządzania projektem	P6S_UO
K_U08	samodzielnie planować i realizować własne uczenie się i rozwój przez całe życie	P6S_UU
K_U09	skorelować potrzeby rynku kreatywno-wydawniczego gier i szeroko rozumianych tekstów kultury z wiedzą pozyskaną lub zasygnalizowaną w toku studiów	P6S_UU
K_U10	tworzyć i edytować treść oraz formę dzieła plastycznego, również w środowisku cyfrowym	P6S_UU
K_U11	projektować, tworzyć, testować i analizować treści tekstów gier, w tym m. in. mechaniki, warstwę wizualną oraz narracyjną gier	P6S_UW
K_U12	tworzyć projekty produktów/tekstów w zakresie gier i produktów pokrewnych, wraz z właściwą dla danego obszaru dokumentacją	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE absolwent jest gotów do		
K_K01	krytycznej oceny posiadanej wiedzy z zakresu studiów nad grami i nauk o kulturze i religii, uznawania znaczenia wiedzy o kulturze, kulturze gier oraz działalności rynku gier w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych	P6S_KK
K_K02	wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego, inicjowania działania na rzecz interesu publicznego myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy	P6S_KO

K_K03	odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, w tym: - przestrzegania zasad etyki zawodowej i wymagania tego od innych, - dbałości o dorobek i tradycje zawodu	P6S_KR
K_K04	uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form	P6S_KR

Koordinator kierunków


mgr Tomasz Sutarzewicz

Dziekan
Wydziału Filologicznego


dr Elżbieta Szymańska-Czaplak

Game Studies, profil praktyczny, studia stacjonarne I stopnia

2022/2023

3. Sumaryczne wskaźniki charakteryzujące program studiów

a) Liczba semestrów konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie	6
b) Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie	180
c) Łączna liczba godzin zajęć	1740
d) Łączna liczba godzin zajęć prowadzonych na wnioskowanym kierunku przez nauczycieli akademickich zatrudnionych w uczelni składającej wniosek jako podstawowym miejscu pracy Uzasadnienie: 600 godzin zajęć zostanie zrealizowanych przez pracowników, dla których Uniwersytet Opolski nie jest podstawowym miejscem pracy. Pracownicy ci są specjalistami reprezentującymi środowisko zewnętrzne, w kilku przypadkach współpracującymi już z Uniwersytetem Opolski w zakresie realizacji innych zadań związanych z prowadzeniem zajęć na Wydziale Filologicznym lub/i na Wydziale Sztuki UO. Specyfikacja przedmiotów realizowanych przez pracowników, dla których Uniwersytet Opolski nie jest podstawowym miejscem pracy stanowi załącznik do niniejszej tabeli <i>Sumarycznych wskaźników</i> .	1140
e) Procentowy udział liczby punktów ECTS dla każdej z dyscyplin, do których przyporządkowany jest kierunek w liczbie punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów na danym poziomie – w przypadku kierunku przyporządkowanego do więcej niż jednej dyscypliny	Nauki o kulturze i religii – 87% Nauki o sztuce – 9% Nauki socjologiczne – 4%
f) Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia Uzasadnienie: Szczegółowe wyliczenie punktów uzyskanych przez studenta w kontakcie z nauczycielem stanowi załącznik do niniejszej tabeli <i>Sumarycznych wskaźników</i> .	119,5

g) Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć związanych z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów (nie mniej niż 50% dla profilu <u>ogólnoakademickiego</u>)* / Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne (nie mniej niż 50% dla profilu praktycznego)* Uzasadnienie: Szczegółowy wykaz przedmiotów kształtujących umiejętności praktyczne stanowi załącznik do niniejszej tabeli <i>Sumarycznych wskaźników</i>.	92
h) Liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych – w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne (co najmniej 5 ECTS)* Uzasadnienie: 1.S3.GS.PP.4 Socjologia kultury (3 ECTS) 1.S3.GS.PP.32 Społeczne oddziaływanie gier (2 ECTS) 1.S3.GS.PP.35 Kultura fanowska (2 ECTS)	7
i) Liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom lub grupom zajęć do wyboru (w wymiarze nie mniejszym niż 30% punktów ECTS koniecznych do ukończenia studiów)* Uzasadnienie: Kursy ujęte w harmonogramie studiów w sekcji C „Przedmioty kierunkowe do wyboru” (62 ECTS) oraz Kursy zmienne ogólnouczelniane (10 ECTS)	72
j) Wymiar praktyk zawodowych oraz liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach tych praktyk (jeżeli program studiów na wnioskowanym kierunku przewiduje praktyki)	990 godzin 40 ECTS
k) Liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego – w przypadku stacjonarnych studiów pierwszego stopnia i jednolitych studiów magisterskich	60
l) Łączna liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć z zakresu nauk podstawowych, do których odnoszą się efekty	34

uczenia się	
m) Łączna liczba punktów ECTS związanych z udziałem studentów w zajęciach przygotowujących do prowadzenia działalności naukowej lub udział w tej działalności	Nie dotyczy
n) Łączna liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość (w przypadku studiów o profilu praktycznym w wymiarze nie większym niż 50% liczby punktów ECTS koniecznych do ukończenia studiów, a w przypadku studiów o profilu ogólnoakademickim w wymiarze nie większym niż 75% liczby punktów ECTS koniecznych do ukończenia studiów)* Uzasadnienie: Szczegółowy wykaz przedmiotów realizowanych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość stanowi załącznik do niniejszej tabeli <i>Sumarycznych wskaźników</i>.	49

(*wykazane w tabeli wartości należy uzasadnić)

Koordinator kierunków

mgr Tomasz Sutarzewicz

Dziekan

Wydziału Filologicznego

dr Elżbieta Szwyłowska-Czapla

UNIwersYTET OPOLSKI
WYDZIAŁ FILOLOGICZNY

Rok akademicki: cykl dydaktyczny od 2022/2023

INSTRUKCJA ORGANIZACJI PRAKTYKI ZAWODOWEJ

KIERUNEK: GAME STUDIES

rok I, semestr 01

rok I, semestr 02

rok II semestr 03

rok II, semestr 04

1. Czas trwania praktyki:

Studenci kierunku *Game Studies* studiujący na Uniwersytecie Opolskim (UO) w systemie dziennym, zobowiązani są – zgodnie z obowiązującym harmonogramem studiów – do odbycia czterech praktyk zawodowych.

Praktyka 1-3 realizowana jest każdorazowo w ciągu ostatnich pięciu tygodni semestrów 01, 02 oraz 03, w wymiarze 5 dni tygodniowo, 6 godz. dydaktycznych dziennie, co przekłada się na 4,5 godz. zegarowej pracy dziennie wg specyfikacji czasu pracy pracodawcy. Łącznie podczas kursów Praktyka 1-3 student realizuje łącznie 450 godz. dydaktycznych (3 x 150 godz.) praktyk zawodowych uzyskując łącznie 18 punktów ECTS (3 x 6 ECTS), przy czym każdorazowo student uzyskuje 5 punktów ECTS za realizację zakładanych efektów uczenia się w drodze pracy kontaktowej podczas realizacji praktyki oraz 1 punkt ECTS za merytoryczne i praktyczne przygotowanie się do praktyki, na które przeznaczają łącznie 30 godzin, co przekłada się na 6 godzin pracy własnej studenta w każdym tygodniu praktyki.

Praktyka 4 realizowana jest w semestrze 04 studiów, przez okres 15 tygodni, w wymiarze 4 dni tygodniowo, 9 godzin dydaktycznych dziennie, co przekłada się na 6 godzin i 45 minut zegarowych pracy dziennie wg specyfikacji czasu pracy pracodawcy. Podczas kursu Praktyka 4 student realizuje 540 godz. dydaktycznych praktyk zawodowych uzyskując łącznie 22 punkty ECTS, przy czym student uzyskuje 20 punktów ECTS za realizację zakładanych efektów uczenia się w drodze pracy kontaktowej podczas realizacji praktyki oraz 2 punkty ECTS za merytoryczne i praktyczne przygotowanie się do praktyki, na które przeznaczają łącznie 60 godzin, co przekłada się na 4 godziny pracy własnej studenta w każdym tygodniu praktyki.

2. Placówki/instytucje, w których można realizować praktykę:

Celem praktyki zawodowej jest zdobycie podstawowego doświadczenia zawodowego, a także próba choćby częściowego zastosowania w praktyce wiedzy zdobytej podczas studiów, dlatego miejscem praktyki może być jakakolwiek firma/urząd/instytucja na terenie Polski, oferujące zatrudnienie w sektorze usługowym, administracyjno-biurowym, kulturalnym, edukacyjnym, tłumaczeniowym, gdzie można wykorzystać umiejętności oraz wiedzę i kompetencje z zakresu groźnawstwa, wiedzy o sztuce i wiedzy o kulturze.

3. Cele praktyk

- 1) zaznajomienie się z całokształtem działalności przedsiębiorstwa, urzędu, instytucji, etc.;
- 2) pogłębienie i poszerzenie wiedzy teoretycznej, zdobytej w trakcie dotychczasowych studiów, a także umiejętne zintegrowanie wiedzy teoretycznej z konkretnymi, praktycznymi zadaniami do wykonania na stanowisku pracy;
- 3) zdobycie i rozwinięcie umiejętności właściwego planowania, organizowania i kierowania powierzoną pracą (np. właściwego rozplanowania zadań w dostępnym czasie) poprzez realizację powierzonych przez pracodawcę zadań;
- 4) rozwinięcie praktycznych umiejętności (jeśli umożliwia to charakter praktyki zawodowej), przydatnych na powierzonym stanowisku;
- 5) przeprowadzenie szczegółowej analizy lokalnego rynku pracy oraz podjęcie próby zawodowego zaistnienia na nim, m.in. poprzez konieczność samodzielnego wyszukania firmy/urzędu/instytucji, w której odbędzie się praktyka zawodowa.

4. Obowiązki studenta przed rozpoczęciem oraz w czasie realizacji praktyki zawodowej:

Student-praktykant zobowiązany jest w szczególności do:

- 1) stawienia się w wyznaczonym miejscu i czasie na spotkanie informacyjno-organizacyjne z wyznaczonym koordynatorem ds. praktyk zawodowych, jeśli dojdzie do organizacji takiego spotkania;
- 2) zaznajomienia się przed rozpoczęciem praktyki z Regulaminem organizacji praktyk w UO ZR 15/2021 oraz instrukcją kierunkową, dostępnym na stronie internetowej <http://cedu.uni.opole.pl>, oraz przestrzegania postanowień tego Regulaminu w trakcie odbywania praktyki;
- 3) pobrania stosownych dokumentów z Biura Dydaktyki i Spraw Studenckich UO, koniecznych do odbycia praktyki zawodowej, oraz dostarczenia ich do pracodawcy, u którego będzie odbywana praktyka;
- 4) udostępnienia wyznaczonemu koordynatorowi ds. praktyk zawodowych – na jego żądanie – aktualnego adresu e-mailowego i numeru komórkowego praktykanta oraz numeru stacjonarnego i adresu e-mailowego pracodawcy, u którego będzie odbywana praktyka zawodowa, a także jej terminu i wyznaczonych dla praktykanta godzin pracy – w celu umożliwienia skutecznej kontroli odbywania tej praktyki;
- 5) stawienia się w pierwszym dniu praktyki w wyznaczonym miejscu, w którym odbywana będzie praktyka zawodowa, co najmniej pół godziny przed określonym czasem jej rozpoczęcia – chyba, że pracodawca określi inaczej;
- 6) punktualnego stawiania się w miejscu pracy w każdym pozostałym dniu praktyki, tj. w ciągu trzech tygodni jej trwania, o godzinie wyznaczonej przez pracodawcę;
- 7) nieopuszczania wyznaczonego stanowiska pracy przed upływem sześciu godzin zegarowych w każdym dniu – chyba, że pracodawca zdecyduje o innej organizacji tygodnia pracy (który w łącznym wymiarze tygodniowym powinien wynieść 30 godzin zegarowych);
- 8) stosowania się do poleceń kierownictwa firmy, w której odbywa się praktyka, oraz innych osób, odpowiedzialnych za organizację pracy podczas praktyki, a także sumiennego wykonywania powierzonych mu zadań, wynikających z charakteru pracy i ewentualnego programu praktyki – z zachowaniem obowiązujących na danym stanowisku przepisów dotyczących dyscypliny pracy i wszelkich wymogów bezpieczeństwa (m.in. BHP);
- 9) prowadzenia własnej dokumentacji, związanej z odbywaną praktyką zawodową, przez cały czas jej trwania, na którą składa się *Karta przebiegu praktyki* (według stosownego wzoru), stanowiąca

dzienny/godzinowy rozkład praktyki ze szczegółowym wyliczeniem wszelkich zajęć/zadań, realizowanych w miejscu pracy.

5. Zadania placówki/institucji i opiekuna praktyki w zakresie organizacji:

Przed rozpoczęciem praktyki zawodowej oraz w jej trakcie placówka/institucja, w której odbywana jest praktyka, ma obowiązek:

- 1) wyznaczyć opiekuna praktyki posiadającego kompetencje do opieki nad praktykantem;
- 2) wypełnić dostarczone przez studenta-praktykanta *Skierowanie na praktykę*, przygotowane przez Biuro Dydaktyki i Spraw Studenckich UO i przekazać dokumenty do rąk własnych studenta-praktykanta;
- 3) podpisać dostarczoną przez studenta-praktykanta *Umowę w sprawie organizacji praktyk studenckich* i odesłać jeden jej egzemplarz do Zakładu Praktyk UO przed rozpoczęciem praktyki przez studenta;
- 4) zorganizować i przeprowadzić praktykę zawodową dla studenta-praktykanta zgodnie z ustaleniami ww. Umowy, a także wyznaczyć opiekuna studenta na czas praktyki;
- 5) opracować wspólnie ze studentem harmonogramu praktyk, uwzględniającego specyfikę i potrzeby zakładu pracy oraz umiejętności praktykanta;
- 6) obserwować zachowania studenta w trakcie odbywania praktyki (punktualność, kultura osobista, zaangażowanie w powierzone prace, umiejętność nawiązywania kontaktów z pracownikami, kontrolowanie obecności) i odnotowanie ewentualnych uwag w *Karcie przebiegu praktyki*;
- 7) zapoznać praktykanta z regulaminem pracy w danym zakładzie pracy (ze szczególnym uwzględnieniem ewentualnych zagrożeń wynikających ze specyfiki zakładu pracy);
- 8) kontrolować i omówić zadania wykonywane przez studenta;
- 9) sporządzić opinię z przebiegu praktyki na formularzu: Opinia o przebiegu praktyki zawodowej oraz potwierdzenie Karty przebiegu praktyki.

6. Zadania koordynatora ds. praktyk zawodowych:

Przed rozpoczęciem praktyki zawodowej oraz w jej trakcie wyznaczony koordynator ds. praktyk zawodowych ma obowiązek:

- 1) zorganizować w stosownym terminie co najmniej jedno spotkanie informacyjne dla studentów w sprawie organizacji praktyk zawodowych;
- 2) monitorować ogłoszenia Biura Dydaktyki i Spraw Studenckich UO w celu poinformowania studentów o konieczności odebrania *Skierowań na praktykę*;
- 3) utrzymywać kontakt mailowy i osobisty ze studentami w celu rozwiązywania bieżących problemów, związanych z praktyką zawodową;
- 4) przedstawić studentom warunki zaliczenia praktyki jeszcze przed jej rozpoczęciem;
- 5) zaliczyć praktykę zawodową zgodnie z określonymi niżej warunkami zaliczenia praktyki podczas wyznaczonych dyżurów/konsultacji dokonując odpowiedniego wpisu do systemu USOS.

7. Warunki zaliczenia praktyki zawodowej:

- (1) Osiągnięcie efektów uczenia się przypisanych praktyce;
- (2) Zgodność miejsca, czasu i charakteru odbytej praktyki zawodowej z zasadami wyłożonymi w niniejszej instrukcji;
- (3) Pozytywny wynik ewentualnej kontroli odbywania praktyki zawodowej przez studenta, przeprowadzonej przez wyznaczonego koordynatora ds. praktyk zawodowych;
- (4) Przedłożenie wyznaczonemu koordynatorowi ds. praktyk zawodowych dokumentacji z odbytej

praktyki zawodowej w terminie do końca października cyklu dydaktycznego, w którym praktyka się odbyła, tj.:

- prawidłowo wypełnionej przez studenta-praktykanta, podpisanej i opieczetowanej przez pracodawcę *Karty przebiegu praktyki* (według stosownego wzoru),
- prawidłowo wypełnionej, podpisanej i opieczetowanej przez pracodawcę „Opinii o przebiegu praktyki zawodowej” (według stosownego wzoru).

Karta przedmiotu

Nazwa: Ludologia 1		Kod: 1.S3.GS.PP.1	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Łukasz Sasuła Prowadzący przedmiot: dr Łukasz Sasuła			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>warsztaty</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: <i>ćwiczenia praktyczne / metoda projektu / dyskusja / praca grupowa</i>		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Kolokwium (efekty 1,2, 4); Projekt (efekt 3).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen z kolokwium (50%) i projektu (50%).</i>	
Skrócony opis: Kurs ma na celu zapoznanie uczestników z kategorią zabawy a następnie przygotowanie ich do implementacji jej poszczególnych funkcji w projektach związanych z branżą gier.			
Opis: Pierwszym celem przedmiotu jest przedstawienie czym jest gra w kulturze, w ujęciu historycznym i współcześnie oraz jaki wpływ na rozwój społeczny i cywilizacyjny mają zmiany w sposobie postrzegania gier. Ważne jest tu szczególnie zapoznanie studentów z pojęciem zabawy i jej kulturotwórczym aspektem. Gdy ten zostanie osiągnięty, kolejnym celem jest przygotowanie studentów do pracy w grupach i tworzenia projektów – studenci przygotowują swoją pierwszą grę, dokonują jej testów i ewaluacji, zapoznając się z metodami i koncepcjami wykształconymi w branży gier.			
Zakres tematów:			

Tematyka kursu oscyluje wokół zagadnienia zabawy, jako kategorii w kulturze oraz koncepcji praktycznej, służącej do kwantyfikowania tekstów gier i pomocnej w ich projektowaniu.

Literatura:

- A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć
 - A1. wykorzystywana podczas zajęć
 - J. Huizinga, *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1985;
 - R. Koster, *A Theory of Fun*, Sebastopol 2014
 - A2. studiowana samodzielnie przez studenta
 - K. Gonciarz, *Wybuchające Beczki*, Kraków 2011.
- B. Literatura uzupełniająca
 - J. McGonigal, *Reality is Broken. Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, London 2012

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

- 1. w stopniu zaawansowanym tematykę kulturotwórczej roli gier, w przeszłości i współcześnie (K_W02)

Umiejętności: absolwent potrafi

- 2. dostrzec korelację pomiędzy poznanymi kategoriami a funkcjonującymi na rynku tekstami gier i ich elementami (K_U09)
- 3. zaprojektować lub uczestniczyć w projektowaniu prostej gry planszowej, wykorzystując poznane koncepcje dot. kategorii zabawy (K_U11)

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

- 4. świadomego doboru i przekazywania treści społecznie doniosłych w grach jako nowym medium; (K_K01)

Karta przedmiotu

Nazwa: Ludologia 2		Kod: 1.S3.GS.PP.2	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny</i>			
Kierunek: Game Studies Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Łukasz Sasuła Prowadzący przedmiot: dr Łukasz Sasuła			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>warsztaty</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: <i>ćwiczenia praktyczne / metoda projektu / dyskusja / praca grupowa</i>		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Dyskusja na zajęciach (efekty 1, 4); Projekt (efekty 2, 3).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie oceny aktywności na zajęciach (50%) i projektu (50%).</i>	
Skrócony opis: Kurs stanowi bezpośrednie rozwinięcie kursu Ludologia 1 z większym naciskiem na praktyczne zastosowanie zdobytych wiedzy i umiejętności.			
Opis: W trakcie kursu Ludologia 2 uczestnicy wezmą udział w kolejnym projekcie grupowym, tym razem o większej złożoności i z dłuższym czasem na jego przygotowanie. W trakcie poznają więcej kategorii związanych z współczesnym rynkiem gier i będą się zajmować implementowaniem kolejnych kategorii i koncepcji powstałych w toku badań nad grami, do własnego dzieła w postaci gry planszowej.			

Zakres tematów:

Tematyka kursu nadal oscyluje wokół zagadnienia zabawy, jako kategorii w badaniach groznawczych oraz koncepcji praktycznej, służącej do kwantyfikowania tekstów gier i pomocnej w ich projektowaniu.

Literatura:

- A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć
 - A1. wykorzystywana podczas zajęć
M. Selinker, *Poradnik projektowania gier planszowych*, tłum. B. Wyrwał, Pomysk Wielki 2018.
 - A2. studiowana samodzielnie przez studenta
P. Polewiak, *Tworzyć gry*, Kraków 2020.
- B. Literatura uzupełniająca
S. Rogers, *Level Up. The guide to great video game design*, Chichester 2014.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

- 1. w stopniu zaawansowanym tematykę kulturotwórczej roli gier, w przeszłości i współcześnie (K_W02)

Umiejętności: absolwent potrafi

- 2. dostrzec korelację pomiędzy poznanymi kategoriami a funkcjonującymi na rynku tekstami gier i ich elementami (K_U09)
- 3. zaprojektować lub uczestniczyć w projektowaniu prostej gry planszowej, wykorzystując poznane koncepcje dot. kategorii zabawy (K_U11)

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

- 4. dobierania przekazywania treści społecznie doniosłych w grach jako nowym medium; (K_K01)

Karta przedmiotu

Nazwa: Historia i mitosfera w medium gier		Kod: 1.S3.GS.PP.3	ECTS: 3
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Łukasz Sasuła Prowadzący przedmiot: dr Łukasz Sasuła			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 55h / 2 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 25h B. Praca własna studenta: 25h / 1 ECTS Przygotowanie do zajęć: 15h Przygotowanie do zaliczenia: 10h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: <i>wykład / projekt multimedialny / dyskusja / praca grupowa</i>		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Dyskusja na zajęciach (efekty 1, 2);</i> <i>Projekt multimedialny (efekty 3, 4).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie oceny aktywności na zajęciach (50%) i projektu (50%).</i>	
Skrócony opis: Kurs zaznajomi studentów z koncepcją mitosfery, wątku i motywu oraz pomoże dostrzec najpopularniejsze historyczne i religijne elementy występujące w tekstach gier.			
Opis: Celem przedmiotu jest przedstawienie elementów historycznych i mitycznych występujących w medium gier, szczególnie w ich ikonosferze. Omówienie istoty mitosfery funkcjonującej w grach wideo i innych, jej najważniejszych elementów wraz z ich kulturową genezą, jako jednej z kluczowych części składowych współczesnej kultury medialnej.			
Zakres tematów:			

Kurs stanowi przegląd motywów i wątków historycznych i religijnych, pojawiających się szczególnie często w medium gier, wraz z analizą ich wpływu na całość medium i intertekstualne zastosowanie.

Literatura:

- A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć
 - A1. wykorzystywana podczas zajęć
Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej, red. A. Pitrus, Kraków 2012.
 - A2. studiowana samodzielnie przez studenta
Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał, t. II, red. A. Surdyk, J. Szeja, Poznań 2007.
- B. Literatura uzupełniająca
M. Eliade, Obrazy i symbole. Szkice o symbolizmie magiczno-religijnym, Warszawa 1998.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

- 1. w stopniu zaawansowanym definicję gry jako zjawiska społecznego oraz jej elementów (K_W02)
- 2. w stopniu zaawansowanym tematykę społecznych funkcji gier (K_W04)

Umiejętności: absolwent potrafi

- 3. dostrzec intertekstualną rolę wątków i motywów w grach na przestrzeni całego medium (K_U09); (K_U03)

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

- 4. dobierania i przekazywania treści społecznie doniosłych w grach jako nowym medium;; (K_K01)

Karta przedmiotu

Nazwa: Socjologia kultury		Kod: 1.S3.GS.PP.4	ECTS: 3
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny/ Instytut Językoznawstwa/ Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr hab. Dorota Świtała-Trybek Prowadzący przedmiot: dr hab. Dorota Świtała-Trybek			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 55h / 2 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 25h B. Praca własna studenta: 25h / 1 ECTS Przygotowanie do zajęć: 15h Przygotowanie do zaliczenia: 10h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: Ćwiczenia audytoryjne: analiza tekstów z dyskusją, praca w grupach, prezentacja multimedialna.		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 1,2);</i> <i>Zadania cząstkowe (efekty 3,4, 5).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej w formie prezentacji (60%).</i>	
Skrócony opis: 1.Wprowadzenie w obszar problematyki charakterystycznej dla socjologii kultury. 2.Wskazanie na wieloaspektowość i pluralizm tematyczny w ramach socjologii kultury.			
Opis: Na zajęciach podejmowane będą zagadnienia związane z rolą kultury w życiu społecznym, przekazem treści kulturowych, uczestnictwem w kulturze, funkcjonowaniem człowieka w społeczeństwie, przyjmowaniem przez niego różnych ról społecznych, stylami życia we współczesnej kulturze polskiej.			
Zakres tematów: Socjologiczne i antropologiczne pojmowanie kultury			

Jak kultura wpływa na osobowość
System społeczny a uczestnictwo w kulturze
Socjalizacja. Wzory, wartości, normy
Kultura ludowa
Środki masowego komunikowania jako źródło kultury
Moda – zjawisko kulturowe i społeczne
Subkultury młodzieżowe. Między spontanicznością a uniwersalizmem
Tożsamość a ład społeczny (stygmatyzacje, wykluczenie)
Kultura a turystyka
Style życia we współczesnej kulturze polskiej

Literatura:

A. Literatura:

A1. wykorzystywana podczas zajęć

Golka M., *Socjologia kultury*, Warszawa 2008.

Wprowadzenie do socjologii kultury, red. M. Filipiak, Lublin 2009.

Muggleton D., *Wewnątrz subkultury. Ponowoczesne znaczenia stylu*, przekład. A. Sadza, Kraków 2004 (wybrane fragmenty).

Style życia, wartości, obyczaje. Stare tematy, nowe spojrzenia, Warszawa 2012 (tu: B. Fatyga, *Pan Jourdin i styl życia*, s. 13-24; M. Fuszara, *Nowi ojcowie*, s. 172-187)

A2. studiowana samodzielnie przez studenta

„Małe tęsknoty?”. *Style życia w czasie wolnym we współczesnym społeczeństwie*, red. nauk. W. Myszyński, Toruń 2009.

Simmel G., *Filozofia mody*, s. I-VII, przeł. S. Magała:

<https://filspol.files.wordpress.com/2009/10/simmel-georg-filozofia-mody.doc>

B. Literatura uzupełniająca:

Wieczorkiewicz A., *Apetyt turysty, O podróżniczych kontaktach ze światem*, Kraków 2008 (wybrane fragmenty)

Niewiadomska I., M. Kalinowski (red.), *Skazani na wykluczenie*, Lubin 2010.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym fundamentalne dylematy współczesnej kultury i cywilizacji w zakresie ich badania i zastosowania do rozwiązywania problemów społecznych (K_W04).

Umiejętności: absolwent potrafi

2. komunikować się z użyciem specjalistycznej terminologii dotyczącej opisu zjawisk socjologii kultury (K_U04).
3. brać udział w debacie – przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska w zakresie tematycznym dotyczącym zjawisk kultury oraz dyskutować o nich (K_U05).

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

4. wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego inicjowania działania na rzecz interesu publicznego myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy (K_K02).
5. aktywnego uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form (K_K04).

Karta przedmiotu

Nazwa: Warsztaty pisania scenariuszy gier		Kod: 1.S3.GS.PP.5	ECTS: 3
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny/ Instytut Językoznawstwa/ Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: mgr Adrian Pskiet Prowadzący przedmiot: mgr Adrian Pskiet			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>Warsztaty</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej (50%)</i> <i>e-learning (50%)</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 55h / 2 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 25h B. Praca własna studenta: 25h / 1 ECTS Przygotowanie do zajęć: 15h Przygotowanie do zaliczenia: 10h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: Wykład konwersatoryjny; prezentowanie zagadnień za pomocą Case study; dyskusja dydaktyczna; zaliczenie w formie pracy pisemnej – stworzenie scenariusza do gry video.		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 2 i 3);</i> <i>Aktywność na zajęciach (efekty 1, 4, 5 i 6).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie aktywności na zajęciach (30%) i pracy zaliczeniowej (70%).</i>	
Skrócony opis: Celem konwersatorium jest poszerzenie kompetencji z zakresu game designu z zakresu tworzenia szeroko pojętego settingu i narracji do gier.			
Opis: Program zajęć obejmuje: wyjaśnienie roli scenariusza we współczesnej produkcji gier jak też w perspektywie historycznej, omówienie podstawowych struktur scenariusza gry video, miejsca scenariusza w dokumentacji projektowej, wykorzystania audio, video oraz mechanik we wzmacnianiu przekazu narracyjnego, a także sposobów konwersji dzieł książkowych, komiksowych i filmowych na język gier komputerowych.			

Poza tym studenci zapoznają się z praktycznymi informacjami na temat pisania scenariuszy zarówno do produkcji liniowych jak też nieliniowych (z uwzględnieniem drzew decyzyjnych) oraz tworzenia narracji metodą hub'ową dla gier z otwartym światem.

Dodatkowo w ramach konwersatorium prowadzone będą dyskusje na temat najlepszych narracyjnie gier w celu lepszego zobrazowania omawianych rozwiązań narracyjnych.

Zakres tematów:

Narracyjne podejście do game designu, podstawy budowania settingów, kreacja postaci, pisanie scenariusza, tworzenie dialogów na bazie drzew decyzyjnych.

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

A1. wykorzystywana podczas zajęć

Adams E., *Projektowanie gier: podstawy*, Gliwice 2011

Koster R., *A theory of fun for game design*, Sebastopol 2014

Filiciak M., *Światy z pikseli: antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa 2010.

A2. studiowana samodzielnie przez studenta

Filiciak M., *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006.

B. Literatura uzupełniająca

Bomba R., *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń 2013

Schreier J., *Krew, pot i piksele: chwalebne i niepokojące opowieści o tym, jak robi się gry*, Kraków 2018

Urbańska-Galanciak D., *Homo players: strategie odbioru gier komputerowych*, Warszawa 2009

Verne J., *Dwadzieścia tysięcy mil podmorskiej żeglugi*, Warszawa, 2000

Campbell J., *Potęga mitu*, Kraków 2007.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym istotne dla historii i rozwoju medium teksty gier z szczególnym uwzględnieniem ich scenariuszy (K_W01);
2. w stopniu zaawansowanym metody i koncepcje związane z pisaniem scenariuszy (K_W03).

Umiejętności: absolwent potrafi

3. przygotować całość lub część scenariusza bądź opisu fabularnej wizji settingu gry (K_U01);
4. rozpoznać i krytycznie przeanalizować scenariusz gry także w wersji nieliniowej (K_U03);
5. pracować w grupie projektowej tworzącej narracyjną część projektu gry (K_U05).

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

6. właściwiej oceny zdobytych kompetencji w zakresie studiów nad grami i nauk o kulturze i uznania ich znaczenia w tworzeniu narracji gaamingowych (K_K01).

Karta przedmiotu

Nazwa: Interfejsy gier		Kod: 1.S3.GS.PP.6	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny/ Instytut Językoznawstwa/ Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: mgr Justyna Migoń-Sasuła Prowadzący przedmiot: mgr Justyna Migoń-Sasuła			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>warsztaty</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: Ćwiczenia praktyczne, prezentacja multimedialna, dyskusja, praca w grupach		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 1,2);</i> <i>Zadania cząstkowe (efekty 3,4).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (50%) i pracy zaliczeniowej (50%).</i>	
Skrócony opis: Interfejs stanowi kluczowe narzędzie pośredniczące w procesie rozgrywki – dobre zrozumienie jego funkcjonalności stanowi jedno z ważniejszych praktycznych zagadnień w postrzeganiu gier.			
Opis: Celem przedmiotu jest przedstawienie i analityczne omówienie szeregu popularnych lub szczególnie interesujących gier wideo, pod kątem zastosowanych w nich interfejsów. Pozwoli to studentom zapoznać się z zagadnieniami takimi jak immersja oraz interaktywność i ich rolę w projektowaniu gier. Kurs obejmie przede wszystkim analizę projektowania doświadczenia użytkownika końcowego w medium gier.			
Zakres tematów:			

Kurs obejmuje zapoznanie uczestników z zagadnieniem interfejsu, jego implementacji w różnych rodzajach/gatunkach gier, jak również typologią i praktycznym zastosowaniem poszczególnych jego rodzajów.

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016

Chojnacki M.M., *Interfejs*, [w:] *Wprowadzenie do groznawstwa*, pod red. K. Prajzner, Łódź 2019.

B. Literatura uzupełniająca

Strojny P., Strojny A., *Kwestionariusz immersji – polska adaptacja i empiryczna weryfikacja narzędzia*, „Homo Ludens”, s. 171- 185

<https://www.ptbg.org.pl/wp-content/uploads/2020/05/Pawe%C5%82-STROJNY-Agnieszka-STROJNY-Kwestionariusz-immersji-polska-adaptacja-i-empiryczna-weryfikacja-narz%C4%99dzia.pdf>

Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej, red. A. Pitrus, Kraków 2012.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym pojęcie interfejsu oraz ich typologię w zakresie medium gier (K_W01);
2. w stopniu zaawansowanym strukturę szczególnie istotnych dla medium gier i wzajemnej relacji ich poszczególnych elementów (K_W03);

Umiejętności: absolwent potrafi

3. scharakteryzować interfejsy poszczególnych gier i wskazać ich funkcjonalność (K_U09, K_U12);

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

4. dostrzeżenia doniosłości właściwego zapośredniczenia w procesie rozgrywki dla odpowiedniego odbioru gry w przestrzeni kulturowej oraz medialnej (K_K01, K_K02);

Karta przedmiotu

Nazwa: Projektowanie graficzne 1		Kod: 1.S3.GS.PP.7	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Sztuki</i>			
Kierunek: Game Studies Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Urszula Sawicka Prowadzący przedmiot: mgr Katarzyna Mular			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>Warsztaty</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej (50%)</i> <i>e-learning (50%)</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: <i>ćwiczenia praktyczne / metoda projektu/ dyskusja</i>		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 1,2);</i> <i>Zadania cząstkowe (efekty 3,4,5).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).</i>	
Skrócony opis: Celem kursu jest poznanie najważniejszych zagadnień związanych z projektowaniem graficznym oraz podstawowa oraz praktyka w obszarze posługiwania się językiem projektowania.			

Opis:

Celem kursu jest poznanie najważniejszych zagadnień związanych z projektowaniem graficznym, poszerzenie świadomości estetycznej oraz praktyka w obszarze posługiwania się językiem projektowania: praca z kompozycją, typografią, ilustracją, operowanie autorskimi środkami formalnymi. Student pozna także podstawowe użytkowe zadnienia dotyczące narzędzi i zasobów związanych z branżą projektowania graficznego.

Zakres tematów:**Wykłady semestr 1**

1. Dyskusja o współczesnej estetyce i rola projektowania graficznego w komunikacji wizualnej.
2. Z czego składa się projektowanie graficzne? Podstawowe środki formalne i nośniki użytkowe.
3. Narzędzia i zasoby dla twórców grafiki użytkowej - prawa autorskie dotyczące zasobów online.
4. Typografia użytkowa - podstawowe zagadnienia.
5. Typografia jako środek wyrazu artystycznego.
6. Style i trendy w projektowaniu graficznym ze szczególnym uwzględnieniem ilustracji.

Zadania semestr 1

1. Zaprojektuj nadruk na T-shirt (kompozycja monochromatyczna łącząca ilustrację wektorową z krótką formą literniczą)
2. Kreujemy wieloplanowy pejzaż gradientowy (kolorowa ilustracja wektorowa w technice flat design)
3. Alternatywna wersja okładki albumu muzycznego (łączenie typografii z fotografią).

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

A1. wykorzystywana podczas zajęć

Forssman F., Willberg H. P., *Pierwsza pomoc w typografii /Słowo/obraz terytoria*, 2015

Bringhurst R., *Elementarz stylu w typografii*, Design Plus, 2007

Starakiewicz M., *Model i metafora. Komunikacja wizualna w humanistyce*, Korporacja Ha!art, 2019.

A2. studiowana samodzielnie przez studenta

Kolesar Z., Mrowczyk J., *Historia projektowania graficznego, Karakter*, 2018

B. Literatura uzupełniająca

Mrowczyk J., *P.GR polskie projektowanie graficzne, Karakter*, 2010

Mrowczyk J., *Widzieć/Wiedzieć*, Karakter, 2015

Voelker U., *Porządek w projektowaniu. Siatki w projektowaniu graficznym – teoria i praktyka / 2d2.pl*, 2020

Lentjes E., Hoeks H., *Triumf typografii / 2d2.pl*, 2017

Frąckiewicz S., *Ten łokieć źle się zgina. Rozmowy o ilustracji*, Czarne, 2020

Górski J., *Dosłownie*, Karakter, 2020.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym zagadnienia z zakresu projektowania graficznego. Jest świadomy elementarnych narzędzi komunikacji wizualnej (K_W08)

Umiejętności: absolwent potrafi

2. korzystając z edytorów obrazu i dostępnych zasobów dla twórców grafiki użytkowej, przygotować projekt będący połączeniem tekstu z ilustracją (K_U10)
3. interpretować i w sposób krytyczny wypowiadać się na temat dzieł kultury (K_U05)

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

4. odczytywania społecznego aspektu projektowania graficznego, jest świadom jego obecności i znaczenia w obszarach komunikacji wizualnej (K_K01)
5. poszanowania praw autorskich innych twórców i etycznego posługiwania się zasobami online dla twórców grafiki użytkowej (K_K03)

Karta przedmiotu

Nazwa: Projektowanie graficzne 2		Kod: 1.S3.GS.PP.8	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Sztuki</i>			
Kierunek: Game Studies Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Urszula Sawicka Prowadzący przedmiot: mgr Katarzyna Mular			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>Warsztaty</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej (50 %)</i> <i>e-learning (50 %)</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: <i>ćwiczenia praktyczne / metoda projektu / dyskusja</i>		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 1,2);</i> <i>Zadania cząstkowe (efekty 3,4,5).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).</i>	
Skrócony opis: Celem kursu jest zapoznanie się z wybranymi dziedzinami współczesnego projektowania graficznego oraz poszerzenie wiedzy z zakresu komunikacji wizualnej.			

Opis:

Celem kursu jest zapoznanie się z wybranymi dziedzinami współczesnego projektowania graficznego oraz poszerzenie wiedzy z zakresu komunikacji wizualnej. W praktyce studenci będą ćwiczyć posługiwanie się środkami formalnymi, typografią i ilustracją w połączeniu z trenowaniem umiejętności operowania językiem metafory i umiejętności abstrakcyjnego myślenia. Student pozna także szereg zadnień dotyczących nośników, zasobów oraz metod współpracy z klientami i podwykonawcami.

Zakres tematów:

1. W którą stronę podąża projektowanie graficzne? Porozmawiajmy o trendach we współczesnej estetyce.
2. Rynek narzędzi i zasobów – nowa jakość w pracy twórców grafiki użytkowej.
3. Layout typograficzny. Kiedy trzymać się zasad?
4. Jak mówi do nas plakat?
5. Podstawowe zagadnienia druku w pracy projektanta graficznego. Rodzaje papierów, technik drukarskich. Kreatywne wykorzystanie różnych technik.
6. Podstawowe zagadnienia dotyczące dziedzin projektowania graficznego pod nośniki cyfrowe.

Zadania:

1. Moje CV (praca z layoutem typograficznym).
2. Plakat popkulturowy. Graficzna impresja na temat dzieła kultury (język plakatu, autorskiego klucza konceptualnego, konwencja estetyczna).
3. Interfejs (praca w grupach - kreujemy prosty system wizualny dla aplikacji na telefon).

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

Literatura podstawowa:

Gonzales-Miranda E., *Projektowanie ikon i piktogramów* / 2d2.pl, 2019

Bringinghurst R., *Elementarz stylu w typografii*, Design Plus, 2007

Starakiewicz M., *Model i metafora. Komunikacja wizualna w humanistyce*, Korporacja Ha!art, 2019

B. Literatura uzupełniająca

Mrowczyk J., *P.GR polskie projektowanie graficzne, Karakter*, 2010

Voelker U., *Porządek w projektowaniu. Siatki w projektowaniu graficznym – teoria i praktyka* / 2d2.pl, 2020

Lentjes E., Hoeks H., *Triumf typografii* / 2d2.pl, 2017

Górski J., *Dosłownie*, Karakter, 2020.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym terminologię oraz narzędzia z zakresu projektowania graficznego. Jest świadomy współczesnych zjawisk estetycznych i narzędzi komunikacji wizualnej (K_W08)

Umiejętności: absolwent potrafi

2. korzystając z edytorów obrazu i zasobów i dostępnych zasobów, przygotować użytkowy projekt graficzny. A także w elementarny sposób poruszać się w obszarze wyboru i zastosowania typografii oraz elementów ilustracyjnych. Świadomie wykorzystuje wiedzę z zakresu kompozycji, czytelności i hierarchii ważności składowych projektu (K_U10)
3. interpretować i w sposób krytyczny wypowiadać się na temat dzieł kultury (K_U05)

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

4. interpretacji społecznego kontekstu projektowania graficznego (K_K01)
5. poszanowania praw autorskich innych twórców i etycznego posługiwania się zasobami online dla twórców grafiki użytkowej (K_K03)

Karta przedmiotu

Nazwa: Wstęp do projektowania mechaniki gier 1		Kod: 1.S3.GS.PP.9	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny/ Instytut Językoznawstwa/ Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Łukasz Sasuła Prowadzący przedmiot: mgr Adrian Pskiet			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>Warsztaty</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej (50%)</i> <i>e-learning (50%)</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: Dyskusja; prezentowanie zagadnień za pomocą Case study; metoda aktywizująca – burza mózgów; zaliczenie w formie pracy pisemnej – wymyślenie i opisanie projektu gry video w formie pitcha.		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 4 , 5 i 7);</i> <i>Aktywność na zajęciach (efekty 1, 2, 3 i 6).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie aktywności na zajęciach (25%) i pracy zaliczeniowej (75%).</i>	
Skrócony opis: Celem warsztatów jest wprowadzenie w proces produkcji oprogramowania rozrywkowego z perspektywy game designera oraz wskazanie kluczowych aspektów tego procesu.			
Opis: Program zajęć obejmuje: wyjaśnienie istoty game designu jako niezbędnej dla tworzenia gier dziedziny, zaprezentowanie metod podziału procesu developmentu, analizę stylów gry według taksonomii Richard Bartle jak i Reiss Motivation Profil, metody precyzowania wizji gry za pomocą ustalania fantazji jak i filarów projektu, wprowadzenie do typów immersji w dziełach audiowizualnych oraz prezentacji mechanik za pomocą wykresów – pętli gameplay'owych.			

Poza tym studenci zapoznają się z praktycznymi informacjami na temat tworzenia dokumentacji służącej prezentacji projektu, ustalania grupy docelowej gier z uwzględnieniem badań statystycznych oraz przeprowadzania burz mózgów jako metody tworzenia pomysłów na gry.

Dodatkowo w ramach konwersatorium prowadzone będą dyskusje na temat obecnej sytuacji na rynku gier video z perspektywy game designera w celu wyćwiczenia studentów w analizie trendów branżowych.

Zakres tematów:

Game design w procesie produkcji gier elektronicznych, taksonomie graczy, grupa docelowa, gameplay loops, wstępna dokumentacja projektowa, trendy branżowe.

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

A1. wykorzystywana podczas zajęć

Adams E., *Projektowanie gier: podstawy*, Gliwice 2011

Bomba R., *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń 2013

Koster R., *A theory of fun for game design*, Sebastopol 2014.

A2. studiowana samodzielnie przez studenta

Filiciak M., *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006.

B. Literatura uzupełniająca

Filiciak M., *Światy z pikseli: antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa 2010

Schreier J., Krew, pot i piksele: chwalebne i niepokojące opowieści o tym, jak robi się gry, Kraków 2018

Urbańska-Galanciak D., *Homo players: strategie odbioru gier komputerowych*, Warszawa 2009.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym istotne dla historii i rozwoju medium teksty gier, a także podstawowe metody ich tworzenia w tym przede wszystkim dokumenty prezentacyjne (K_W01);
2. w stopniu zaawansowanym metody i koncepcje związane z tworzeniem wstępnego projektu gry wykształcone przez branżę gier (K_W03).
3. w stopniu zaawansowanym specyfikę tekstów gier dostosowanych do różnorodnych potrzeb i preferencji różnych grup demograficznych (K_W04).

Umiejętności: absolwent potrafi

4. przygotować w całości lub części wstępną dokumentację niezbędną do poprawnej prezentacji projektu gry (K_U01);
5. rozpoznać i krytycznie przeanalizować dokumentację wstępną gry (K_U03);
6. pracować w grupie projektowej i dokonywać ewaluacji idei gamingowych (K_U05).

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

7. właściwej oceny zdobytych kompetencji w zakresie studiów nad grami i nauk o kulturze i uznania ich znaczenia w procesie wstępnego projektowania gier (K_K01).

Karta przedmiotu

Nazwa: Wstęp do projektowania mechaniki gier 2		Kod: 1.S3.GS.PP.10	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny/ Instytut Językoznawstwa/ Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Łukasz Sasuła Prowadzący przedmiot: mgr Adrian Pskiet			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>warsztaty</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej (50%)</i> <i>e-learning (50%)</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: Dyskusja; prezentowanie zagadnień za pomocą Case study; zaliczenie w formie pracy pisemnej – przygotowanie fragmentu dokumentacji projektowej gry tzw. Game Design Document.		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 4 , 5 i 7);</i> <i>Aktywność na zajęciach (efekty 1, 2, 3 i 6).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie aktywności na zajęciach (25%) i pracy zaliczeniowej (75%).</i>	
Skrócony opis: Celem warsztatów kontynuacja omówienia procesu produkcji oprogramowania rozrywkowego z perspektywy game designera ze szczególnym uwzględnieniem preprodukcji.			
Opis: Program zajęć obejmuje: analizę różnych metod implementacji nieliniowości w grach, wizualne konceptualizacje idei gry, omówienie specyfiki in-game economies, promechaniczne projektowanie oponentów w grach, zastosowanie metod losowych w projektowaniu mechanik oraz rozważania na temat mechanicznonarracyjnowizualnych sposobów kreowania protagonisty w grach.			

Poza tym studenci zapoznają się z praktycznymi informacjami na temat tworzenia dokumentacji projektowej, analizy projektów pod kątem mechanik i podziału mechanik na core i metę.

Dodatkowo w ramach konwersatorium prowadzone będą dyskusje na temat obecnej sytuacji na rynku gier video z perspektywy game designera w celu wyćwiczenia studentów w analizie trendów branżowych oraz wyrobienia nawyków analitycznych.

Zakres tematów:

Zaawansowana dokumentacja projektowa, analityka gameplay'owa gier, nieliniowość w grach, in-game economy, generowanie proceduralne.

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

A1. wykorzystywana podczas zajęć

Adams E., Projektowanie gier: podstawy, Gliwice 2011

Bomba R., Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności, Toruń 2013

Koster R., A theory of fun for game design, Sebastopol 2014.

A2. studiowana samodzielnie przez studenta

Filiciak Mirosław, Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej, Warszawa 2006.

B. Literatura uzupełniająca

Huizinga J., Homo ludens, Amsterdam 2010

Campbell J., Potęga mitu, Kraków 2007

Filiciak M., Światy z pikseli: antologia studiów nad grami komputerowymi, Warszawa 2010

Schreier J., Krew, pot i piksele: chwalebne i niepokojące opowieści o tym, jak robi się gry, Kraków 2018

Urbańska-Galanciak D., Homo players: strategie odbioru gier komputerowych, Warszawa 2009

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

Homo Ludens : czasopismo ludologiczne Polskiego Towarzystwa Badania Gier, 1(2)/2010.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym istotne dla historii i rozwoju medium teksty gier, a także zaawansowane metody ich tworzenia w tym przede wszystkim dokumentów preprodukcyjnych (K_W01);
2. w stopniu zaawansowanym metody i koncepcje związane z tworzeniem projektu gry wykształcone przez branżę gier (K_W03).
3. w stopniu zaawansowanym specyfikę tekstów gier pod względem różnorodności mechanik i systemów (K_W04).

Umiejętności: absolwent potrafi

4. przygotować w całości lub części podstawową dokumentację preprodukcyjną niezbędną do procesu produkcji gier (K_U01);
5. rozpoznać i krytycznie przeanalizować dokumentację preprodukcyjną gry (K_U03);
6. pracować w grupie projektowej i dokonywać ewaluacji dokumentacji preprodukcyjnej (K_U05).

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

7. właściwej oceny zdobytych kompetencji w zakresie studiów nad grami i nauk o kulturze i uznania ich znaczenia w procesie preprodukcji gier (K_K01).

Karta przedmiotu

Nazwa: Podstawy programowania 1		Kod: 1.S3.GS.PP.11	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny/ Instytut Językoznawstwa/ Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: mgr Adrian Pskiet Prowadzący przedmiot: mgr Adrian Pskiet			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>warsztaty</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej (50%)</i> <i>e-learning (50%)</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: Dyskusja; prezentowanie zagadnień za pomocą Case study; pokazy działania programów, ćwiczenia kodowania; zadania z pisania dokumentacji; zaliczenie w formie tworzenia programu komputerowego		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 2);</i> <i>Zadania cząstkowe (efekty 3 i 4);</i> <i>Aktywność na zajęciach (efekty 1 i 5).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie aktywności na zajęciach (10%), ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (50%).</i>	
Skrócony opis: Celem warsztatów jest wprowadzenie w tematykę tworzenia oprogramowania uwzględniając perspektywę pracy w branży gier video.			
Opis: Program zajęć obejmuje: rolę programowania w produkcji oprogramowania rozrywkowego, krótki rys historyczny programowania wraz z przedstawieniem zasłóści historycznych wpływających na dzisiejsze rozwiązania technologiczne, podział języków programowania, proces produkcji oprogramowania wraz z prezentacją najpopularniejszych modeli, zasady pracy z kodem, objaśnienie podstawowych rozwiązań z zakresu kodowania.			

Poza tym studenci zapoznają się z praktycznymi informacjami na temat tworzenia dokumentacji technicznej dla oprogramowania oraz przygotowywania prostych programów w językach imperatywnych wysokiego poziomu.

Zakres tematów:

Historia programowania i jej wpływ na dzisiejsze IT, rola programowania w produkcji gier, podział języków programowania, proces produkcji oprogramowania, modele pracy z kodem, zasady kodowania, wprowadzenie do języków programowania.

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

Schildt H., *C++. Sztuka programowania*, Warszawa, 2002

Coldwind G., *Zrozumieć programowanie*, Warszawa, 2016

Ierusalimsky R., *Lua 5.1 Reference Manual*, 2006, www.lua.org/manual/5.1

B. Literatura uzupełniająca

HTML Living Standard, html.spec.whatwg.org

Python documentation, docs.python.org

Dokumentacja języka C#, docs.microsoft.com/pl-pl/dotnet/csharp

Xinogalos S., *Overview and Comparative Analysis of Game Engines for Desktop and Mobile Devices*, 2017

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym cechy wysokopoziomowych języków programowania stosowanych najczęściej do tworzenia gier (K_W01);

Umiejętności: absolwent potrafi

2. przygotować prosty program lub fragment programu w języku programowania wysokiego poziomu (K_U01);
3. konstruktywnie ocenić różne podstawowe estymacje scope projektu informatycznego (K_U06);
4. w stopniu podstawowym zaplanować pracę, indywidualną bądź grupową, nad projektem informatycznym (K_U07).

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

5. do pracy z kodem według przyjętej etyki zawodowej producentów oprogramowania (K_K03).

Karta przedmiotu

Nazwa: Podstawy programowania 2		Kod: 1.S3.GS.PP.12	ECTS: 4
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny/ Instytut Językoznawstwa/ Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: mgr Adrian Pskiet Prowadzący przedmiot: mgr Adrian Pskiet			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>warsztaty</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej (50%)</i> <i>e-learning (50%)</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 55h/ 2 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 25h B. Praca własna studenta: 55h/ 2 ECTS Przygotowanie do zajęć: 30h Przygotowanie do zaliczenia: 25h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: Dyskusja; prezentowanie zagadnień za pomocą Case study; pokazy działania programów w szczególności engine, ćwiczenia kodowania; zaliczenie w formie tworzenia programu komputerowego.		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 2);</i> <i>Zadania cząstkowe (efekty 1);</i> <i>Aktywność na zajęciach (efekty 3, 4 i 5).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie aktywności na zajęciach (25%), ocen cząstkowych (25%) i pracy zaliczeniowej (50%).</i>	
Skrócony opis: Celem warsztatów jest rozwinięcie podstaw tworzenia oprogramowania z perspektywy gamedevu m.in. o wykorzystanie kodowania w silnikach do tworzenia gier (engines) i tworzenie prostych skryptów.			
Opis: Program zajęć obejmuje: średniozaawansowane rozwiązania z zakresu kodowania, podstawy obsługi game engines, implementacje prostych skryptów, blueprints, kluczowe parametry przy pracy nad środowiskiem gry, podstawy fizyki gier, podstawy planowania procesu produkcji oprogramowania w celu doskonalenia tworzenia scope'ów. Poza tym studenci zapoznają się z praktycznymi informacjami na temat wykorzystania podstawowej wiedzy			

programistycznej w celu bardziej wydajnej pracy nad nowożytnymi grami komputerowymi, a także zastosowania jej do procesu testowania oprogramowania rozrywkowego.

Zakres tematów:

Programistyczne aspekty game engines, Podstawy skryptów; Blueprints; Obsługa game engines; Zaawansowane zmienne programistyczne; podstawy planowania projektów programistycznych; Testy oprogramowania.

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

Schildt H., *C++. Sztuka programowania*, Warszawa, 2002

Coldwind G., *Zrozumieć programowanie*, Warszawa, 2016

Smilgin R., *Zawód tester: od decyzji do zdobycia doświadczenia*, Warszawa, 2018

Ierusalimsky R., *Lua 5.1 Reference Manual*, 2006, www.lua.org/manual/5.1

B. Literatura uzupełniająca

Unreal Engine 4 Documentation, docs.unrealengine.com/4.27/en-US/

Python documentation, docs.python.org

Dokumentacja języka C#, docs.microsoft.com/pl-pl/dotnet/csharp

Lee J., *Unreal Engine: Game Development from A to Z*, Birmingham, 2016

Sapio F., *Unity. Przepisy na interfejs gry* (fragmenty), Gliwice, 2017.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym konstrukcje charakterystyczne dla wysokopoziomowych języków programowania stosowanych najczęściej do tworzenia gier (K_W01);

Umiejętności: absolwent potrafi

2. przygotować prosty program lub skrypt w języku programowania wysokiego poziomu (K_U01);
3. zrozumieć podstawową terminologię programistyczną w języku angielskim (K_U06);
4. zidentyfikować poprzez testy podstawowe problemy programistyczne gier (K_U11).

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

5. do pracy z kodem według przyjętej etyki zawodowej producentów oprogramowania (K_K03).

Karta przedmiotu

Nazwa: Projektowanie poziomów gier		Kod: 1.S3.GS.PP.13	ECTS: 3
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny/ Instytut Językoznawstwa/ Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: mgr Adrian Pskiet Prowadzący przedmiot: mgr Adrian Pskiet			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>warsztaty</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej (50%)</i> <i>e-learning (50%)</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 55h / 2 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 25h B. Praca własna studenta: 25h / 1 ECTS Przygotowanie do zajęć: 15h Przygotowanie do zaliczenia: 10h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: Dyskusja; prezentowanie zagadnień za pomocą Case study; zaliczenie w formie pracy pisemnej – przygotowanie fragmentu zaawansowanej dokumentacji projektowej gry tzw. Level Design Document.		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 3, 4 i 5);</i> <i>Aktywność na zajęciach (efekty 1, 2 i 6).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie aktywności na zajęciach (30%) i pracy zaliczeniowej (70%).</i>	
Skrócony opis: Celem warsztatów jest poszerzenie kompetencji z zakresu game designu ze szczególnym uwzględnieniem jednej z jego poddziedzin, level designu.			
Opis: Program zajęć obejmuje: wyjaśnienie istoty level designu oraz przedstawienie jego roli w procesie produkcji oprogramowania rozrywkowego, zaprezentowanie różnorodności podejść projektowych w zależności od gatunku oraz fantazji projektowanej gry video, przeprowadzanie przez proces projektowania założeń level design'owych na wybranym przykładzie, zostawianie rozkładu aktywności do rozłożenia wyzwań w ramach poziomu gry, sposobów prezentowania bossów, prezentacji struktury poziomów za pomocą diagramów.			

Poza tym studenci zapoznają się z praktycznymi informacjami na temat tworzenia dokumentacji projektowej niezbędnej do stworzenia projektu poziomów dla gier video.

Dodatkowo w ramach konwersatorium kontynuowane będą dyskusje na temat obecnej sytuacji na rynku gier video z perspektywy game designera w celu dalszego trenowania się w zakresie analizy trendów branżowych.

Zakres tematów:

Rola level designu w procesie produkcji gier video, metody projektowe w level designie, rozkłady aktywności wyzwań, sposoby prezentacji przeciwników na poziomie, struktury poziomów, trendy branżowe.

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

A1. wykorzystywana podczas zajęć

Wesołowski J., *Inżynieria Gier. Level design dla początkujących*, 2016

Adams E., *Projektowanie gier: podstawy*, Gliwice 2011

Koster R., *A theory of fun for game design*, Sebastopol 2014.

A2. studiowana samodzielnie przez studenta

Urbańska-Galanciak D., *Homo players: strategie odbioru gier komputerowych*, Warszawa 2009

Filiciak M., *Światy z pikseli: antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa 2010

Filiciak M., *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006.

B. Literatura uzupełniająca

Bomba R., *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń 2013

Huizinga J., *Homo ludens*, Amsterdam 2010

Campbell J., *Potęga mitu*, Kraków 2007

Mańkowski P., *Cyfrowe marzenia. Historia gier komputerowych i wideo*, Warszawa 2010

Schreier J., *Krew, pot i piksele: chwalebne i niepokojące opowieści o tym, jak robi się gry*, Kraków 2018.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym istotne dla historii i rozwoju medium teksty gier i charakterystyczne dla nich struktury, w tym przede wszystkim projekty poziomów (K_W01);
2. w stopniu zaawansowanym metody i koncepcje związane z projektowaniem poziomów wykształcone przez branżę gier (K_W03).

Umiejętności: absolwent potrafi

3. zaprojektować w całości lub części poziomy gier lub ich elementy w omawianych przykładach (K_U01).
4. analizować istniejące projekty poziomów gier (K_U03).
5. pracować w grupie i dokonywać ewaluacji wypracowanych treści (K_U05).

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

6. właściwej oceny zdobytych kompetencji w zakresie miejsca gier w przestrzeni kulturowej (K_K01).

Karta przedmiotu

Nazwa: Cyfrowa humanistyka		Kod: 1.S3.GS.PP.14	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny/ Instytut Językoznawstwa/ Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Urszula Sawicka Prowadzący przedmiot: dr Urszula Sawicka			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: Wykład konwersatoryjny, dyskusja, prezentacje w formie slajdów (z elementami audiowizualnymi).		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 3,4);</i> <i>Zadania cząstkowe, praca w czasie zajęć (efekty 1,2).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).</i>	
Skrócony opis: W czasie zajęć studenci poznają różne definicje cyfrowej humanistyki oraz jej zakres semantyczny, narzędzia badawcze, które wykorzystuje oraz przykłady badań oraz projektów (prze)prowadzonych w jej zakresie.			
Opis: Celem zajęć jest sprecyzowanie pola semantycznego cyfrowej humanistyki oraz zdobycie wiedzy na temat charakterystycznej dla niej metodologii, a więc warsztatu badawczego cyfrowego humanisty. Na zajęciach prezentowane są również sposoby funkcjonowania tradycyjnych, humanistycznych metod badawczych w sferze Internetu (przestrzeni cyfrowej) oraz projektów z zakresu cyfrowej humanistyki.			
Zakres tematów:			

1. Czym jest cyfrowa humanistyka? Definicje, pole semantyczne.
2. Sylwetka cyfrowego humanisty.
3. Narzędzia cyfrowe – wprowadzenie i przykłady zastosowania.
4. Interobrazowość oraz intertekstualność w Sieci.
5. Medialaby, lablaby, banki wiedzy.
6. Narzędzia w komunikacji w dyskursie akademickim – e-learning.
7. Projekt antropologii cyfrowej.

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

A1. wykorzystywana podczas zajęć

Przastek-Samkowska M., *Czym jest humanistyka cyfrowa? Pole semantyczne pojęcia (zarys)*, „Zagadnienia informacji naukowej” 2016, nr 2.

Zwrot cyfrowy w humanistyce. Internet/Nowe Media/Kultura 2.0, red. A. Radomski, R. Bomba, Lublin 2013. (online)

Radomski A., *Badanie kultury w Informacjonalizmie – czyli w stronę antropologii cyfrowej*, Lublin 2016. (online)

A2. studiowana samodzielnie przez studenta

Maj A., *Medialaby, lablaby i banki wiedzy jako nowe modele instytucji edukacyjnych i animacyjnych. Problemy i wyzwania*, „Państwo i Społeczeństwo” 2017, nr 3

B. Literatura uzupełniająca

Nacher A., *Cyfrowa humanistyka na styku sztuki, nauki i technologii*, „Czas Kultury” 2015, nr 2. (dostęp również online)

Bytniewski P., *Funkcje i cele nauk humanistycznych: komplementarność czy sprzeczność?* „Zagadnienia Naukoznawstwa” 2011, nr 3. (dostęp online).

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym miejsce i znaczenie cyfrowej humanistyki w obszarze nauk humanistycznych i społecznych, jej specyfikę, metodologię oraz kierunki jej rozwoju (K_W02).
2. w stopniu zaawansowanym wybrane pojęcia i metody badań z zakresu humanistyki (nauk o kulturze i religii, antropologii) oraz ich formę cyfrową (badanie ankietowe, wirtualna etnografia, wywiad) (K_W03).

Umiejętności: absolwent potrafi

3. formułować i analizować problemy badawcze, dobierać metody i narzędzia do ich rozwiązania z wykorzystaniem wiedzy z zakresu nauk humanistycznych (nauk o kulturze i religii, antropologii oraz cyfrowej humanistyki). Zdobywa praktyczne umiejętności wykorzystania poznanych metod badawczych na wybranych przykładach tekstów (K_U02).

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

4. krytycznej oceny posiadanej wiedzy z zakresu cyfrowej humanistyki oraz korzystania z niej przy rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych (K_K01).

Karta przedmiotu

Nazwa: Edytory obrazu cyfrowego 1		Kod: 1.S3.GS.PP.15	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Sztuki</i>			
Kierunek: <i>Games Studies</i>			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Urszula Sawicka Prowadzący przedmiot: mgr Patrycja Kostyra			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>warsztaty</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej (50%)</i> <i>e-learning (50%)</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>		Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -
Metody dydaktyczne: - wykład z prezentacją multimedialną - ćwiczenia warsztatowe - realizacja projektów praktycznych - korekty		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>wykonanie pracy zaliczeniowej: przygotowanie projektu, wykonanie określonej pracy praktycznej</i> (efekty 1, 2, 4, 5) ustalenie oceny zaliczeniowej na podstawie ocen częściowych otrzymywanych w trakcie trwania semestru (efekty 3, 6, 7, 8, 9) B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Realizacja projektu semestralnego – 75%, Oceny częściowe – 25 %	
Skrócony opis: Podczas zajęć Edytory obrazu cyfrowego 1 student poznaje zagadnienia związane z grafiką rastrową oraz nabywa umiejętności tworzenia i edycji takich plików w przeznaczonym do tego programie.			
Opis: Przedmiot Edytory obrazu cyfrowego 1 ma na celu przekazanie studentowi umiejętności praktycznego wykorzystania narzędzi, technik kreacji, korygowania i udoskonalania cyfrowych obrazów rastrowych w przeznaczonym do tego programie. Przedmiot wprowadza na poziomie podstawowym wiedzę z zakresu grafiki rastrowej – student poznaje jej cechy, zastosowanie, metody pracy oraz miejsce w obszarze sztuki.			
Zakres tematów: - Wprowadzenie do grafiki rastrowej. - Interfejs Adobe Photoshop.			

- Wymiary, formaty i rozdzielczość dokumentu.
- Rozdzielczość cyfrowych obrazów rastrowych, interpolacja a jakość obrazu.
- Przygotowanie fotografii na różne potrzeby.
- Kolor w programie Adobe Photoshop.
- Podstawowa korekta obrazu i poprawa jakości zdjęcia.
- Retusz i restauracja fotografii.
- Selekcja.
- Praca z warstwami.
- Komponowanie wielowarstwowego dokumentu.
- Praca z maskami.
- Podstawy pracy z typografią.

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

Adobe Photoshop CS6/CS6 PL. Oficjalny podręcznik, opracowanie zbiorowe, Wyd. Helion, Gliwice 2013.

Photoshop w cyfrowej ciemni. Kreatywna obróbka obrazu, H. Davis, Wyd. Helion, Gliwice 2011.

Photoshop. Korekcja i separacja, Dan Margulis, Wyd. Helion, Gliwice 2007.

Adobe Photoshop Lightroom 3, opracowanie zbiorowe, Wyd. Helion, Gliwice 2011.

B. Literatura uzupełniająca

Pracując nad kadrem. W cyfrowej ciemni, D. duChemin, Wyd. Galaktyka, Łódź 2011.

Photoshop Kreatywny, red. nacz. Rafał Gasiński, Warszawa 2013.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym pojęcie grafiki rastrowej, zasady pracy z nią i rozumie jej znaczenie dla sztuki współczesnej. (K_W01)
2. w stopniu zaawansowanym zakres standardów przygotowania dokumentów utworzonych w programie do grafiki rastrowej do różnych zastosowań (druk, wyświetlacze, sieć www). (K_W03, K_W08)
3. w stopniu zaawansowanym zasady korzystania z materiałów dostępnych przy tworzeniu grafiki rastrowej przy poszanowaniu zasad z zakresu ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego (K_W08)

Umiejętności: absolwent potrafi

4. posługiwać się narzędziami oraz funkcjami programu do grafiki rastrowej oraz efektywnie wykorzystywać je w pracy nad realizacją własnych pomysłów. (K_U10)
5. przygotować projekt graficzny zarówno w toku pracy indywidualnej, jak i w wyniku pracy w zespole. (K_U07)
6. zaplanować działania graficzne pod własne potrzeby, również te związane z nauką i pracą zawodową w przyszłości. (K_U08)

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

7. dyskusji i uczestnictwa w wydarzeniach kulturalnych, w celu poszukiwania inspiracji i wymiany doświadczeń (K_K04)
8. przestrzegania zasad związanych z etyką pracy, zwłaszcza w obszarze praw autorskich i praw pokrewnych, a także wymagać tego od innych (K_K03)
9. krytycznego i odpowiedzialnego podejścia do własnych pomysłów, chce doskonalić je na drodze dyskusji i pracy własnej. (K_K01)

Karta przedmiotu

Nazwa: Edytory obrazu cyfrowego 2	Kod: 1.S3.GS.PP.16	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: Wydział Sztuki		
Kierunek: <i>Games Studies</i> Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>		
Koordynator przedmiotu: dr Urszula Sawicka Prowadzący przedmiot: mgr Patrycja Kostyra		
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>warsztaty</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej (50%)</i> <i>e-learning (50 %)</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>	Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -
Metody dydaktyczne: - wykład z prezentacją multimedialną - ćwiczenia warsztatowe - realizacja projektów praktycznych - korekty	Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>wykonanie pracy zaliczeniowej: przygotowanie projektu, wykonanie określonej pracy praktycznej</i> (efekty 1, 2, 4, 5) ustalenie oceny zaliczeniowej na podstawie ocen częściowych otrzymywanych w trakcie trwania semestru (efekty 3, 6, 7, 8, 9) B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Realizacja projektu semestralnego – 75%, Oceny częściowe – 25 %	
Skrócony opis: Podczas zajęć Edytory obrazu cyfrowego 2 student rozwija wiedzę i umiejętności dotyczące grafiki rastrowej, a także poznaje zagadnienia związane z grafiką wektorową oraz nabywa umiejętności tworzenia i edycji takich plików w przeznaczonym do tego programie.		
Opis: Przedmiot Edytory obrazu cyfrowego 2 ma na celu przekazanie studentowi umiejętności praktycznego wykorzystania narzędzi, technik kreacji, korygowania i udoskonalania cyfrowych obrazów rastrowych i wektorowych w przeznaczonych do tego programach. Przedmiot wprowadza na poziomie podstawowym wiedzę z zakresu grafiki wektorowej – student poznaje jej cechy, zastosowanie, metody pracy i miejsce w obszarze sztuki, a także zestawia ją z wcześniej poznanymi zagadnieniami na temat grafiki rastrowej.		

Zakres tematów:

- Wprowadzenie do grafiki wektorowej
- Interfejs Adobe Illustrator.
- Tworzenie nowego dokumentu, przygotowanie przestrzeni roboczej.
- Tworzenie obiektów wektorowych: ścieżka, punkt kontrolny.
- Praca narzędziem Piórko.
- Selekcja, skalowanie i edycja obiektów.
- Właściwości obiektu: obrys i wypełnienie. Warstwy.
- Kolor w programie Adobe Illustrator, gradient i palety kolorystyczne.
- Relacja między obiektami – ułoż, grupuj, wyrównaj.
- Tworzenie kształtów złożonych – filtr ścieżek
- Tworzenie kształtów złożonych – generator kształtów
- Komponowanie wieloelementowego dokumentu.
- Tworzenie prostych obiektów użytkowych – logo, ikona.
- Podstawy pracy z typografią.
- Łączenie możliwości grafiki wektorowej i rastrowej.

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

Adobe Photoshop CS6/CS6 PL. Oficjalny podręcznik, opracowanie zbiorowe, Wyd. Helion, Gliwice 2013.

Adobe Illustrator CS6/CS6 PL. Oficjalny podręcznik, opracowanie zbiorowe, Wyd. Helion, Gliwice 2013.

Photoshop dla e-commerce i social media, S. Kończak, wyd. Helion, 2015

Grafika wektorowa szkolenie podstawowe, Von Glitschka, wyd. Helion, 2012

B. Literatura uzupełniająca

Projektowanie ikon i piktogramów, E. Gonzalez-Miranda, T. Quindos, wyd. 2d2.pl, 2016

Szkola Projektowania Graficznego (...), opracowanie zbiorowe, wyd. Arkady, 2012.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym pojęcie grafiki rastrowej, zasady pracy z nią i rozumie jej znaczenie dla sztuki współczesnej. (K_W01)
2. w stopniu zaawansowanym zakres standardów przygotowania dokumentów utworzonych w programie do grafiki rastrowej do różnych zastosowań (druk, wyświetlacze, sieć www). (K_W03, K_W08)
3. w stopniu zaawansowanym zasady korzystania z materiałów dostępnych przy tworzeniu grafiki rastrowej przy poszanowaniu zasad z zakresu ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego (K_W08)

Umiejętności: absolwent potrafi

4. posługiwać się narzędziami oraz funkcjami programu do grafiki rastrowej oraz efektywnie wykorzystywać je w pracy nad realizacją własnych pomysłów. (K_U10)
5. przygotować projekt graficzny zarówno w toku pracy indywidualnej, jak i w wyniku pracy w zespole. (K_U07)
6. zaplanować działania graficzne pod własne potrzeby, również te związane z nauką i pracą zawodową w przyszłości. (K_U08)

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

7. dyskusji i uczestnictwa w wydarzeniach kulturalnych, w celu poszukiwania inspiracji i wymiany doświadczeń (K_K04)
8. przestrzegać zasad związanych z etyką pracy, zwłaszcza w obszarze praw autorskich i praw pokrewnych, a także wymagać tego od innych (K_K03)
9. krytycznego i odpowiedzialnego podejścia do własnych pomysłów, chce doskonalić je na drodze dyskusji i pracy własnej. (K_K01)

Karta przedmiotu

Nazwa: Edytory obrazu cyfrowego 3		Kod: 1.S3.GS.PP.17	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Sztuki UO</i>			
Kierunek: Game Studies Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Urszula Sawicka Prowadzący przedmiot: mgr Marek Szymczak			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>warsztaty</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej (50%)</i> <i>e-learning (50 %)</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: - wykłady z prezentacją multimedialną - ćwiczenia warsztatowe - realizacja projektów praktycznych - korekty		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>wykonanie pracy zaliczeniowej: przygotowanie projektu, wykonanie określonej pracy praktycznej (efekty 1,4) ustalenie oceny zaliczeniowej na podstawie ocen cząstkowych otrzymywanych w trakcie trwania semestru (efekty 2,3,5,6)</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Realizacja projektu semestralnego – 75%, Oceny cząstkowe – 25 %</i>	
Skrócony opis: Podczas zajęć Edytory obrazu cyfrowego 3 student poznaje zagadnienia związane z grafiką wektorową oraz nabywa umiejętności tworzenia i edycji takich plików w przeznaczonym do tego programie.			

Opis:

Przedmiot Edytory obrazu cyfrowego 3 ma na celu przekazanie studentowi umiejętności praktycznego wykorzystania narzędzi, technik kreacji, korygowania i udoskonalania cyfrowych obrazów wektorowych w przeznaczonym do tego programie (domyślnie Adobe Illustrator CS6). Przedmiot wprowadza na poziomie średnio zaawansowanym wiedzę z zakresu grafiki wektorowej – student poznaje jej cechy, zastosowanie, metody pracy oraz miejsce w obszarze sztuki.

Zakres tematów:

- Zakładanie dokumentu
- Przestrzenie robocze (Artboardy)
- Zapoznanie się z interfejsem programu
- Narzędzie selekcji i selekcji bezpośredniej
- Podstawowe kształty
- Łączenie, przycinanie, odejmowanie i wykluczanie kształtów
- Narzędzie pióro i jego alternatywy
- Kolor i próbnik kolorów
- Wypełnienie, kontur i jego opcje
- Gradient
- Grupowanie obiektów i tryb izolacji
- Praca z warstwami
- Narzędzia wyrównywania
- Narzędzia tekstowe Podstawowe i zaawansowane
- Efekty 3D w dwuwymiarowej grafice
- Tryby mieszania
- Tworzenie grafik na potrzeby gier komputerowych i nie tylko
- Szukanie referencji w Internecie

Literatura oraz inne źródła wiedzy:

- Adobe Illustrator CC. Oficjalny podręcznik, Wyd. Helion, 2018
- Adobe Illustrator CS6/CS6 PL. Oficjalny podręcznik (ebook), Wyd. Helion, 2021
- Youtube (tutoriale i darmowe kursy)
- Skillshare (płatne kursy)
- Domestika (płatne kursy)
- Udemy (płatne kursy)

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym pojęcie grafiki wektorowej, zasady pracy z nią i rozumie jej znaczenie dla sztuki współczesnej (K_W08).
2. w stopniu zaawansowanym zakres standardów przygotowania dokumentów utworzonych w programie do grafiki wektorowej do różnych zastosowań (druk, wyświetlacze, sieć www) K_W08).

Umiejętności: absolwent potrafi

3. posługiwać się narzędziami oraz funkcjami programu do grafiki wektorowej oraz efektywnie wykorzystywać je w pracy nad realizacją własnych pomysłów (K_U10).
4. przygotować projekt graficzny zarówno w toku pracy indywidualnej, jak i w wyniku pracy w zespole (K_U12).

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

5. dyskusji i uczestnictwa w wydarzeniach kulturalnych, w celu poszukiwania inspiracji i wymiany doświadczeń (K_K01).
6. przestrzegania zasad związanych z etyką pracy, zwłaszcza w obszarze praw autorskich i praw pokrewnych, a także wymagać tego od innych (K_K03).

Karta przedmiotu

Nazwa: Historia gier		Kod: 1.S3.GS.PP.18	ECTS: 3
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny/ Instytut Językoznawstwa/ Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: mgr Justyna Migoń-Sasuła Prowadzący przedmiot: mgr Justyna Migoń-Sasuła			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 55h / 2 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 25h B. Praca własna studenta: 25h / 1 ECTS Przygotowanie do zajęć: 15h Przygotowanie do zaliczenia: 10h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: Praca w grupach, prezentacja multimedialna, dyskusja		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 1,4,6);</i> <i>Oceny cząstkowe (efekty 2,3,5).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (50%) i pracy zaliczeniowej (50%).</i>	
Skrócony opis: Celem przedmiotu jest przedstawienie historii powstania i rozwoju gier wideo oraz ich środowiska jako materiału do rozważań o kulturowej roli gier jako nowego medium.			
Opis: Celem przedmiotu jest omówienie historii najważniejszych gier w dziejach ludzkości, od czasów starożytnych do współczesnych, a także zwrócenie uwagi na rozwój gier oraz wpływu tego medium na kulturę. Omówione zostaną gry bez prądu, gry fabularne, a także gry wideo.			

Zakres tematów:

1. Najstarsze gry z obszaru Bliskiego Wschodu, starożytnej Grecji i Rzymu.
1. Średniowieczne i nowożytne gry planszowe
2. Najstarsze podręczniki do gier fabularnych
3. Początki gier wideo
4. Lata 70-te i gry wideo
5. Gry wideo w latach 80-tych
6. Kryzys na rynku gier w 1983 r.
7. Pierwsze konsole i komputery (ZX Spectrum, C64, Amiga)
8. Wojny konsolowe
9. Gry wideo lat 90-tych
10. Wiek XXI i branża gier
11. Najważniejsi twórcy gier – dokonania

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

Mańkowski P., *Cyfrowe Marzenia*, Warszawa 2010;

Schreier J., *Krew, Pot i Piksele*, tłum. B. Czartoryski, Kraków 2018.

Kluska B., *Dawno temu w grach*, wyd. Orka, Łódź 2008:

https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiun6iMpsnyAhWosKQKHQL0CFwQFnoECAUQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.retroage.net%2Fpliki%2Fdawno_temu_w_grach.pdf&usg=AOvVaw0jRsi9d0IMg_UdVKsnBulZ

B. Literatura uzupełniająca

Ewalt D.M., *Of Dice and Man. The story of Dungeons&Dragons and the people who play it*, New York 2013,

Harris B.J., *Wojny Konsolowe*, tłum. B. Czartoryski, Kraków 2017;

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym historię i klasyfikację gier - od czasów najdawniejszych do dziś (K_W01);
2. w stopniu zaawansowanym funkcję gier jako zjawiska społecznego i kulturowego (K_W02);
3. w stopniu zaawansowanym konsekwencje rosnącej popularności gier wideo i ich wpływu na przemiany cywilizacyjne (K_W04);

Umiejętności: absolwent potrafi

4. prześledzić trendy i konwencje występujące w przeszłości w medium gier (K_U03);
5. analizować, syntezować i interpretować treści kulturowe w odniesieniu do gier wideo jako materiału źródłowego z wykorzystaniem właściwych metod i narzędzi (K_U01, K_U02);

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

6. dostrzegania znaczenia gier w kontekście kulturowym, społecznym i ekonomicznym mając świadomość wpływu jaki współczesne rozważania na ten temat mogą mieć na kształt medium gier w przyszłości (K_K01)

Karta przedmiotu

Nazwa: Antropologia kultury 1		Kod: 1.S3.GS.PP.19	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny/ Instytut Językoznawstwa/ Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr hab. K. Łeńska-Bąk Prowadzący przedmiot: dr hab. K. Łeńska-Bąk			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: Zajęcia mają charakter konwersatoriów, którym towarzyszyć będzie analiza wybranych tekstów z dyskusją.		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Kolokwium (efekty 1,2,3,4);</i> <i>Zadania cząstkowe (aktywność, prezentacja) (efekty 1,2,3,4,5,6).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i kolokwium (60%).</i>	
Skrócony opis: Celem przedmiotu jest prezentacja najważniejszych pojęć, postaw i problemów badawczych związanych z antropologią kulturową. Student podczas zajęć zdobędzie wiedzę o tradycyjnych i współczesnych metodach badań i opisu kultur, dzięki czemu nauczy się posługiwania metodologią antropologii do interpretacji zjawisk kulturowych.			
Opis: Podczas zajęć wprowadzone zostaną podstawowe pojęcia, metody i szkoły badawcze związane z antropologią kulturową. Ponadto zostaną podjęte tematy związane z badaniami antropologicznymi, jak osobowość i tożsamość, płeć kulturowa, etniczność, rasizm, mit i rytuał, religia.			
Zakres tematów:			

1. Antropologia jako nauka akademicka
2. Antropologia jako praktykowanie teorii
3. Wyobrażenia antropologiczne
4. Antropologiczne badanie kultury. Metody badań terenowych
5. Spotkania z innością. Doświadczenia kultur obcych z punktu widzenia badaczy zachodnich
6. Uczenie się bycia jednostką: osobowość i tożsamość.
7. Płeć kulturowa
8. Jednostki i tożsamość: rasa i rasizm.
9. Etniczność
10. Pokrewieństwo, rodzina
11. Mit i rytuał
12. Religia

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

Burszta W., *Antropologia kultury*, Poznań 1998, s. 13-35 (rozdz.: Spotkanie z innością).

Eller J. D., *Antropologia kulturowa. Globalne siły, lokalne światy*, przeł. A. Gąsior-Niemiec, Kraków 2012.

B. Literatura uzupełniająca:

Eriksen T. H., *Małe miejsca, wielkie sprawy. Wprowadzenie do antropologii społecznej i kulturowej*, przeł. J. Wołyńska, Warszawa 2009.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym terminologię z zakresu antropologii (K_W01, K_W03),
2. w stopniu zaawansowanym metody badawcze antropologii i ich współczesne zastosowania do badania rzeczywistości (K_W03).

Umiejętności: absolwent potrafi

3. formułować wnioski na temat sposobów postrzegania i rozumienia świata przez członków różnych kultur oraz stosuje je do analizy zjawisk kulturowych (K_U02, K_U03),
4. posługiwać się podstawowymi pojęciami z zakresu antropologii oraz ujęciami teoretycznymi (K_U01, K_U04),

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

5. podejmowania działań komunikacyjnych, perswazyjnych i mediacyjnych, które wykorzystuje w środowisku społecznym, w którym działa (K_K01),
6. otwartości i tolerancji wobec innych kultur i osób o odmiennych światopoglądach (K_K02).

Karta przedmiotu

Nazwa: Antropologia kultury 2		Kod: 1.S3.GS.PP.20	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny/ Instytut Językoznawstwa/ Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr. hab. Dorota Świata-Trybek Prowadzący przedmiot: dr. hab. Dorota Świata-Trybek			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: Ćwiczenia audytoryjne: analiza tekstów z dyskusją, praca w grupach, prezentacja multimedialna		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 1,2); Zadania cząstkowe (efekty 3,4).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej – prezentacji multimedialnej (60%).</i>	
Skrócony opis: Omówienie wybranych problemów badawczych związanych z antropologią kulturową, poznanie metod badań i opisu różnych kultur.			
Opis: Na zajęciach omówione zostaną następujące zagadnienia: system pokrewieństwa (grupy oparte na więzach rodzinnych lub krewniaczych oraz grupy bazujące na innych relacjach, kulturowe znaczenie instytucji małżeństwa), problem antropologicznego badania religii, rozróżnienie sacrum i profanum, człowiek religijny, hierofania, <i>axis mundi</i> , <i>imago mundi</i> ; wzory kultury Ruth Benedict (antropologiczne studium porównawcze trzech społeczeństw: Zuni-Pueblo, Dobu oraz Kwakiutłów); kozioł ofiarny (kryteria wyboru ofiary wg R. Girarda; mechanizmy funkcjonowania we współczesności); tabu (pochodzenie, interpretacja, prezentacja różnych kategorii tabu); dziewictwo (symbolika,			

znaczenie, kulturowe obsesje); kolonializm (system kolonialny i jego przemiany); stereotypy narodowe (dlaczego lubimy/nie lubimy naszych sąsiadów? - na wybranych przykładach).

Zakres tematów:

Zakres tematów:

1. Badanie kultur - system pokrewieństwa
2. Religia jako podstawowa kategoria myślenia pierwotnego
3. Sacrum i profanum
4. Psychologia wierzeń religijnych (na przykładzie podlaskich szeptuch)
5. Kozioł ofiarny
6. Tabu
7. Dziewictwo
8. Obrazy świata białych
9. Kolonializm i źródła globalizacji
10. Ekspresje narodowe

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

A1. wykorzystywana podczas zajęć

David Eller J., *Antropologia kulturowa. Globalne siły, lokalne światy*, przeł. A. Gąsior-Niemiec, Kraków 2012 (wybrane rozdziały).

Eliade M., *Sacrum, mit, historia. Wybór esejów*, wybór M. Czerwiński, przeł. A. Tatarkiewicz, Warszawa 1974 (część: *Święty obszar i sakralizacja świata*).

Girard R., *Kozioł ofiarny*, przeł. M. Goszczyńska, Łódź 1987 (wyd. 2).

Benedict R., *Wzory kultury*, przeł. J. Prokopiuk, Warszawa 2001.

A2. studiowana samodzielnie przez studenta

Wasilewski J. S., *Tabu*, Warszawa 2010 (wybrane rozdziały).

Krzywicki J. i inni, *Wizerunek Europejczyków i kultury Zachodu w Azji i Afryce*, Warszawa 2005 (wybrane rozdziały).

B. Literatura uzupełniająca

Harris M., *Krowy, świnie, wojny i czarownice. Zagadki kultury*, przeł. K. Szerer, Warszawa 1985, s. 15-38 (o spożywaniu mięsa z krów) i 39-62 (o spożywaniu wieprzowiny).

Zająchkowski A., *Obrazy świata białych*, s. 278-293.

Hartwig J., *Kozioł ofiarny* <https://www.religie.424.pl/koziol-ofiarny,3823,article.html>

Szlendak K., *Sacrum i profanum w przestrzeni mieszkalnej*

https://kmt.uksw.edu.pl/media/pdf/kmt_2010_6_bezspadow_szlendak.pdf

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym koncepcje teoretyczne z dziedziny antropologii społecznej i kulturowej, które potrafi zastosować przy analizie oraz interpretacji faktów i tekstów kultury (K_W01)
2. w stopniu zaawansowanym fundamentalne dylematy współczesnej kultury i cywilizacji w zakresie ich badania i zastosowania do rozwiązywania problemów społecznych (K_W04, K_W05)

Umiejętności: absolwent potrafi

3. prawidłowo posługiwać się podstawowymi pojęciami i terminami z zakresu wiedzy o kulturze i systemach kulturowych (K_U04);
4. brać udział w debacie – przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska w zakresie tematycznym dotyczącym zjawisk kultury oraz dyskutować o nich (K_U05).

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

5. krytycznej oceny posiadanej wiedzy z zakresu nauk o kulturze i religii i uznawania znaczenia wiedzy o kulturze w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych. (K_K01).

Karta przedmiotu

Nazwa: Kultura uczestnictwa		Kod: 1.S3.GS.PP.21	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny/ Instytut Językoznawstwa/ Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Wojciech Kędziersawski Prowadzący przedmiot: dr Wojciech Kędziersawski			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: Analiza tekstów/filmów/danych zastanych/ studium przypadku Dyskusja/prezentacje/referaty studentów/test zaliczeniowy		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Test zaliczeniowy (efekty 1-7);</i> <i>Zadania cząstkowe (efekty 1-9)</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (50%) i testu zaliczeniowego (50%).</i>	
Skrócony opis: Przedmiot koncentruje się na problemach uczestnictwa we współczesnej kulturze, roli odbiorców we współtworzeniu zjawisk kulturowych oraz na krytycznej interpretacji zjawisk kulturowych w obszarze współczesnych mediów cyfrowych.			
Opis: Przedmiot wprowadza i pogłębia znajomość problematyki uczestnictwa we współczesnej kulturze sieciowej. Szczególny nacisk kładzie się w nim na rozumienie roli odbiorców we współtworzeniu zjawisk kulturowych, wytwarzaniu i krążeniu kulturowych artefaktów, wiedzy i emocji. Celem przedmiotu jest także zaproponowanie narzędzi do krytycznej oceny i interpretacji zjawisk kulturowych w obszarze współczesnych mediów cyfrowych.			

Zakres tematów:

1. Wprowadzenie. Co to jest kultura uczestnictwa i czym różni się od uczestnictwa w kulturze.
2. Kultura konwergencji.
3. Społeczeństwo i kultura sieci.
4. (Sub)kultury fanów w społeczeństwie sieci.
5. Współtworzenie kultury wiedzy.
6. Kultura uczestnictwa obywatelskiego – nowe formy zaangażowania politycznego.
7. Kreatywna partycypacja. Społeczne tworzenie obiektów kulturowych.
8. Formy aktywizmu w kulturze uczestnictwa.
9. Konwencje, teksty i formy kultury uczestnictwa.
10. Granice i wyzwania kultury uczestnictwa. Krytyka i obrona.

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

A1. wykorzystywana podczas zajęć

Burgess J., Green J., *Youtube. Wideo online a kultura uczestnictwa*, Warszawa 2011.

Castells M., *Społeczeństwo sieci*, Warszawa 2008.

Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Warszawa 2006.

Kamińska M., *Memosfera. Wprowadzenie do cyberkulturoznawstwa*, Poznań 2017.

A2. studiowana samodzielnie przez studenta

Kamińska M., *Nieczne memy. Dwanaście wykładów o kulturze internetu*, Poznań 2011.

Keen A., *Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę*, Warszawa 2007

B. Literatura uzupełniająca

Dziadzia P., *Dylematy tzw. kultury uczestnictwa*, "Media i Społeczeństwo" 2012, nr 2.

Filiciak M., *Wirtualny plac zabaw, Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006.

Filiciak M., *Inny wymiar otwartości. Internetowa reprodukcja i redystrybucja treści kulturowych*, "Przegląd Kulturoznawczy" 2011, nr 1 (9).

Jemielniak D., *Życie wirtualnych dzikich. Netnografia Wikipedii, największego projektu współtworzonego przez ludzi*, Warszawa 2013.

Netlor. *Wiedza cyfrowych tubylców*, pod red. P. Grochowskiego, Toruń 2013.

Siuda P., *Mechanizmy kultury prosumpcji, czyli fani i ich globalne zaangażowanie*, "Studia Socjologiczne" 2012, nr 4 (207).

Siuda P., *Od dewiacji do głównego nurtu – ewolucja akademickiego spojrzenia na fanów*, "Studia Medioznawcze" 2010, nr 3 (42).

Teksty kultury uczestnictwa, pod red. A. Dąbrowski, M. Maryla, A. Wójtowicz, 2016.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym główne zjawiska kultury uczestnictwa. (K_W01)
2. w stopniu zaawansowanym pojęcia, jak np. kultura konsumpcyjna, kultura partycypacji, prosumpcja, kultura konwergencji. (K_W03)

Umiejętności: absolwent potrafi

3. prowadzić obserwację, analizować i oceniać różnorodne przejawy współczesnej kultury uczestnictwa. (K_U01)
4. stosować poznane kategorie do samodzielnej interpretacji wybranych zjawisk kulturowych. (K_U01)
5. posługiwać się podstawowymi ujęciami teoretycznymi, paradygmatami badawczymi i pojęciami właściwymi badaniom kulturowym. (K_U02)
6. wskazać wybrane problemy w badaniach kultury uczestnictwa. (K_U03)
7. argumentować swoje stanowisko z wykorzystaniem poglądów poznanych w toku zajęć. (K_U05)

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

8. doskonalenia kompetencji komunikacyjnych oraz krytycznej oceny posiadanej wiedzy. (K_K01)
9. etycznego wykonywania zadań oraz współpracy z innymi osobami. (K_K03)

Karta przedmiotu

Nazwa: Analiza i interpretacja tekstów gier		Kod: 1.S3.GS.PP.22	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny/ Instytut Językoznawstwa/ Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Urszula Sawicka Prowadzący przedmiot: dr Mateusz Dąsał			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>Warsztaty</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: <i>ćwiczenia praktyczne / metoda projektu / wykład / dyskusja</i>		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 1,2,3,4)</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie pracy zaliczeniowej (100%).</i>	
Skrócony opis: Kurs poświęcony jest analizie tekstów gier na przykładzie motywów mitologicznych oraz struktur rytualnych w grach, z największym naciskiem położonym na gry fabularne zarówno w wersji elektronicznej jak i "pen and paper". Uczestnicy kursu nauczą się zarówno rozpoznawać rzeczne elementy, jak również samodzielnie stosować je w samodzielnie tworzonych grach.			
Opis: Scenarzyści gier, zwłaszcza gier fabularnych chętnie sięgają do wątków religijnych, motywów mitologicznych oraz struktur rytualnych. Umiejętnie zastosowane powyższe elementy nadają fabule gry głębi oraz umożliwiają na zadanie egzystencjalnych pytań, które zwiększają atrakcyjność finalnego dzieła. Umiejętność rozpoznania oraz zastosowania tych			

elementów stanowi wartościowe narzędzie zarówno dla analityka, jak i twórcy gier jako medium. Niniejszy kurs ma za zadanie wykształcić umiejętność operowania wątkami religijno/mitycznymi/religijnymi u uczestników.

Zakres tematów:

1. Religia i religie
2. Mit i rytuał
3. Mitologizacja fabuł gier
4. Doktryna kult organizacja w światach gier
5. Jak tworzyć fikcyjne religie i wierzenia na potrzeby gier?
6. Gry religijne
7. Motywy religijne w grach „bez prądu”
8. Analiza wybranych przykładów wątków religijnych w grach
9. Analiza wybranych przykładów wątków religijnych w grach cd.
10. Analiza wybranych przykładów wątków mitycznych w grach
11. Analiza wybranych przykładów wątków mitycznych w grach cd.
12. Analiza wybranych przykładów motywów rytualnych w grach
13. Analiza wybranych przykładów motywów rytualnych w grach cd.
14. Rytualizacja aktu grania
15. Religia jako gra

Literatura:

- A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

Sasula Ł.; *Narracyjność gier. Analiza narratologiczna na przykładzie wątków i motywów religijnych*; dostęp: <https://www.ujd.edu.pl/uploads/article/narracyjnosc-gier-analiza-narrat-28c0f8f1f1.pdf>

Dąsał M., *Rytuały, obrzędy, ceremonie. Antropologiczna konceptualizacja rytuału*, Kraków 2018.

Popiołek P., *Prolegomena do teologii gier wideo. Ku teologicznej refleksji nad fenomenem gier cyfrowych*; dostęp: <https://academic-journals.eu/pl/download?path=%2Fuploads%2FZm9sZGVychHVibWVkaWE%3D%2Fdocuments%2Fpp-8-14.pdf>

- B. Literatura uzupełniająca

Brenskott K., „Nie możesz mnie zniszczyć, jestem źródłem wszelkiego życia”. Mit gnostycki w serii *Legacy of Kain*; dostęp: <http://academic-journals.eu/pl/download?path=%2Fuploads%2FZm9sZGVychHVibWVkaWE%3D%2Fdocuments%2Fpp-8-17.pdf>.

Jemioł M., *Gry wideo jako narzędzie rozwijania i nauczania duchowości chrześcijańskiej*, „SPI” nr. 24, 2021/1; dostęp: <https://apcz.umk.pl/czasopisma/index.php/SPI/article/download/SPI.2021.1.007/28886>

Dlaczego nie ma dobrej biblijnej gry akcji, artykuł z internetowego bloga Brolin – materiał do dyskusji; dostęp: <https://www.ppe.pl/blog/322/13442/dlaczego-nie-ma-dobrej-biblijnej-gry-akcji.html>

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym miejsce i znaczenie gier w przestrzeni kulturowej oraz potrafi dostrzec przejawy te same w tekstach gier (K_W02)

Umiejętności: absolwent potrafi

2. sporządzić formalną analizę gry pod kątem reprezentacji treści religijnych i mitycznych (K_U03)

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

3. krytycznej oceny pojedynczych tekstów jak i trendów w medium gier, oraz ich wpływu na przestrzeń kulturową (K_K01)
4. aktywnego poszukiwania wartościowych treści w medium gier (K_K04)

Karta przedmiotu

Nazwa: Rysunek i ilustracja		Kod: 1.S3.GS.PP.23	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Sztuki UO</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Urszula Sawicka Prowadzący przedmiot: mgr Marek Szymczak			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin:		Nakład pracy studenta:	
A. Formy zajęć <i>Warsztaty</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej (50%)</i> <i>e-learning (50 %)</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne:		Metody i kryteria oceniania:	
- wykłady z prezentacją multimedialną - ćwiczenia warsztatowe - realizacja projektów praktycznych - korekty		A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>wykonanie pracy zaliczeniowej: przygotowanie projektu, wykonanie określonej pracy praktycznej (efekty 1,4,5)</i> <i>ustalenie oceny zaliczeniowej na podstawie ocen cząstkowych otrzymywanych w trakcie trwania semestru (efekty 2,3,6,7)</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Realizacja projektu semestralnego – 75%; Oceny cząstkowe – 25 %</i>	
Skrócony opis: Podczas zajęć Rysunek i ilustracja student poznaje podstawowe zagadnienia związane z rysunkiem, ilustracją i tworzeniem grafiki 2d na potrzeby gier komputerowych, kompozycją, perspektywą, projektowaniem postaci.			

Opis:

Przedmiot Rysunek i ilustracja ma na celu przekazanie studentowi podstawowej wiedzy w zakresie tworzenia ilustracji 2d na potrzeby gier komputerowych i nie tylko uwzględniając w to wiedzę z rysunku, kompozycji, proporcji, waloru, światła i cienia, tworzenia postaci realistycznej i stylizowanej, perspektywy. Student będzie wiedział jak wykorzystać swoją wiedzę i umiejętności w praktyce oraz dowie się jak rozwijać swoje umiejętności poprzez korzystanie ze źródeł pisanych i cyfrowych.

Zakres tematów:

- Wprowadzenie do rysunku
- Wprowadzenie do ilustracji
- Omówienie narzędzi i technik rysunku i ilustracji
- Wprowadzenie do perspektywy
- Wprowadzenie do anatomii
- Techniki tworzenia postaci 2D
- Kompozycja
- Research I szkice

Literatura oraz inne źródła wiedzy:

- Colour and Light, James Gurney. Wyd. Andrews McMeel Publishing, 2010
- Framek Ink, Marcos Mateu Mestre. Wyd. Design Studio Press, 2010
- Constructive Anatomy, George B Bridgman, Dover Publications, 1974
- Youtube (tutoriale i darmowe kursy)
- Skillshare (płatne kursy)
- Domestika (płatne kursy)
- Udemy (płatne kursy)

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym zagadnienia rysunku i ilustracji, zasady pracy z nimi i rozumie ich znaczenie dla sztuki współczesnej (K_W08).
2. w stopniu zaawansowanym zagadnienia techniczne z zakresu przygotowania ilustracji (K_W08).
3. w stopniu zaawansowanym zasady korzystania z materiałów dostępnych przy tworzeniu ilustracji przy poszanowaniu zasad z zakresu ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego (K_W06).

Umiejętności: absolwent potrafi

4. posługiwać się narzędziami oraz wiedzą w zakresie tworzenia ilustracji tradycyjnej i projektowaniu postaci i elementów gry z wykorzystaniem ich w pracy nad realizacją własnych pomysłów (K_U10).
5. zaplanować działania graficzne pod własne potrzeby, również te związane z nauką i pracą zawodową w przyszłości (K_U11).

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

6. dyskusji i uczestnictwa w wydarzeniach kulturalnych, w celu poszukiwania inspiracji i wymiany doświadczeń (K_K01).
7. przestrzegania zasad związanych z etyką pracy, zwłaszcza w obszarze praw autorskich i praw pokrewnych, a także wymagania tego od innych (K_K03).

Karta przedmiotu

Nazwa: Multimedia 1		Kod: 1.S3.GS.PP.24	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Sztuki UO</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Urszula Sawicka Prowadzący przedmiot: mgr Marek Szymczak			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin:		Nakład pracy studenta:	
A. Formy zajęć <i>warsztaty</i>		A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h	
B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej (50%)</i> <i>e-learning (50 %)</i>		B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
C. Liczba godzin <i>30h</i>			
D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>			
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne:		Metody i kryteria oceniania:	
- wykłady z prezentacją multimedialną - ćwiczenia warsztatowe - realizacja projektów praktycznych - korekty		A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>wykonanie pracy zaliczeniowej: przygotowanie projektu, wykonanie określonej pracy praktycznej (efekty: 1,4)</i> ustalenie oceny zaliczeniowej na podstawie ocen częściowych otrzymywanych w trakcie trwania semestru (efekty: 2,3,5,6) B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Realizacja projektu semestralnego – 75%, Oceny częściowe – 25 %	
Skrócony opis: <i>Podczas zajęć Multimedia 1 student poznaje zagadnienia związane z animacją cyfrową oraz nabywa umiejętności tworzenia i edycji takich plików w przeznaczonym do tego programie.</i>			

Opis:

Przedmiot Multimedia 1 ma na celu przekazanie studentowi umiejętności praktycznego wykorzystania narzędzi i technik kreacji w zakresie animacji cyfrowej w przeznaczonym do tego programie (domyślnie Adobe AfterEffects CS6). Przedmiot wprowadza na poziomie podstawowym wiedzę z zakresu animacji cyfrowej – student poznaje jej cechy, zastosowanie, metody pracy oraz miejsce w obszarze sztuki.

Zakres tematów:

- Krzywe Beziera
- Parentowanie czyli łączenie poszczególnych elementów w kompozycji ze sobą
- Efekty
- Warstwy 3D
- Kamera
- Puppet Tool
- Tworzenie przestrzeni 3D z elementów 2D
- Dodawanie dźwięku do projektu

Literatura oraz inne źródła wiedzy:

- Adobe After Effects CC. Oficjalny podręcznik, Wyd. Helion, 2018
- Youtube (tutoriali i darmowe kursy)
- Skillshare (płatne kursy)
- Domestika (płatne kursy)
- Udemy (płatne kursy)

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym zagadnienia animacji cyfrowej, zasady pracy z nią i rozumie jej znaczenie dla sztuki współczesnej (K_W08).
2. w stopniu zaawansowanym zagadnienia techniczne z zakresu standardów przygotowania animacji cyfrowej i zastosowania jej w różnych dziedzinach sztuki (K_W08).

Umiejętności: absolwent potrafi

3. posługiwać się narzędziami oraz funkcjami programu do animacji cyfrowej oraz efektywnie wykorzystywać je w pracy nad realizacją własnych pomysłów (K_U10).
4. przygotować animację zarówno w toku pracy indywidualnej, jak i w wyniku pracy w zespole (K_U07).

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

5. dyskusji i uczestnictwa w wydarzeniach kulturalnych, w celu poszukiwania inspiracji i wymiany doświadczeń (K_K01).
6. przestrzegania zasad związanych z etyką pracy, zwłaszcza w obszarze praw autorskich i praw pokrewnych, a także wymagania tego od innych (K_K03).

Karta przedmiotu

Nazwa: Multimedia 2		Kod: 1.S3.GS.PP.25	ECTS: 3
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Sztuki UO</i>			
Kierunek: Game Studies Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Urszula Sawicka Prowadzący przedmiot: mgr Marek Szymczak			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>Warsztaty</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej (50%)</i> <i>e-learning (50 %)</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 55h/ 2 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 25h B. Praca własna studenta: 25h/ 1 ECTS Przygotowanie do zajęć: 15h Przygotowanie do zaliczenia: 10h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: - <i>wykłady z prezentacją multimedialną</i> - <i>ćwiczenia warsztatowe</i> - <i>realizacja projektów praktycznych</i> - <i>korekty</i>		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>wykonanie pracy zaliczeniowej: przygotowanie projektu, wykonanie określonej pracy praktycznej (efekty: 1,4)</i> ustalenie oceny zaliczeniowej na podstawie ocen częściowych otrzymywanych w trakcie trwania semestru (efekty: 2,3,5,6) B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Realizacja projektu semestralnego – 75%, Oceny częściowe – 25 %	
Skrócony opis: Podczas zajęć Multimedia 2 student poznaje zagadnienia związane z animacją cyfrową oraz nabywa umiejętności tworzenia i edycji takich plików w przeznaczonym do tego programie.			

Opis:

Przedmiot Multimedia 2 ma na celu przekazanie studentowi umiejętności praktycznego wykorzystania narzędzi i technik kreacji w zakresie animacji cyfrowej w przeznaczonym do tego programie (domyślnie Adobe AfterEffects CS6). Przedmiot wprowadza na poziomie podstawowym wiedzę z zakresu animacji cyfrowej – student poznaje jej cechy, zastosowanie, metody pracy oraz miejsce w obszarze sztuki.

Zakres tematów:

- Krzywe Beziera
- Parentowanie czyli łączenie poszczególnych elementów w kompozycji ze sobą
- Efekty
- Warstwy 3D
- Kamera
- Puppet Tool
- Tworzenie przestrzeni 3D z elementów 2D
- Dodawanie dźwięku do projektu

Literatura oraz inne źródła wiedzy:

- Adobe After Effects CC. Oficjalny podręcznik, Wyd. Helion, 2018
- Youtube (tutoriali i darmowe kursy)
- Skillshare (płatne kursy)
- Domestika (płatne kursy)
- Udemy (płatne kursy)

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym zagadnienia animacji cyfrowej, zasady pracy z nią i rozumie jej znaczenie dla sztuki współczesnej (K_W08).
2. w stopniu zaawansowanym zagadnienia techniczne z zakresu standardów przygotowania animacji cyfrowej i zastosowania jej w różnych dziedzinach sztuki (K_W08).

Umiejętności: absolwent potrafi

3. posługiwać się narzędziami oraz funkcjami programu do animacji cyfrowej oraz efektywnie wykorzystywać je w pracy nad realizacją własnych pomysłów (K_U10).
4. przygotować animację zarówno w toku pracy indywidualnej, jak i w wyniku pracy w zespole (K_U07).

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

5. dyskusji i uczestnictwa w wydarzeniach kulturalnych, w celu poszukiwania inspiracji i wymiany doświadczeń (K_K01).
6. przestrzegania zasad związanych z etyką pracy, zwłaszcza w obszarze praw autorskich i praw pokrewnych, a także wymagania tego od innych (K_K03).

Karta przedmiotu

Nazwa: Translatorium gier		Kod: 1.S3.GS.PP.26	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Łukasz Sasuła Prowadzący przedmiot: dr Łukasz Sasuła			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>warsztaty</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: <i>ćwiczenia praktyczne / metoda projektu / dyskusja / praca grupowa</i>		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca na zajęciach (efekty 1,3, 4); Projekt (efekt 2).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen z pracy na zajęciach (50%) i projektu (50%).</i>	
Skrócony opis: Kurs stanowi studium pracy przy lokalizacji gier połączone z warsztatami tłumaczenia i testowania lingwistycznego tychże.			
Opis: Kurs ma na celu zapoznanie uczestników z najważniejszymi pojęciami, metodami pracy i trudnościami związanymi z lokalizacją gier. W jego trakcie studenci uczestniczyć będą przede wszystkim w warsztatach tłumaczenia, korekty i testowania lingwistycznego gier i ich elementów.			

Zakres tematów:

W trakcie kursu studenci zapoznają się z podstawowymi pojęciami oraz metodami pracy wykorzystywanych przy tłumaczeniu oraz testowaniu gier.

Literatura:

- A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć
Materiały przygotowane przez prowadzącego (fragmenty gier, scenariuszy i instrukcji tychże).
- B. Literatura uzupełniająca
-

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

- 1. w stopniu zaawansowanym kluczowe pojęcia i charakterystykę pracy tłumacza i testera gier (K_W05).

Umiejętności: absolwent potrafi

- 2. przetłumaczyć fragmenty tekstu gry (K_U06).
- 3. przetestować zlokalizowany fragment pod kątem spójności lingwistycznej (K_U11).

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

- 4. rozumienia znaczenia lokalizacji gier w budowaniu rynku kultury (K_K03).

Karta przedmiotu

Nazwa: Narratologia		Kod: 1.S3.GS.PP.27	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Łukasz Sasuła Prowadzący przedmiot: dr Łukasz Sasuła			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>warsztaty</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: <i>ćwiczenia praktyczne / metoda projektu / dyskusja / praca grupowa</i>		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca na zajęciach (efekty 1,2, 4); Projekt (efekt 3).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen z pracy na zajęciach (50%) i projektu (50%).</i>	
Skrócony opis: Kurs stanowi studium treści narracyjnej w grach połączone z warsztatami jej tworzenia.			
Opis: Kurs ma na celu zapoznanie uczestników z kategorią treści narracyjnej w tekście gry oraz przeprowadzenie warsztatów z jej tworzenia i analizowania. Szczególnie w zakresie gier fabularnych narracja staje się kategorią kluczową dla pomyślnego zaistnienia konkretnego tytułu na rynku gier – dostrzegając tę korelację, zajęcia z narratologii mają przygotować studentów do właściwego postrzegania roli narracji w tekście gry jak i umożliwić zaprojektowanie własnych treści narracyjnych.			

Zakres tematów:

W trakcie kursu studenci zapoznają się z szeregiem popularnych/szczególnie wpływowych gier o zauważalnym i istotnym aspekcie narracyjnym. Warsztaty umożliwią przeanalizowanie tychże oraz zaprojektowanie/stworzenie treści narracyjnej właściwie zintegrowanej z całością produktu gry.

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

A1. wykorzystywana podczas zajęć

M. Bał, *Narratologia. Wprowadzenie do teorii narracji*, Kraków 2012.

A2. studiowana samodzielnie przez studenta

Ł. Sasuła; *Narracyjność gier. Analiza narratologiczna na przykładzie wątków i motywów religijnych*; dostęp:

<https://www.ujd.edu.pl/uploads/article/narracyjnosc-gier-analiza-narrat-28c0f8f1f1.pdf>

B. Literatura uzupełniająca

J. M. Ward, *How to write adventure modules that don't suck*, Santa Clara 2017.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym kluczowe pojęcia z zakresu narratologii właściwej do analizowania gier (K_W01, K_W03).

Umiejętności: absolwent potrafi

2. dokonać analizy treści narracyjnej gry z oceną jej obsadzenia w aspekcie mechanicznym (K_U04, K_U05).
3. zaprojektować narrację gry z jej właściwym obsadzeniem w tekście gry (K_U11).

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

4. właściwej oceny znaczenia narracji w kształtowaniu kulturowej przestrzeni branży gier (K_K01).

Karta przedmiotu

Nazwa: Mechaniki gier bez prądu		Kod: 1.S3.GS.PP.28	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Łukasz Sasuła Prowadzący przedmiot: dr Łukasz Sasuła			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>warsztaty</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: <i>ćwiczenia praktyczne / metoda projektu / dyskusja / praca grupowa</i>		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca na zajęciach (efekty 1,2, 4); Projekt (efekt 3).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen z pracy na zajęciach (50%) i projektu (50%).</i>	
Skrócony opis: Kurs stanowi studium gier bez prądu połączone z warsztatami projektowania tychże..			
Opis: Kurs ma na celu zapoznanie uczestników z kategorią gier bez prądu w tym szczególnie gier planszowych – charakterystyką ich rynku oraz historii rozwoju, a także stanowić warsztaty z projektowania poszczególnych części tychże i całej gry planszowej.			
Zakres tematów:			

W trakcie kursu studenci zapoznają się z szeregiem popularnych/szczególnie wpływowych gier bez prądu (w tym przede wszystkim gier planszowych) oraz wezmą udział w warsztatach ich projektowania.

Literatura:

- A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć
 - A1. wykorzystywana podczas zajęć
M. Selinker, *Poradnik projektowania gier planszowych*, tłum. B. Wyrwał, Pomysk Wielki 2018.
 - A2. studiowana samodzielnie przez studenta
A. Kwapiński, *Głowa Pełna Gier*, Pomysk Wielki 2021.
- B. Literatura uzupełniająca
G. Engelstein, *GameTek*, New York 2017.
- C. J. Holcomb, *The White Box Essays*, Falcon Heights 2017.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym kluczowe pojęcia i najważniejsze tytuły oraz ich charakterystykę w obrębie medium gier planszowych (K_W01, K_W03).

Umiejętności: absolwent potrafi

2. zaprojektować poszczególne mechaniki gry planszowej oraz połączyć je z aspektem tematycznym (K_U11, K_U09).
3. zaprojektować lub uczestniczyć w projektowaniu kompletnej gry planszowej (K_U11)

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

4. właściwej oceny znaczenia doboru i formy przekazywania treści społecznie doniosłych w grach jako nowym medium;
(K_K01)

Karta przedmiotu

Nazwa: Gry fabularne		Kod: 1.S3.GS.PP.29	ECTS: 3
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Łukasz Sasuła Prowadzący przedmiot: dr Łukasz Sasuła			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>warsztaty</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>45h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 70h / 2,5 ECTS Udział w zajęciach: 45h Udział w konsultacjach: 25h B. Praca własna studenta: 15h / 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: <i>ćwiczenia praktyczne / metoda projektu / dyskusja / praca grupowa</i>		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca na zajęciach (efekty 1,2, 4); Projekt (efekt 3).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen z pracy na zajęciach (50%) i projektu (50%).</i>	
Skrócony opis: Kurs ma na celu umożliwienie studentom zaprojektowania własnej gry fabularnej, co będzie poprzedzone zapoznaniem się z ich charakterystyką.			
Opis: Celem przedmiotu jest przedstawienie historii powstania i rozwoju gier fabularnych, a także ich klasyfikacji, cech i roli jaką odgrywają we współczesnej kulturze, co pozwoli uczestnikom kursu na przygotowanie projektów własnych gier fabularnych, które będą przedmiotem pracy warsztatowej, a także zwieńczeniem kursu.			
Zakres tematów:			

W trakcie kursu studenci poznają klasyfikację i charakterystykę najpopularniejszych gier fabularnych na rynku a także wezmą udział w ćwiczeniach projektowania pojedynczych mechanik jak i całych gier.

Literatura:

- A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć
 - A1. wykorzystywana podczas zajęć
J. Szeja, *Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004.
 - A2. studiowana samodzielnie przez studenta
W. Baur, *Complete Kobold Guide to Game Design*, Kirkland 2012.
- B. Literatura uzupełniająca
Role-playing Game Studies, ed. by J. P. Zagal and S. Deterding, New York 2018.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym kluczowe pojęcia i najważniejsze tytuły oraz ich charakterystykę w obrębie medium gier fabularnych (K_W01, K_W03).

Umiejętności: absolwent potrafi

2. zaprojektować poszczególne mechaniki gry fabularnej oraz połączyć je z aspektem tematycznym (K_U11, K_U09).
3. zaprojektować lub uczestniczyć w projektowaniu kompletnej gry fabularnej (K_U11)

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

4. docenienia doboru i formy przekazywania treści społecznie doniosłych w grach jako nowym medium; (K_K01)

Karta przedmiotu

Nazwa: Rynek gier z elementami prawa autorskiego		Kod: 1.S3.GS.PP.30	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: Wydział Filologiczny/ Instytut Językoznawstwa/ Katedra Nauk o Kulturze i Religii			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: studia pierwszego stopnia Profil: praktyczny Forma: studia stacjonarne			
Koordynator przedmiotu: dr Łukasz Sasuła Prowadzący przedmiot: mgr Michał Windak			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć warsztaty B. Tryb realizacji w Sali dydaktycznej (50 %) e-learning (50 %) C. Liczba godzin 30h D. Sposób zaliczenia zaliczenie z oceną		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: język polski	Rodzaj przedmiotu: obowiązkowy	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: Mini-wykład wprowadzający w tematykę bieżących zajęć; Dyskusja nt. współczesnej problematyki rynku gier i praw własności intelektualnej; Zadania praktyczne związane z tematyką przedmiotu; Projekt w ramach i pracy własnej studenta.		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Samodzielna praca zaliczeniowa na ocenę; (efekty 1,4) Oceny cząstkowe (punkty) w ramach ćwiczeń praktycznych (efekty 2,3,5,6) B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny: Czynny udział w dyskusjach i ćwiczeniach praktycznych (50%); Samodzielna praca zaliczeniowa na ocenę (50%).	
Skrócony opis: Zaznajomienie studentów z problematyką współczesnej branży gamingowej oraz jej relacji z prawami autorskimi.			
Opis: W ramach zajęć poruszone zostaną najważniejsze zagadnienia związane z funkcjonowaniem współczesnych rynków gier i roli, jaką odgrywa kwestia prawa do własności intelektualnej w ich funkcjonowaniu. Na konwersatorium omówione zostaną dynamicznie zachodzące przemiany w przedmiotowej branży oraz jej szanse i wyzwania na przyszłość. Ponadto, studenci zostaną wprowadzeni w zagadnienia praktyczne związane z ochroną praw autorskich w zakresie uwzględniającym specyfikę rynku gier – zarówno na przedpolu ich potencjalnego naruszenia (postanowienia			

kontraktowe, zabezpieczające) jak również sposobu ochrony tych praw po stwierdzeniu naruszenia (postępowania sądowe, arbitraż). W ramach ćwiczeń praktycznych studenci przedstawiają, na wybranych przykładach rzeczywistych, współczesne spory na tle prawa do własności intelektualnej na rynkach gier (polskim oraz międzynarodowych).

Zakres tematów:

Rynek gier: teraz i dziś;
Szanse i wyzwania na rynkach gier;
Specyfika prowadzenia działalności gospodarczej w branży gier;
Metody finansowania działalności na rynkach gier;
Wprowadzenie do instytucji prawa autorskiego;
Współczesne wyzwania związane z ochroną treści cyfrowych;
Postanowienia kontraktowych w branży gier wideo;
Sposoby ochrony praw autorskich;

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

Ustawa z 4.02.1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (tekst jednolity: Dz.U. z 2021 poz.1062);

Juszczak A., *Polski rynek gier wideo – sytuacja obecna oraz perspektywy na przyszłość*:

<https://czasopisma.uni.lodz.pl/gospodarka/article/view/2538>

Nowicki M., *Charakterystyka i wybrane mechanizmy finansowania sektora gier komputerowych - na świecie i w Polsce*:

https://www.researchgate.net/publication/302928145_Charakterystyka_i_wybrane_mechanizmy_financeowania_sektora_gier_komputerowych_-_na_swiecie_i_w_Polsce_Characteristics_and_selected_financing_mechanisms_of_computer_games_sector_-_in_Poland_and_abroad

B. Literatura uzupełniająca

Barta J., *Prawo autorskie*, wyd. C.H. Beck & PAN, Warszawa 2017;

Kluska B., *Dawno temu w grach*, wyd. Orka, Łódź 2008:

https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiun6iMpsnyAhWosKQKHQL0CFwQFnoECAUQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.retroage.net%2Fpliki%2Fdawno_temu_w_grach.pdf&usg=AOvVaw0jRsl9d0IMg_UdVKsnBulZ

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym podstawowe ekonomiczne, prawne i inne uwarunkowania oraz pojęcia związane z ochroną własności intelektualnej i prawem autorskim – (K_W06);
2. w stopniu zaawansowanym zasady działania systemów i instytucji kulturalnych właściwych dla zakresu działalności zawodowej właściwej dla nauk o kulturze i religii /m.in. edukacyjnej, kulturalnej, medialnej, organizacji i obsługi imprez, wystaw, produkcją teatralną/ oraz branży gier – (K_W07);

Umiejętności: absolwent potrafi

3. brać udział w debacie – przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska w zakresie tematycznym dotyczącym zjawisk kultury oraz dyskutować o nich – (K_U05);
4. skorelować potrzeby rynku kreatywno-wydawniczego gier i szeroko rozumianych tekstów kultury z wiedzą pozyskaną lub zasygnalizowaną toku studiów – (K_U09)

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do:

5. wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego inicjowania działania na rzecz interesu publicznego myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy – (K_K02);
6. kompetentnego, odpowiedzialnego i etycznego funkcjonowania w obszarze określonym przez wybraną specjalność /kompetencje społeczne zawarte w odrębnym zestawieniu specjalnościowych efektów kształcenia/ – (K_K04).

Karta przedmiotu

Nazwa: Teoria Kultury		Kod: 1.S3.GS.PP.31	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny/ Instytut Językoznawstwa/ Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Wojciech Kędzierzawski Prowadzący przedmiot: dr Wojciech Kędzierzawski			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: Analiza tekstów/filmów/danych zastanych/ studium przypadku Dyskusja/prezentacje/referaty studentów/test zaliczeniowy		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Test zaliczeniowy (efekty 1-6);</i> <i>Zadania cząstkowe (efekty 1-10).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (50%) i testu zaliczeniowego (50%).</i>	
Skrócony opis: Przedmiot ma zapoznać studentów z podstawowymi problemami historycznej oraz współczesnej refleksji o kulturze oraz wprowadzić w obszar różnych szkół myślenia w ramach usystematyzowanego naukowego poznania kultury.			
Opis: Przedmiot ma zapoznać studentów z podstawowymi problemami historycznej oraz współczesnej refleksji o kulturze; wprowadzić w obszar różnych szkół myślenia w ramach usystematyzowanego naukowego poznania kultury oraz zademonstrować wieloparadygmatyczność, aspektowość i pluralizm dyscyplinarny w ramach teorii kultury.			
Zakres tematów: 1. Teorie kultury XIX i początków XX w. – wczesna antropologia, założenia i koncepcje. 2. Przełom antypozytywistyczny – filozofia nauk humanistycznych, kultura a wartości.			

3. Wymiana, rytuał, klasyfikacja, całościowy fakt społeczny – E. Durkheim, M. Mauss i francuska szkoła socjologiczna.
4. Funkcjonalizm antropologiczny. Organicystyczny model kultury.
5. Psychoanalityczna teoria kultury.
6. Kultura i język. Strukturalizm. Znak – język a kultura, kultura jako system znaczący.
7. Kultura i semioza. Semiotyczne aspekty kultury.
8. Teoria krytyczna, szkoła frankfurcka, kultura jako ideologia.
9. Społeczno-regulacyjna teoria kultury.
10. *Cultural studies* – anglosaska tradycja badań kulturowych.

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

A1. wykorzystywana podczas zajęć

Badanie kultury. Elementy teorii antropologicznej, red. M. Kempny, E. Nowicka, Warszawa 2003

Barker Ch., *Studia kulturowe. Teoria i praktyka*, Kraków 2005.

Eco U., *Nieobecna struktura*, Warszawa 1996.

A2. studiowana samodzielnie przez studenta

Freud Z., *Pisma społeczne*, przeł. A. Ochocki i in., Warszawa 1998.

Paluch A., *Mistrzowie antropologii społecznej*, Warszawa 1990.

Semiotyka kultury, red. E. Janus, M.R. Mayenowa, Warszawa 1977.

B. Literatura uzupełniająca

Adorno T.W., Horkheimer M., *Dialektyka oświecenia: fragmenty filozoficzne*, Warszawa 1994.

Barthes R., *Mitologie*, Warszawa 2000.

Cassirer E., *Esej o człowieku. Wstęp do filozofii kultury*, Warszawa 1971.

Frazer J.G., *Złota gałąź*, Warszawa 1996.

Freud Z., *Poza zasadą przyjemności*, Warszawa 2005.

Leach E., Greimas A. J., *Rytuał i narracja*, Warszawa 1989.

Levi-Strauss C., *Antropologia strukturalna*, Warszawa 2009.

Malinowski B., *Szkice z teorii kultury*, Warszawa 1958.

Mauss M., *Socjologia i antropologia*, Warszawa 2001.

Paluch A., *Malinowski*, Warszawa 1983.

Saussure F. de, *Kurs językoznawstwa ogólnego*, Warszawa 2002.

Świat człowieka – świat kultury. Antologia tekstów klasycznej antropologii, red. E. Nowicka, M. Głowacka-Grajper, Warszawa 2007.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym zagadnienia z zakresu orientacji teoretycznych i szkół badawczych w ramach nauk o kulturze. (K_W01)
2. w stopniu zaawansowanym główne pojęcia w dorobku różnych teorii kultury. (K_W03)

Umiejętności: absolwent potrafi

3. stosować poznane kategorie do samodzielnej interpretacji wybranych zjawisk kulturowych. (K_U01)
4. sprawnie posłużyć się podstawowymi ujęciami teoretycznymi, paradygmatami badawczymi i pojęciami właściwymi kulturoznawstwu. (K_U02)
5. wskazać wybrane problemy w badaniach kulturowych. (K_U03)
6. argumentować swoje stanowisko z wykorzystaniem poglądów poznanych w toku zajęć. (K_U05)

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

7. doskonalenia kompetencji komunikacyjnych oraz zdolności do krytycznej oceny posiadanej wiedzy. (K_K01)
8. wykazania wrażliwości, otwartości i tolerancji wobec innych kultur i osób o odmiennych światopoglądach. (K_K02)
9. podchodzenia w sposób etyczny do wykonywanych przez siebie zadań oraz do osób, z którymi współpracuje. (K_K03)
10. rozumienia potrzeby ciągłego doksztalcania się i rozwoju intelektualnego. (K_K01).

Karta przedmiotu

Nazwa: Społeczne oddziaływanie gier		Kod: 1.S3.GS.PP.32	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny/ Instytut Językoznawstwa/ Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: mgr Justyna Migoń-Sasuła Prowadzący przedmiot: mgr Justyna Migoń-Sasuła			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: <i>wykład / projekt multimedialny / dyskusja / praca grupowa</i>		Metody i kryteria oceniania: Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 2,3);</i> <i>Zadania cząstkowe (efekty 1,4).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (50%) i pracy zaliczeniowej (50%).</i>	
Skrócony opis: <i>Kurs ma na celu przedstawienie wpływu gier na kształtowanie, wychowanie i refigurowanie społeczności i społeczeństw w obszarze kulturowym oraz społecznym.</i>			
Opis: Celem przedmiotu jest wskazanie obszarów szczególnie zauważalnego oddziaływania tekstów gier i kultury graczy w obrębie społeczno-kulturowym. Kurs obejmuje takie zagadnienia jak wpływ gier na rozwój psychofizyczny i obszar wychowania w zakresie, który pozostaje w obszarze zainteresowań takich nauk jak pedagogika lub socjologia wychowania. Studenci będą mieli szansę przeanalizować oraz przedyskutować takie zagadnienia jak tworzenie się środowisk i społeczności w obszarze odbiorców i twórców medium gier, wpływ konkretnych trendów w nim występujących na te społeczności oraz działania podejmowane w celu wpływania na te trendy.			

Zakres tematów:

- grywalizacja
- gry w edukacji
- problem uzależnień
- gry a czas wolny
- E-Sport
- przemoc w grach
- gry a promocja zdrowia
- przedstawienie problemów społecznych w grach
- krytyka gier i ich społecznego oddziaływania
- gry a wyzwania XXI wieku

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

Grzegorzewska I., *Uzależnienia od gier video u dzieci - mity czy rzeczywistość?*, „Polskie Forum Psychologiczne” 2018, t. 23, nr 3;

Staszenko-Chojnacka D., *Kultura graczy*, [w:] *Wprowadzenie do groznawstwa*, pod red. K. Prajzner, Łódź 2019;

Gry video jako forma komunikacji społecznej, pod red. K. Kubas, P. Ciszka, Kielce 2017;

Polcyn S., *Ewolucja czasu wolnego na przestrzeni dziejów. Gry komputerowe jako współczesna forma wolnoczasowa*, „Biuletyn Historii Wychowania”, (38)2018;

Gałaszka D., *Gry video w perspektywie edukacji pozaformalnej i formalnej*, „Państwo i Społeczeństwo” 2017 (XVII) nr 3

Kowalczyk K., *Edukacja w pikselach. Gry komputerowe w procesie kształcenia*, Gdańsk 2016;

B. Literatura uzupełniająca

Olbrzym w cieniu. Gry video w kulturze audiowizualnej, pod red. A. Pitrusa, Kraków 2012;

Filiciak M., *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym trendy kształtujące kulturowy obraz współczesnych gier (K_W01);

Umiejętności: absolwent potrafi

2. prześledzić konkretny wątek lub aspekt kulturowy, umacniający się w medium gier i oddziałujący na nie lub na zewnątrz; (K_U03).
3. wskazać dominujące w obszarze medium trendy; (K_U09).

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

4. dostrzeżenia społeczno-kulturowej doniosłości omawianych tekstów gier (K_K01).

Karta przedmiotu

Nazwa: Zarządzanie projektami		Kod: 1.S3.GS.PP.33	ECTS: 3
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny/ Instytut Językoznawstwa/ Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Urszula Sawicka Prowadzący przedmiot: mgr M. Windak			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>warsztaty</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej (50 %)</i> <i>e-learning (50 %)</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 55h / 2 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 25h B. Praca własna studenta: 25h / 1 ECTS Przygotowanie do zajęć: 15h Przygotowanie do zaliczenia: 10h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: Mini-wykład wprowadzający w tematykę bieżących zajęć; Dyskusja nt. współczesnej problematyki zarządzania projektami; Zadania praktyczne związane z tematyką przedmiotu; Projekt w ramach pracy własnej studenta		Metody i kryteria oceniania: A. <i>Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się)</i> <i>Samodzielna praca zaliczeniowa na ocenę (efekty 1,2,4)</i> <i>Oceny cząstkowe (punkty) w ramach ćwiczeń praktycznych (efekty 3,5,6)</i> B. <i>Podstawowe kryteria ustalenia oceny:</i> <i>Czynny udział w dyskusjach i ćwiczeniach praktycznych (50%);</i> <i>Samodzielna praca zaliczeniowa na ocenę (50%).</i>	
Skrócony opis: Zaznajomienie studentów z problematyką zarządzania projektami i związanymi z nimi zagadnieniami oraz współczesnymi rozwiązaniami stosowanymi w praktyce.			
Opis: W ramach zajęć poruszone zostaną najważniejsze zagadnienia związane z zarządzaniem projektami w kontekście praktycznym. W szczególności: rodzaje i strukturę projektów oraz najważniejsze metody zarządzania nimi. Ponadto, studenci zostaną wprowadzeni w zagadnienia związane ze sposobami finansowania projektów (pozyskiwanie finansowania, sposoby budżetowania) i oceną ich efektywności. W ramach ćwiczeń praktycznych studenci omówią, na wybranych przykładach rzeczywistych, kluczowe czynniki ryzyka, sukcesu oraz porażki współczesnych projektów			

związanych z branżą gamingową.

Zakres tematów:

Pojęcie, istota oraz rodzaje projektów
Czynniki determinujące powstawanie projektów
Otoczenie i struktury projektów
Metody zarządzania projektami
Planowanie i monitorowanie projektów
Czynniki warunkujące sukcesy i porażki projektów
Metody budżetowania projektów
Ryzyko w zarządzaniu projektami
Sposoby ograniczania ryzyka projektów
Ocena efektywności projektów
Zastosowanie opcji rzeczywistych w zarządzaniu projektami
Restrukturyzacja projektów

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć
Trocki M. (red.), *Nowoczesne zarządzanie projektami*, PWE, Warszawa 2013;
Skalik J., *Zarządzanie projektami*, UE Wrocław, Wrocław 2009.

B. Literatura uzupełniająca
Sońta-Drączkowska E., Wyrozębski P., *Kreatywność w zarządzaniu projektami - sprzeczność czy konieczność?*, Zeszyty Naukowe Kolegium Zarządzania i Finansów, nr 162/2018, s. 39-54:
<https://depot.ceon.pl/bitstream/handle/123456789/15482/Kreatywno%20c%20w%20zarz%20dzaniu%20projektami.pdf?sequence=1>
Werewka J. (red.), *Zarządzanie projektami w przedsiębiorstwie informatycznym. Zarządzanie projektami i procesami wytwarzania oprogramowania*, wyd. AGH, Kraków 2012:
https://www.researchgate.net/publication/261709234_Zarzadzanie_projektami_w_przedsiębiorstwie_informatycznym_Zarzadzanie_projektami_i_procesami_wytwarzania_oprogramowania

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym ekonomiczne, prawne i inne uwarunkowania oraz pojęcia związane z ochroną własności intelektualnej, prawem autorskim oraz formą rozwoju indywidualnej przedsiębiorczości – (K_W06);
2. w stopniu zaawansowanym zasady działania systemów i instytucji kulturalnych właściwych dla zakresu działalności zawodowej właściwej dla nauk o kulturze i religii /m.in. edukacyjnej, kulturalnej, medialnej, organizacji i obsługi imprez, wystaw, produkcją teatralną/ oraz branży gier – (K_W07);

Umiejętności: absolwent potrafi

3. brać udział w debacie – przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska w zakresie tematycznym dotyczącym zjawisk kultury oraz dyskutować o nich – (K_U05);
4. skorelować potrzeby rynku kreatywno-wydawniczego gier i szeroko rozumianych tekstów kultury z wiedzą pozyskaną lub zasygnalizowaną toku studiów (K_U09)

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do:

5. wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego inicjowania działania na rzecz interesu publicznego myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy – (K_K02);
6. kompetentnego, odpowiedzialnego i etycznego funkcjonowania w obszarze określonym przez wybraną specjalność /kompetencje społeczne zawarte w odrębnym zestawieniu specjalnościowych efektów kształcenia/ – (K_K04).

Karta przedmiotu

Nazwa: Architeksty w medium gier		Kod: 1.S3.GS.PP.34	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny/ Instytut Językoznawstwa/ Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: mgr Justyna Migoń-Sasuła Prowadzący przedmiot: mgr Justyna Migoń-Sasuła			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: Dyskusja, prezentacja multimedialna, praca w grupach		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 1,2);</i> <i>Zadania cząstkowe (efekty 3,4).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (50%) i pracy zaliczeniowej (50%).</i>	
Skrócony opis: Kurs ma na celu zapoznanie uczestników z tytułami najważniejszych dla poszczególnych gatunków gier, a także omówienie ich wpływu na rozwój branży.			
Opis: Na zajęciach studenci zapoznają się z tekstami gier, które miały najważniejszy i najistotniejszy wpływ na rozwój poszczególnych gatunków. Uczestnicy kursu zapoznają się z architekstami w medium gier bez prądu: kolekcjonerskich gier karcianych, papierowych gier RPG, strategicznych gier bitewnych, a także gier wideo: strategicznych gier turowych, czasu rzeczywistego, FPS, fabularnych, hack and slash.			

Zakres tematów:

Na zajęciach omówione zostaną najważniejsze tytuły reprezentujące następujące rodzaje i gatunki gier: kolekcjonerskie gry karciane, papierowe gry RPG, strategiczne gry bitewne, a także gry wideo: strategiczne gry turowe, strategiczne gry czasu rzeczywistego, gry FPS, gry fabularne, gry hack and slash.

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

Mańkowski P., *Wielka Księga Gier*, Warszawa 2018;

Kushner D., *Masters of Doom. O dwóch takich, co stworzyli imperium i zmienili popkulturę*, tłum. M. Kosman, Warszawa 2020.

Ewalt D.M., *Of Dice and Man. The story of Dungeons&Dragons and the people who play it*, New York 2013.

Materiały przygotowane przez prowadzącego.

B. Literatura uzupełniająca

Kluska B., *Dawno temu w grach*, wyd. Orka, Łódź 2008:

https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiun6iMpsnyAhWosKQKHQL0CFwQFnoECAUQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.retroage.net%2Fpliki%2Fdawno_temu_w_grach.pdf&usg=AOvVaw0jRsl9d0IMg_UdVKsnBulZ

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym najważniejsze dla poszczególnych gatunków i rodzajów gier tytuły oraz ich szczególnie wyróżniające się cechy (K_W01).

Umiejętności: absolwent potrafi

2. wskazać wpływ konkretnych gier oraz zastosowanych w nich rozwiązań w historii gatunków i całej branży gier (K_U02).
3. wyróżnić historię rozwoju konkretnych mechanik, wątków i motywów gier (K_U03).

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

4. świadomego spojrzenia na rozwój i historię medium gromego wraz z jego rosnącą popularnością (K_K01).

Karta przedmiotu

Nazwa: Kultura fanowska		Kod: 1.S3.GS.PP.35	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny/ Instytut Językoznawstwa/ Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: mgr Justyna Migoń-Sasuła Prowadzący przedmiot: mgr Justyna Migoń-Sasuła			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: Dyskusja, wykład, prezentacja multimedialna, praca w grupach		Metody i kryteria oceniania: Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 1,3);</i> <i>Zadania cząstkowe (efekty 2,4).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (50%) i pracy zaliczeniowej (50%).</i>	
Skrócony opis: <i>Celem kursu jest przedstawienie takich zagadnień jak: fandomy, twórczość fanowska i rozwój popularności gier w kontekście kultury uczestnictwa.</i>			
Opis: Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów ze zjawiskami współczesnej kultury fanowskiej, w kontekście kultury uczestnictwa. Omówiona zostanie historia fandomów na świecie i w Polsce, fanowskie aktywności – podróże, działalność performatywna, konwenty, a także zagadnienia związane z twórczością fanowską. Bardzo ważne staje się również prześledzenie w jaki sposób Internet wpływa na powstawanie oraz rozwój współczesnych społeczności fanowskich. W sposób szczególny omówienie zostaną społeczności fanów gier – wideo oraz bez prądu, a także rozwój e-sportu w Polsce i na świecie.			

Zakres tematów: Kurs obejmuje zaznajomienie studentów z podstawową terminologią dotyczącą kultury uczestnictwa i działań fanowskich, a także prześledzenie historii, rozwoju i przede wszystkim współczesnej roli środowisk fanowskich w kształtowaniu branży gier. Poruszane będą także takie kategorie jak E-sport w Polsce i na świecie oraz twórczość fanowska.

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

A1. wykorzystywana podczas zajęć

M. Lisowska-Magdziarz, *Fandom dla początkujących*, cz. I. Społeczność i wiedza, Kraków 2017

<https://media.uj.edu.pl/documents/1384650/134373778/Lisowska-Magdziarz+M.+Fandom+dla+poczatkuj%C4%85cych.pdf/6c8582e7-9d26-449d-a109-c29e56b3e582>

M. Lisowska-Magdziarz, *Fandom dla początkujących*, cz. II. Tożsamość i twórczość, Kraków 2018

https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/bitstream/handle/item/54743/lisowska-magdziarz_fandom_dla_poczatkujacych_czesc_2_2018.pdf?sequence=3&isAllowed=y

D. Staszenko-Chojnacka, *Kultura graczy*, [w:] *Wprowadzenie do groznawstwa*, red. K. Prajzner, Łódź 2019.

A2. studiowana samodzielnie przez studenta

Włodarczyk A., Tymińska M., *Fan fiction a literacka rewolucja fanowska. Próba charakterystyki zjawiska*, *Panoptikum* nr 11 (18) 2012

[https://bazhum.muzhp.pl/media/files/Panoptikum/Panoptikum-r2012-t-n11_\(18\)/Panoptikum-r2012-t-n11_\(18\)-s90-111/Panoptikum-r2012-t-n11_\(18\)-s90-111.pdf](https://bazhum.muzhp.pl/media/files/Panoptikum/Panoptikum-r2012-t-n11_(18)/Panoptikum-r2012-t-n11_(18)-s90-111/Panoptikum-r2012-t-n11_(18)-s90-111.pdf)

Siuda P., *Kultury prosumpcji. O niemożności powstania globalnych i ponadpaństwowych społeczności fanów*, Warszawa 2012.

B. Literatura uzupełniająca

Krawczyk S., *Badacz z fanem w jednym domu. O potrzebie kontaktów z fandomem w badaniach nad narracyjnymi grami fabularnymi*, „Homo Ludens” 1/(2) (2010)

https://depot.ceon.pl/bitstream/handle/123456789/3862/Stanislaw_Krawczyk_Badacz_z_fanem_w_jednym_domu.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Filiciak M., *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, Warszawa 2006;

Siuda P., *Wpływ Internetu na rozwój fandomów, czyli o tym jak elektroniczna sieć rozwija i popularyzuje społeczności fanów*, [w:] *Media i społeczeństwo. Nowe strategie komunikacyjne*, red. M. Sokołowski, Toruń 2008.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym pojęcia związane z kulturą uczestnictwa i twórczością fanowską (K_W01);
2. w stopniu zaawansowanym historię i rozwój podstawowych dla branży gier fandomów (K_W02)

Umiejętności: absolwent potrafi

3. wskazać rolę środowisk fanowskich we współczesnej branży gier (K_U03).

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

4. rozumienia roli kultury fanowskiej w kształtowaniu rynku i branży gier (K_K01)

Karta przedmiotu

Nazwa: Antropologia mediów		Kod: 1.S3.GS.PP.36	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny/ Instytut Językoznawstwa/ Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Urszula Sawicka Prowadzący przedmiot: dr Urszula Sawicka			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: Wykład konwersatoryjny, dyskusja, prezentacja w formie slajdów.		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 1,2,3); Zadania cząstkowe (efekty 2,4).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie: aktywności na zajęciach, udziału w dyskusji na temat czytanych tekstów, poprawnego wykonywania zleconych przez nauczyciela zadań w czasie zajęć (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).</i>	
Skrócony opis: Celem zajęć jest prezentacja wybranych zagadnień z teorii mediów oraz zdefiniowanie roli, statusu oraz sposobu oddziaływania technologii na życie współczesnego człowieka.			
Opis: Na zajęciach student poznaje definicje mediów, ich historię, a także wybrane koncepcje dotyczące mediów. W zakresie treści przedmiotu znajduje się również zaprezentowanie i omówienie konkretnych zagadnień, które dotyczą ich tematyki, m. in.: dyskurs płci w mediach, psychologiczny wymiar użytkowania wybranych mediów oraz aktualny status			

konkretnych technologii w społeczeństwie.

Zakres tematów:

1. Media – definicje, historia pojęcia, klasyfikacje.
2. Stare, nowe i nowe nowe media.
3. Media globalne i lokalne.
4. Wybrane zagadnienia z teorii mediów (koncepcje Marshalla McLuhana; zjawisko mediatyzacji).
5. Status mediów.
6. Media – aspekty psychologiczne (uzależnienie).
7. Media – aspekty kulturowe (płeć w mediach).
8. Nowe pokolenie a media.

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

A1. wykorzystywana podczas zajęć

Mersch D., *Teorie mediów*, przeł. E. Krauss, Warszawa 2010.

Goban-Klas T., *Cywilizacja medialna. Geneza, ewolucja, eksplozja*, Warszawa 2005.

Morley D., *Przestrzeń domu. Media, mobilność i tożsamość*, przeł. J. Mach, Warszawa 2011.

Levinson P., *Nowe nowe media*, przeł. M. Zawadzka, Kraków 2010

A2. studiowana samodzielnie przez studenta

McLuhan M., *Wybór tekstów*, red. E. McLuhan, F. Zingore, przeł. E. Różalska, J. M. Stokłosa, Poznań 2001.

B. Literatura uzupełniająca

Renzetti Claire M., Curran Daniel J., *Kobiety, mężczyźni i społeczeństwo*, przeł. A. Gromkowska-Melosik, Z. Melosik, Warszawa 2005.

Gmerek T., *Dyskursy męskości w reklamie współczesnej*, [w:] *Kultura popularna i (re)konstrukcje tożsamości*, red. A. Gromkowska-Melosik, Poznań, Leszno 2007.

Siemes A., *Co nam się stanie bez trzeciej ręki? Telefon mobilny i kategoria łączności – eksperyment*, „Dziennikarstwo i Media” 2016, t. 6. (dostęp online).

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym czym są media, jak kształtowała się historia tego pojęcia, potrafi zaprezentować wybrane zagadnienia i koncepcje z zakresu nauki o mediach (K_W01).

Umiejętności: absolwent potrafi

2. komunikować się z użyciem specjalistycznej terminologii dotyczącej opisu zjawisk kultury oraz mediów (m. in. teorie płci, biologicznej, komunikacji bezpośredniej i pośredniej) (K_U04).
3. formułować i analizować problemy badawcze dotyczące sfery mediów, wskazywać i dobierać metody ich rozwiązania oraz dyskutować o nich; zdobywa podstawy praktycznego warsztatu badawczego i znajomość aparatu pojęciowego dotyczącego różnych aspektów mediów (K_U02).

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

4. krytycznej analizy posiadanej wiedzy z zakresu mediów oraz wykorzystaniu jej do rozwiązywania problemów poznawczych i praktycznych, a także świadomej ich oceny (K_K01).

Karta przedmiotu

Nazwa: Podstawy marketingu i reklamy		Kod: 1.S3.GS.PP.37	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: <i>Game Studies</i>			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Urszula Sawicka Prowadzący przedmiot: mgr Adrian Pskiet			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>warsztaty</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej (50%)</i> <i>e-learning (50 %)</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>do wyboru</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: Dyskusja; prezentowanie zagadnień za pomocą Case study; zaliczenie w formie pracy pisemnej – teksty marketingowe; opis na platformę sprzedażową; persona sprzedażowa		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 2);</i> <i>Zadania cząstkowe (efekty 3 i 5);</i> <i>Aktywność na zajęciach (efekty 1, 4 i 6).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie aktywności na zajęciach (15%), ocen cząstkowych (25%) i pracy zaliczeniowej (60%).</i>	
Skrócony opis: Omówienie podstaw marketingu ze szczególnym uwzględnieniem metod promocji stosowanych najczęściej dla gier.			
Opis: Głównym założeniem warsztatów jest wprowadzenie w tematykę marketingu oraz Public Relations z szczególnym uwzględnieniem metod i strategii dominujących w gamedevie. Program zajęć obejmuje tematykę perspektywy historycznej marketingu, podstawową terminologię tej dziedziny, przedstawienie narzędzi stosowanych w promocji elektronicznej rozrywki oraz analizę najistotniejszych dla branży case study.			

Studenci zapoznają się z praktycznymi informacjami mającym pomóc im w działalności związanej z promowaniem gier. Przedstawione będą metody definiowania grupy docelowej, tworzenia person oraz informacje na temat przygotowywania kampanii crowdfundingowych. Poruszona będzie także tematyka prezentacji gier na platformach sprzedażowych pod kątem copywritingu.

Dodatkowo w ramach konwersatorium prowadzone będą dyskusje na temat najnowszych kampanii reklamowych w branży elektronicznej rozrywki w celu zwiększenia u studentów świadomości rynkowej.

Zakres tematów:

Historia marketingu z perspektywy promocji gier, terminologia marketingowa, typy reklamy, specyfika promocji internetowej, elektroniczna rozrywka jako medium reklamowe, Steam jako przykład platformy sprzedażowej, copywriting.

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

Łaskiewicz A., *Współtworzenie wartości z konsumentami w środowisku wirtualnym*, Łódź 2018

Sobociński M., *Modern Methods of Promotion in the video games market*, Częstochowa 2011

Karpińska-Krakiwiak M., *Kapitał marki w mediach społecznościowych. Perspektywa konsumenta*, Łódź 2018.

B. Literatura uzupełniająca

Chrząchol-Barczyk U., *Program lojalnościowy. Od zbierania punktów do grywalizacji*, Kraków 2018

Górska M., *Visual storytelling. Jak opowiadać językiem video*, Warszawa 2019

Koster R., *A theory of fun for game design*, Sebastopol 2014

Nowocień R., *Tworzenie gier komputerowych. Kompendium producenta*, Gliwice 2020

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym specyfikę tekstów marketingowych opisujących gry komputerowe, a także teorie praktyczne na temat ich przygotowywania (K_W01);
2. w stopniu zaawansowanym metodologię i terminologię dotyczącą e-commerce marketingu z szczególnym uwzględnieniem branży gier (K_W03).

Umiejętności: absolwent potrafi

3. przygotować tekst marketingowy (copywriting) na popularną elektroniczną platformę sprzedaży gier (K_U01);
4. weryfikować jakość tekstów marketingowych oraz współtworzyć treści promocyjne w zespołach marketingowych (K_U05).

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

5. właściwej oceny własnych kompetencji w zakresie copywritingu (K_K01);
6. pełnienia funkcji junior copywritera znając podstawowe założenia i zadania tej funkcji (K_K03).

Karta przedmiotu

Nazwa: Gatunki kultury i literatury popularnej		Kod: 1.S3.GS.PP.38	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny/ Instytut Językoznawstwa/ Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Urszula Sawicka Prowadzący przedmiot: dr Urszula Sawicka			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: Wykład konwersatoryjny, dyskusja, prezentacja w formie slajdów, prezentacja w formie filmów.		Metody i kryteria oceniania: . Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 1,2);</i> <i>Zadania cząstkowe (efekty 2,3).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie:</i> aktywności na zajęciach, udziału w dyskusji na temat czytanych tekstów, poprawnego wykonywania zleconych przez nauczyciela zadań w czasie zajęć (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).	
Skrócony opis: W czasie zajęć studenci zdobywają wiedzę na temat tego, czym jest gatunek oraz tekst w perspektywie literaturoznawczej oraz medialnej oraz poznają charakterystykę wybranych ich przykładów z kręgu kultury popularnej m. in. kryminał, powieść fantastyczna.			
Opis: Celem zajęć jest wprowadzenie studentów do tematyki i problematyki kultury popularnej oraz jej wytworów w postaci tekstów, gatunków literackich, medialnych oraz tekstów kultury. Uczestnicy zajęć zdobywają wiedzę na temat ich struktury, elementów charakterystycznych, przykładów, sposobów kształtowania się oraz możliwych przyczynach			

popularności.

Zakres tematów:

1. Kultura, kultura popularna i kultura masowa – specyfika.
2. Gatunki i formuły literackie – definicje i charakterystyka.
3. Dlaczego literatura popularna jest popularna?
4. Prezentacja, omówienie i analiza wybranych gatunków i tekstów literatury oraz kultury popularnej, m. in.: powieść kryminalna, fantastyczna, fantastyczno-naukowa, romans, komiks, western, graffiti, teledysk muzyczny (kolejne zajęcia obejmują prezentację konkretnego gatunku lub tekstu).

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

A1. wykorzystywana podczas zajęć

Kowalski P., *(Nie)bezpieczne światy masowej wyobraźni. Stufis o literaturze i kulturze popularnej*, Opole 1996.

Cawelti G., *Formuły, gatunki i archetypy*, przeł. A. Fulińska, „Znak” 1996, nr 10.

Fulińska A., *Dlaczego literatura popularna jest popularna?*, „Teksty Drugie” 2003, nr 4. [dostęp online].

A2. studiowana samodzielnie przez studenta

Słownik Literatury Popularnej, red. T. Żabski, Wrocław 2006.

B. Literatura uzupełniająca

Łucyk W., *Gry wizerunkami kobiecości a spór o feminizm i kamp – na przykładzie Madonny i Lady Gagi*, [w:] *Kobieca strona popkultury*, red. K. Jewtuch, K. Kowalczyk, J. Płoszaj, Wrocław 2016. [dostęp online];

Skudrzyk A., *Wspólnota śmiechu a tzw. suchar. Potoczne myślenie o gatunku*, [w:] *Gatunki mowy i ich ewolucja. Gatunek a granice*, red. D. Ostaszewska, J. Przyklenk, Katowice 2015. (dostęp online).

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym specyfikę wybranych gatunków i tekstów kultury oraz literatury popularnej. Potrafi je scharakteryzować w odniesieniu do swoistości kultury popularnej (K_W01).

Umiejętności: absolwent potrafi

2. rozpoznać teksty kultury popularnej oraz przeprowadzić ich krytyczną analizę i interpretację na konkretnych przykładach (K_U02).

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

3. świadomego korzystania z różnych form życia kulturalnego oraz wykorzystywania nabytej w czasie zajęć wiedzy w życiu codziennym i zawodowym (K_K04).

Karta przedmiotu

Nazwa: Historia Science-Fiction		Kod: 1.S3.GS.PP.39	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Łukasz Sasuła Prowadzący przedmiot: dr Łukasz Sasuła			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: <i>wykład / praca pisemna / dyskusja / praca z tekstem</i>		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Dyskusja na zajęciach (efekty 1, 2);</i> <i>Praca pisemna (efekty 3, 4).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie oceny aktywności na zajęciach (50%) i pracy pisemnej (50%).</i>	
Skrócony opis: Kurs zaznajomi studentów z najbardziej wpływowymi w obszarze gier twórcami literackimi oraz kanonem ich dzieł.			
Opis: Celem kursu jest zapoznanie studentów z kluczowymi i przełomowymi dla gatunku dziełami literackimi oraz wskazanie ich wzajemnego oddziaływania jak i wpływu na kształtowanie się współczesnej kultury, także w obszarze innych niż literatura mediów.			

Zakres tematów:

Kurs stanowi przegląd motywów i wątków występujących w literaturze Science-Fiction w dziełach takich autorów jak Lord Dunsany, Michael Moorcock, Philip K. Dick, Howard P. Lovecraft, Stanisław Lem czy Andrzej Sapkowski. Szczególny nacisk położony będzie na odnajdywanie wpływów i inspiracji w tychże w medium gier.

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

A1. wykorzystywana podczas zajęć

A. Szyjewski, *Od Valinoru do Mordoru*, Kraków 2004;

H. P. Lovecraft, *Nadnaturalny horror w literaturze*, przeł. A. Ledwożyw, Ł. M. Pogoda, R. Lipski, Warszawa 2008

A2. studiowana samodzielnie przez studenta

J. Gardiner, *The Law of Chaos. The Multiverse of Michael Moorcock*, London 2014;

Fantastyka w obliczu przemian, pod red. R. Kochanowicza, D. Mrozek, B. Stefaniak, Poznań 2012;

B. Literatura uzupełniająca

M. L. Tresca, *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*, London 2011.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym koncepcję wątku i motywu oraz intertekstualności (K_W04)
2. w stopniu zaawansowanym tematykę wpływu literatury SF na medium gier (K_W02)

Umiejętności: absolwent potrafi

3. dostrzec intertekstualną rolę wątków i motywów w grach na przestrzeni całego medium (K_U09); (K_U03)

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

4. dostrzegania znaczenia doboru i formy przekazywania treści społecznie doniosłych w grach jako nowym medium;; (K_K01)

Karta przedmiotu

Nazwa: Warsztaty dziennikarstwa growego		Kod: 1.S3.GS.PP.40	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny/ Instytut Językoznawstwa/ Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Łukasz Sasuła Prowadzący przedmiot: mgr Bartłomiej Jakubczyk			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>warsztaty</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej (50 %)</i> <i>e-learning (50 %)</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: <i>ćwiczenia praktyczne / metoda projektu / konwersacja / multimedia / praca pisemna / praca w grupach</i>		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 1,2, 3);</i> <i>Zadania cząstkowe (efekty 1, 2, 4, 5).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).</i>	
Skrócony opis: <i>Przedmiot ma na celu zapoznanie studenta z podstawowymi zagadnieniami z zakresu dziennikarstwa w branży gier.</i>			
Opis: Podczas zajęć zostaną przedstawione podstawowe zagadnienia mające na celu zapoznać studenta z działaniami z zakresu: prowadzenia wywiadów w formie pisemnej oraz słownej, sposobów pozyskiwania informacji, podstaw tworzenia tekstów.			

Zakres tematów:

Zajęcia będą poruszać tematykę:

Pozyskiwania oraz selekcji informacji,

Kompozycji tekstów,

Przygotowania wywiadów,

Realizacji nagrań – wywiad wideo.

Dodatkowo zajęcia będą poruszać tematy aktualnych sytuacji w branży dziennikarstwa gamingowego.

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

Chyliński M., Russ-Mohl S., *Dziennikarstwo*, Toruń 2007.

Olszański L., *Dziennikarstwo internetowe*, Warszawa 2006.

B. Literatura uzupełniająca

Biblia dziennikarstwa, pod red. A. Skworza i A. Niziołka, Kraków 2010.

Dąbała J., *Media i dziennikarstwo : aksjologia : warsztat : tożsamość*, Kraków 2014.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym reprezentowane w tekstach gier tematy i problemy istotne dla współczesnego świata (K_W04).
2. w stopniu zaawansowanym metody i terminologię wykorzystywaną w branży dziennikarstwa growego (K_W03).

Umiejętności: absolwent potrafi

3. stworzyć tekst w formie charakterystycznej dla branży dziennikarstwa growego (K_U01);
4. uczestniczyć w komunikacji w szerszym kontekście mediów growych (K_U04).

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

5. odpowiedzialnego występowania w roli dziennikarza growego (K_K03).

Karta przedmiotu

Nazwa: Film popularny		Kod: 1.S3.GS.PP.41	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny/ Instytut Językoznawstwa/ Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Urszula Sawicka Prowadzący przedmiot: dr Urszula Sawicka			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: Wykład konwersatoryjny, projekcje filmów/fragmentów filmów, prezentacja w formie slajdów, dyskusja.		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Kolokwium zaliczeniowe (efekty 1,2,3); Zadania cząstkowe, aktywność na podstawie czytanych tekstów (efekty 1,2,4).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie:</i> aktywności na zajęciach, udziału w dyskusji na temat czytanych tekstów, poprawnego wykonywania zleconych przez nauczyciela zadań w czasie zajęć (40%) i kolokwium zaliczeniowego (60%).	
Skrócony opis: Przedmiotem zajęć jest obszar filmu animowanego (przede wszystkim amerykańskiego): historia powstania, rozwój oraz specyfika tamtejszych produkcji animowanych. Student poznaje także sylwetki słynnych twórców animacji, jak również fakty z nie-amerykańskiej historii kina animowanego (twórczość polskich wytwórni filmów animowanych).			
Opis: W czasie kursu student poznaje istotne fakty z historii amerykańskiego filmu animowanego (początki filmu animowanego, przełom dźwiękowy w filmie animowanym) oraz sylwetki znaczących twórców animacji (Emile Cohl,			

James Stewart Blackton, Winsor McCoy, Walt Disney) – i ich wpływ na rozwój i myślenie o tej sztuce. Celem zajęć jest także przedstawienie specyfiki filmów animowanych (i ich rodzajów, jak np. kreskówka) oraz wykazanie i omówienie relacji pomiędzy filmem animowanym a popkulturą. W czasie kursu studenci poznają również fakty z historii polskiego filmu animowanego.

Zakres tematów:

1. Historia kina (elementarne fakty dotyczące powstania i rozwoju kinematografii)
2. Początki animacji – prehistoria animacji.
3. Narodziny filmu animowanego (perspektywa globalna).
4. Amerykański film animowany – przełom dźwiękowy.
5. Film animowany – sylwetki znanych twórców oraz ich działalność.
6. Film animowany – język, forma, bohaterowie.
7. Film animowany a działania propagandowe.
8. Film animowany a teksty kultury popularnej: gry, filmy fabularne.
9. Intertekstualność w filmach animowanych.
10. Polski film animowany – historia, twórcy.
11. Przyszłość filmu animowanego – era cyfrowa, możliwe kierunki rozwoju.

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć:

A1. wykorzystywana podczas zajęć

Sitkiewicz P., *Małe wielkie kino. Film animowany od narodzin do końca okresu klasycznego*, Gdańsk 2009.
Magia animacji. Z *archiwum animatora*, red. M. Giżycki, A. Trwoga, Warszawa 2016.
Ball R. i in., *Sztuka animacji. Od ołówka do piksela. Historia filmu animowanego*, przeł. E. Romkowska, A. Kołodyński, Warszawa 2006.

A2. studiowana samodzielnie przez studenta

Giżycki M., *Nie tylko Disney. Recz o filmie animowanym*, Warszawa 2000.
Tymińska M., *Kreskówkowe transgresje – o animowanych serialach Cartoon Network i ich recepcji*, [w:] *Seriale w kontekście kulturowym. Sfery życia – z życia sfer*, red. D. Bruszezewska-Przytuła, M. Cichmińska, P. Przytuła, Olsztyn 2016. (dostęp online)

B. Literatura uzupełniająca

Armata J., Wróblewska A., *Polski film dla dzieci i młodzieży*, Warszawa 2016.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w zaawansowanym stopniu znaczące fakty oraz specyfikę wybranych gatunków filmowych (głównie: film animowany, film rysunkowy, kreskówka), potrafi zaprezentować ich definicję oraz ważniejsze fakty z procesu ich kształtowania się oraz rozwoju. Potrafi umiejscowić owe fakty w kontekście kulturowym. (K_W01).

Umiejętności: absolwent potrafi

2. rozpoznać, nazywać i wykazać cechy wyróżniające film animowany (jako tekst i wytwór kultury) oraz przeprowadzić ich krytyczną analizę i interpretację (K_U03).
3. komunikować się z użyciem specjalistycznej terminologii – charakterystycznej dla gatunku filmu animowanego i dziedziny kina (K_U04).

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

4. świadomego uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z różnych jego form (tutaj zwłaszcza w zakresie wytworów sztuki filmowej) (K_K04).

Karta przedmiotu

Nazwa: Kultura amerykańska		Kod: 1.S3.GS.PP.42	ECTS: 3
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny/ Instytut Językoznawstwa/ Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Mateusz Szubert Prowadzący przedmiot: dr Mateusz Szubert			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 55h/ 2 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 25h B. Praca własna studenta: 15h/ 1 ECTS Przygotowanie do zajęć: 15h Przygotowanie do zaliczenia: 10h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: Aktywizujące studentów konwersatorium z wykorzystaniem następujących metod dydaktycznych: dyskusji obserwowanej (panelowej), metod problemowych, metod przypadków, metod eksponujących (prezentacji multimedialnych).		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Prezentacja zaliczeniowa (efekty 1,2); Aktywne uczestnictwo w zajęciach (efekty 3,4,5,6,7) B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i prezentacji (60%).	
Skrócony opis: Celem kursu jest zdobycie podstawowej wiedzy na temat dawnej i współczesnej kultury amerykańskiej oraz najważniejszych instytucji społeczno-politycznych USA.			
Opis: Współczesna kultura popularna w dużej mierze opiera się o wzorce i przykłady oraz trendy zaczerpnięte z szeroko rozumianej kultury amerykańskiej wytworzonej w toku ostatnich dekad. Celem kursu jest zapoznanie uczestników z charakterystyką tego szerokiego rynku kultury, jako fundamentem dla wielu motywów i wątków kultury przedstawianej w medium gier.			
Zakres tematów:			

1. Czarownice z Salem – dzieje procesów o czary (USA)
2. Benjamina Franklina idea self-made men 'a
3. Niewolnictwo w Stanach Zjednoczonych
4. Indianie jako grupa etniczna – dzieje relacji
5. Dziki Zachód – prawda i mity
6. Kulturowe konsekwencje wojny secesyjnej
7. Dążenia wolnościowe osób czarnoskórych
8. Wizerunki Afroamerykanów. Martin Luther King
9. Rasizm po amerykańsku
10. Znaczenie Greenwich Village. Stonewall i początki rewolucji gejowskiej
11. Początki epidemii AIDS i działalność ACT-UP
12. Złote czasy Broadwayu
13. Imigracja i asymilacja w USA
14. Ameryka po 9/11
15. Sztuka amerykańska
16. Amerykańskie media
17. Hollywood i kino amerykańskie
18. Najważniejsi amerykańscy prezydenci
19. Parki narodowe USA

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

Gołębiowski M., Dzieje kultury Stanów Zjednoczonych, Warszawa 2004.

Gołębiowski M., Leksykon kultury amerykańskiej, Warszawa 1996.

Mauk D., Oakland J., American Civilization, London-New York 1995

B. Literatura uzupełniająca

Scheck D., Leksykon amerykańskiej popkultury, Kraków 1997.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym tematykę najważniejszych wydarzeń w dziejach Stanów Zjednoczonych (K_W01),
2. w stopniu zaawansowanym osiągnięcia kultury amerykańskiej. Potrafi wskazać kształtujące je czynniki społeczne, historyczne i polityczne (K_W04).

Umiejętności: absolwent potrafi

3. stosować poznaną wiedzę do samodzielnej interpretacji zjawisk historyczno-kulturowych (K_U02),
4. analizować najważniejsze teksty kultury amerykańskiej z wykorzystaniem specjalistycznej terminologii (K_U03),
5. dokonać krytycznej analizy zjawisk kulturowych (K_U05).

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

6. wykazywania się szacunkiem i otwartością wobec różnic kulturowych, etnicznych i rasowych (K_K02),
7. uczestniczenia w życiu kulturalnym, docenienia jego społecznej roli (K_K04).

Karta przedmiotu

Nazwa: Kultura pulp i komiksu		Kod: 1.S3.GS.PP.43	ECTS: 3
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny/ Instytut Językoznawstwa/ Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Urszula Sawicka Prowadzący przedmiot: dr Urszula Sawicka			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin:		Nakład pracy studenta:	
A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i>		A. Godziny kontaktowe: 55h / 2 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 25h	
B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i>		B. Praca własna studenta: 25h / 1 ECTS Przygotowanie do zajęć: 15h Przygotowanie do zaliczenia: 10h	
C. Liczba godzin <i>30h</i>			
D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>			
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne:		Metody i kryteria oceniania:	
Wykład konwersatoryjny, dyskusja, prezentacja w formie slajdów.		A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 1,2,3);</i> <i>Zadania cząstkowe (efekty 3,4).</i>	
		B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie: aktywności na zajęciach, udziału w dyskusji na temat czytanych tekstów, poprawnego wykonywania zleconych przez nauczyciela zadań w czasie zajęć (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).</i>	
Skrócony opis: Celem zajęć jest zaprezentowanie konkretnych wytworów kultury: pulp-magazine oraz komiksu. Do podstawowych informacji zdobywanych przez studentów w czasie kursu należą: wybrane fakty z historii komiksu, sposobów budowania w nim narracji, jego elementów oraz sposobów jego badania. Studenci zdobywają także umiejętności w zakresie wykazywania relacji pomiędzy wspomnianymi wytworami a kulturą, w której funkcjonują, a także jej konkretnymi produktami (m.in. grami fabularnymi).			
Opis: W czasie zajęć studenci poznają konkretne wytwory kultury: pulp-magazine oraz komiks. Uczestnicy kursu zdobywają wiedzę na temat wybranych faktów z historii komiksu, charakterystycznych dla niego elementów i relacji pomiędzy nimi,			

sposobu budowania i prowadzenia w nim narracji, metod jego badania, a także relacji wspomnianych tekstów z konkretnymi produktami kultury. Zdobyte w trakcie zajęć wiedza i umiejętności oraz własne doświadczenie z tym tekstem kultury zostaje zweryfikowane i wykorzystane w pracy końcowej, polegającej na interpretacji wybranego komiksu(lub jego fragmentu) w kontekście kulturowym.

Zakres tematów:

1. Czym jest komiks? – historia i definicje.
2. Obraz w komiksie.
3. Słowo w komiksie.
4. Rodzaje komiksów: komiksy humorystyczne, komiksy o superbohaterach.
5. Komiks jako sztuka?
6. Komiks a kicz.
7. Badanie komiksu.
8. Kultura pulp w grach fabularnych.

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

Szyłak J., *Komiks*, 2000.

Szyłak J., *Komiks w kulturze ikonicznej XX wieku. Wstęp do poetyki komiksu*, Gdańsk 1999.

Smejliś T., *Pulp era w grach fabularnych*, „Literatura i Kultura Popularna” 2011, nr XVII.

B. Literatura uzupełniająca

Gąsowski P. *Wprowadzenie do kognitywnej poetyki komiksu*, Poznań 2016.

Szyłak J., *Poetyka komiksu. Warstwa ikoniczna i językowa*, Gdańsk 2000.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym wybrane fakty, procesy i zjawiska dotyczące komiksu i pulp-magazine oraz kultury popularnej (definicja, historia komiksu, pulp-magazine, przykłady tekstów) (K_W01).
2. w stopniu zaawansowanym metody analizy i interpretacji komiksów jako tekstów kultury w obrębie wybranych teorii i szkół badawczych w nauce o kulturze i religii (K_W04).

Umiejętności: absolwent potrafi

3. formułować i analizować problemy badawcze (dotyczące kultury popularnej i jej wytworów) oraz narzędzia ich rozwiązywania z wykorzystaniem wiedzy z zakresu nauk o kulturze i religii (z możliwością uwzględnienia wiedzy z nauk pokrewnych) (K_U02).

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

4. świadomego uczestnictwa w życiu kulturalnym oraz krytycznej oceny własnej postawy względem wartości i znaczenia wytworów kultury popularnej (przede wszystkim komiksu) (K_K04).

Karta przedmiotu

Nazwa: Blogo- i vlogosfera		Kod: 1.S3.GS.PP.44	ECTS: 1
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny/ Instytut Językoznawstwa/ Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Urszula Sawicka Prowadzący przedmiot: dr Urszula Sawicka			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>15h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 15 h/0,5 ECTS Udział w zajęciach: 15 h B. Praca własna studenta: 15 h/0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 15 h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: Wykład konwersatoryjny, dyskusja, prezentacja w formie slajdów, projekcja filmu.		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 1,2);</i> <i>Zadania cząstkowe</i> (poprawne wnioskowanie z czytanych tekstów i aktywność na zajęciach) <i>(efekty 2,3).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie:</i> aktywności na zajęciach, udziału w dyskusji na temat czytanych tekstów (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).	
Skrócony opis: Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z pojęciem blogo i wlogosfery, a także z różnymi aspektami blogów oraz wlogów. Uczestnicy zajęć poznają etymologię oraz historię powstania kluczowych dla zajęć tekstów: blogu oraz wlogu, jak również zdobywają wiedzę dotyczącą różnych aspektów wlogo oraz blogosfery.			
Opis: Na zajęciach studenci poznają pojęcia charakterystyczne dla dyskursu dotyczącego nowych mediów oraz tekstów medialnych (głównie internetowych) oraz zdobędą wiedzę dotyczącą różnych aspektów wlogo oraz blogosfery, np.: społecznościowy charakter tych tekstów, ich funkcje, relacje z kulturą oraz platformą, na której funkcjonują, kwestie stereotypów w twórczości wlogerów, mody i aktualne trendy (np. pranki, challenge) w przestrzeni youtube’owej. Zajęcia			

służą również ukształtowaniu praktycznych umiejętności analizy blogów oraz wlogów w kontekście naukowym.

Zakres tematów:

1. Wprowadzenie do specyfiki blogo- i wlogosfery.
2. Blog – charakterystyka i próba klasyfikacji.
3. Wideoblog jako gatunek – klasyfikacja i charakterystyka.
4. Charakterystyka platformy YouTube oraz jej zawartości.
5. Stereotypy w przestrzeni wlogosfery.
6. Moda i trendy w wlogosferze.
7. Youtuber, wloger, blogger czy influencer – charakterystyka twórcy treści medialnych.

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

A1. wykorzystywana podczas zajęć

Majorek M., *Kod You Tube. Od kultury partycypacji do kultury kreatywności*, Kraków 2015.

Kamińska M., *Reach! mini musical internetowy*, „Kultura i Historia” 2011, nr 21. (dostęp online)

Akram S., *Blog – gatunek w formie kolekcji czy kolekcja gatunków?*, „Acta Humana” 2017, nr

A2. studiowana samodzielnie przez studenta

Żaglewski T., *Dzień z życia Ziemi, czyli You Tube jako cyberkultura*, „Przegląd Kulturoznawczy” 2011, nr 1.

B. Literatura uzupełniająca

Maciejak K., *You Tube w edukacji. Strategie nadawcze wideoblogerów*, Kraków 2018.

Materiały audiowizualne:

Dzień z życia Ziemi (Life in a Day) 2011, reż. Kevin Macdonald (film, online).

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym wybrane fakty, terminologię oraz zagadnienia związane z problematyką wlogo- i blogosfery (k_W01).

Umiejętności: absolwent potrafi

2. rozpoznawać, analizować oraz interpretować teksty z zakresu wlogo- i blogosfery. Potrafi także wskazać relacje pomiędzy nimi a kulturą. Swoje umiejętności potrafi wykazać na konkretnych przykładach (K_U04).

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

3. krytycznej analizy posiadanej wiedzy z zakresu nowych mediów (blogów oraz wideoblogów) oraz świadomego korzystania z niej w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych w życiu codziennym oraz zawodowym (K_K01).

Karta przedmiotu

Nazwa: Proseminarium		Kod: 1.S3.GS.PP.45	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny</i>			
Kierunek: Game Studies Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
<u>Ścieżka dyplomowania: Pisemna praca dyplomowa</u> Koordynator przedmiotu: dr hab. Katarzyna Łeńska-Bąk, prof. UO Prowadzący przedmiot: dr hab. Katarzyna Łeńska-Bąk, prof. UO <u>Ścieżka dyplomowania: Praktyczny projekt dyplomowy</u> Koordynator przedmiotu: dr Łukasz Sasuła Prowadzący przedmiot: dr Łukasz Sasuła			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>warsztaty, konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: analiza tekstów/projektów dyskusja prezentacja		Metody i kryteria oceniania: <u>Dla ścieżki dyplomowania: Pisemna praca dyplomowa</u> A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Dyskusja i praca na zajęciach (efekty 1,3); Praca pisemna (efekty 2, 3). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen z pracy w trakcie kursu (50%) i pracy pisemnej (50%). <u>Dla ścieżki dyplomowania: Praktyczny projekt dyplomowy</u> A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Dyskusja i praca na zajęciach (efekty 1,3); Projekt (efekty 2, 3). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen z pracy w trakcie kursu (50%) i projektu (50%).	

Skrócony opis:

Studenci mają możliwość wyboru ścieżki dyplomowania w jednym z dwóch wariantów: napisanie pracy dyplomowej (w przypadku wyboru tego wariantu student uzyskuje dyplom ukończenia studiów przygotowując i broniąc tradycyjną pisemną pracę licencjacką) lub przygotowanie praktycznego projektu dyplomowego (wybierając tę ścieżkę dyplomowania, student uzyskuje dyplom ukończenia studiów przedkładając projekt praktyczny w postaci opracowanej gry lub jej wydzielonego fragmentu).

Dla ścieżki dyplomowania: Pisemna praca dyplomowa

Kurs ma na celu zapoznanie uczestników z problematyką kulturoznawstwa, a w tym obszarze także groznawstwa oraz pomoc w zakresie określenia obszaru kompetencji i zainteresowań studentów w drodze do napisania pracy dyplomowej.

Dla ścieżki dyplomowania: Praktyczny projekt dyplomowy

Kurs ma na celu zapoznanie uczestników z problematyką groznawstwa oraz pomoc w zakresie określenia obszaru kompetencji i zainteresowań studentów w drodze do tworzenia projektu dyplomowego.

Opis:

Dla ścieżki dyplomowania: Pisemna praca dyplomowa

1. Zapoznanie studentów z teoretycznymi podstawami pracy naukowej
2. Wykonanie i ocena przykładowego planu pracy oraz kwerendy bibliograficznej
3. Redagowanie teoretycznej części pracy licencjackiej
4. Korekta tekstu po sprawdzeniu przez promotora pracy

Dla ścieżki dyplomowania: Praktyczny projekt dyplomowy

Kurs obejmuje bardzo szeroką refleksję nad groznawstwem i celuje przede wszystkim w podsumowanie posiadanych/zdobytych w czasie studiów kompetencji, które w przyszłości mogą zostać wykorzystane w przygotowaniu projektu dyplomowego. Uczestnicy będą również mieli możliwość dookreślenia swoich obszarów zainteresowań, w ramach których chcieliby przedstawić swoje umiejętności praktyczne. Kurs kończy się przygotowaniem dokumentacji przykładowego projektu gry w formie tzw. GDD (Game Development Document).

Zakres tematów:

Dla ścieżki dyplomowania: Pisemna praca dyplomowa

Tematyka kursu oscyluje wokół szeroko rozumianego groznawstwa i badań kulturowych z naciskiem na kompetencje niezbędne do rozpoczęcia przygotowań do tworzenia pracy dyplomowej.

Dla ścieżki dyplomowania: Praktyczny projekt dyplomowy

Tematyka kursu oscyluje wokół szeroko rozumianego groznawstwa z naciskiem na wykorzystanie umiejętności w praktyce w celu stworzenia własnego projektu gry i/lub jej elementu.

Literatura:

Dla ścieżki dyplomowania: Pisemna praca dyplomowa

- A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć
 - A1. wykorzystywana podczas zajęć
Boć J., Jak pisać pracę magisterską?, Wrocław 2006.
Gambarelli G., Łucki Z., Jak przygotować pracę dyplomową, magisterską, doktorską. Wybór tematu, pisanie, prezentowanie, publikowanie, Kraków 2001.
 - A2. studiowana samodzielnie przez studenta
Maćkiewicz J., Jak pisać teksty naukowe?, Gdańsk 1996.
Urban S., Ładoński W., Jak napisać dobrą pracę magisterską, Wrocław 2010.
- B. Literatura uzupełniająca
Zgodna z problematyką realizowaną w pracy licencjackiej

Dla ścieżki dyplomowania: Praktyczny projekt dyplomowy

- A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć
 - A1. wykorzystywana podczas zajęć
S. Rogers, *Level Up. The Guide to great video game design*, Chichester 2014.
 - A2. studiowana samodzielnie przez studenta
M. Selinker, *Poradnik projektowania gier planszowych*, tłum. B. Wyrwał, Pomysł Wielki 2018.

- B. Literatura uzupełniająca
P. Polewiak, *Tworzyć Gry*, Kraków 2020.
A. Kwapiński, *Głowa pełna gier*, Pomysk Wielki 2021.
G. Engelstein, *GameTek. The Math and Science of Gaming*, Cambridge 2017.
J. Holcomb, *The White Box Essays*, Falcon Heights 2017.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Dla ścieżki dyplomowania: Pisemna praca dyplomowa

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym tematykę refleksji kulturoznawczej i groznawczej nad współczesnymi tekstami kultury (K_W04);

Umiejętności: absolwent potrafi

2. przygotować elementy pracy jak bibliografia i plan pracy, a także sformułować przykładowy temat z obszaru wiedzy nad grami, którego dotyczyć mogłaby praca dyplomowa (K_U02, K_U03);

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

3. samodzielnej pracy badawczej i twórczej, przestrzegając ustalonych norm prawnych i etycznych (K_K03).

Dla ścieżki dyplomowania: Praktyczny projekt dyplomowy

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym tematykę projektowania i tworzenia gier (K_W01);

Umiejętności: absolwent potrafi

2. zaprojektować lub uczestniczyć w projektowaniu gry wideo lub planszowej (ew. innej gry bez prądu), wykorzystując zdobyte w czasie studiów kompetencje praktyczne (K_U11, K_U12, K_U10, K_U09);

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

3. samodzielnej i/lub zespołowej pracy kreatywnej w zakresie projektowania/tworzenia gier, przestrzegając ustalonych norm prawnych i etycznych (K_K03).

Karta przedmiotu

Nazwa: Seminarium		Kod: 1.S3.GS.PP.46	ECTS: 4
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny</i>			
Kierunek: Game Studies Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
<u>Ścieżka dyplomowania: Pisemna praca dyplomowa</u> Koordynator przedmiotu: dr hab. Katarzyna Łeńska-Bąk, prof. UO Prowadzący przedmiot: dr hab. Katarzyna Łeńska-Bąk, prof. UO <u>Ścieżka dyplomowania: Praktyczny projekt dyplomowy</u> Koordynator przedmiotu: dr Łukasz Sasuła Prowadzący przedmiot: dr Łukasz Sasuła			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>warsztaty, konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 2 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 25h B. Praca własna studenta: 55h/ 2 ECTS Przygotowanie do zajęć: 25h Przygotowanie do zaliczenia: 30h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: analiza tekstów/projektów dyskusja prezentacja		Metody i kryteria oceniania: <u>Dla ścieżki dyplomowania: Pisemna praca dyplomowa</u> A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Dyskusja i praca na zajęciach (efekty 1,3); Praca pisemna (efekty 2, 3). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen z pracy w trakcie kursu (10%) i raportów dotyczących postępu pracy dyplomowej (90%). <u>Dla ścieżki dyplomowania: Praktyczny projekt dyplomowy</u> A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Dyskusja i praca na zajęciach (efekty 1,3); Projekt (efekty 2, 3). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny	

	Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen z pracy w trakcie kursu (10%) i raportów dotyczących postępu pracy nad projektem dyplomowym (90%).
Skrócony opis: <u>Dla ścieżki dyplomowania: Pisemna praca dyplomowa</u> Kurs ma na celu przygotowanie studentów do napisania pracy dyplomowej z zakresu groznawstwa lub innych badań kulturoznawczych. <u>Dla ścieżki dyplomowania: Praktyczny projekt dyplomowy</u> Kurs ma na celu przygotowanie studentów do stworzenia projektu dyplomowego w zakresie groznawstwa.	
Opis: <u>Dla ścieżki dyplomowania: Pisemna praca dyplomowa</u> Student przygotowuje i przedstawia raporty z procesu pisania pracy dyplomowej a także fragmenty pracy dyplomowej. <u>Dla ścieżki dyplomowania: Praktyczny projekt dyplomowy</u> Student przygotowuje i przedstawia raporty z procesu powstawania projektu dyplomowego, a także dokumentację i prototyp gry wraz z jej opisem i prezentacją.	
Zakres tematów: <u>Dla ścieżki dyplomowania: Pisemna praca dyplomowa</u> Tematyka kursu oscyluje wokół szeroko rozumianego groznawstwa i badań kulturowych. <u>Dla ścieżki dyplomowania: Praktyczny projekt dyplomowy</u> Tematyka kursu obejmuje gry wideo, planszowe lub inne gry z kategorii „gier bez prądu” i/lub ich części wraz z opisem.	
Literatura: <u>Dla ścieżki dyplomowania: Pisemna praca dyplomowa</u> A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć A1. wykorzystywana podczas zajęć Boć J., Jak pisać pracę magisterską?, Wrocław 2006. Gambarelli G., Łucki Z., Jak przygotować pracę dyplomową, magisterską, doktorską. Wybór tematu, pisanie, prezentowanie, publikowanie, Kraków 2001. A2. studiowana samodzielnie przez studenta Maćkiewicz J., Jak pisać teksty naukowe?, Gdańsk 1996. Urban S., Ładoński W., Jak napisać dobrą pracę magisterską, Wrocław 2010. B. Literatura uzupełniająca Zgodna z problematyką realizowaną w pracy licencjackiej <u>Dla ścieżki dyplomowania: Praktyczny projekt dyplomowy</u> A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć A1. wykorzystywana podczas zajęć S. Rogers, <i>Level Up. The Guide to great video game design</i>, Chichester 2014. A2. studiowana samodzielnie przez studenta M. Selinker, <i>Poradnik projektowania gier planszowych</i>, tłum. B. Wyrwał, Pomysk Wielki 2018. B. Literatura uzupełniająca P. Polewiak, <i>Tworzyć Gry</i>, Kraków 2020. A. Kwapiński, <i>Głowa pełna gier</i>, Pomysk Wielki 2021. G. Engelstein, <i>GameTek. The Math and Science of Gaming</i>, Cambridge 2017. J. Holcomb, <i>The White Box Essays</i>, Falcon Heights 2017.	
Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych): <u>Dla ścieżki dyplomowania: Pisemna praca dyplomowa</u> Wiedza: absolwent zna i rozumie	

1. w stopniu zaawansowanym tematykę refleksji kulturoznawczej i groznawczej nad współczesnymi tekstami kultury (K_W04);

Umiejętności: absolwent potrafi

2. przygotować elementy pracy jak bibliografia i plan pracy, a także sformułować przykładowy temat z obszaru wiedzy nad grami, którego dotyczyć mogłaby praca dyplomowa (K_U02, K_U03);

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

3. samodzielnej pracy badawczej i twórczej, przestrzegając ustalonych norm prawnych i etycznych (K_K03).

Dla ścieżki dyplomowania: Praktyczny projekt dyplomowy

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym tematykę projektowania i tworzenia gier (K_W01);

Umiejętności: absolwent potrafi

2. zaprojektować lub uczestniczyć w projektowaniu gry wideo lub planszowej (ew. innej gry bez prądu), wykorzystując zdobyte w czasie studiów kompetencje praktyczne (K_U11, K_U12, K_U10, K_U09);

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

3. samodzielnej i/lub zespołowej pracy kreatywnej w zakresie projektowania/tworzenia gier, przestrzegając ustalonych norm prawnych i etycznych (K_K03).

Karta przedmiotu

Nazwa: Praca dyplomowa		Kod: 1.S3.GS.PP.47	ECTS: 6
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny</i>			
Kierunek: Game Studies Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
<u>Ścieżka dyplomowania: Pisemna praca dyplomowa</u> Koordynator przedmiotu: dr hab. Katarzyna Łeńska-Bąk, prof. UO Prowadzący przedmiot: dr hab. Katarzyna Łeńska-Bąk, prof. UO <u>Ścieżka dyplomowania: Praktyczny projekt dyplomowy</u> Koordynator przedmiotu: dr Łukasz Sasuła Prowadzący przedmiot: dr Łukasz Sasuła			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć B. Tryb realizacji C. Liczba godzin D. Sposób zaliczenia		Nakład pracy studenta: <u>Ścieżka dyplomowania: Pisemna praca dyplomowa</u> A. Godziny kontaktowe: 25h/ 1 ECTS Udział w konsultacjach: 25h B. Praca własna studenta: 135h/ 5 ECTS Zbieranie i opracowywanie materiałów: 30h Pisanie części merytorycznej pracy: 60h Przygotowanie wstępu i podsumowania: 20h Redakcja i korekta: 25h <u>Ścieżka dyplomowania: Praktyczny projekt dyplomowy</u> A. Godziny kontaktowe: 25h/1 ECTS Udział w konsultacjach: 25h B. Praca własna studenta: 135h/5 ECTS Opracowanie teoret. i przygotowanie dokumentacji: 30h Projektowanie gry i/lub jej elementów: 60h Przygotowanie prototypu: 20h Przygotowanie prezentacji i opisu: 25h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: zaliczenie Seminarium licencjackiego 1.S3.GS.PP.46	

Metody dydaktyczne:	Metody i kryteria oceniania: <u>Ścieżka dyplomowania: Pisemna praca dyplomowa</u> A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Złożenie ukończonej pracy dyplomowej (efekty 1, 2, 3). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie przygotowanej i złożonej w terminie pracy dyplomowej (100%). <u>Ścieżka dyplomowania: Praktyczny projekt dyplomowy</u> A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Złożenie ukończonego projektu dyplomowego (efekty 1, 2, 3). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie przygotowanego i złożonego w terminie projektu dyplomowego (100%).
Skrócony opis: <u>Ścieżka dyplomowania: Pisemna praca dyplomowa</u> Samodzielna praca studenta nad przygotowaniem pracy dyplomowej. <u>Ścieżka dyplomowania: Praktyczny projekt dyplomowy</u> Samodzielna praca studenta nad przygotowaniem projektu dyplomowego.	
Opis: <u>Ścieżka dyplomowania: Pisemna praca dyplomowa</u> Student przygotowuje i przedstawia pracę dyplomową napisaną pod kierunkiem promotora. <u>Ścieżka dyplomowania: Praktyczny projekt dyplomowy</u> Student przygotowuje i przedstawia projekt dyplomowy - dokumentację i prototyp gry wraz z opisem i prezentacją.	
Zakres tematów: <u>Ścieżka dyplomowania: Pisemna praca dyplomowa</u> Tematyka pracy dyplomowej oscyluje wokół szeroko rozumianego groznawstwa i badań kulturowych. <u>Ścieżka dyplomowania: Praktyczny projekt dyplomowy</u> Tematyka projektu dyplomowego obejmuje gry wideo, planszowe lub inne gry z kategorii „gier bez prądu” i/lub ich części wraz z opisem.	
Literatura: <u>Dla ścieżki dyplomowania: Pisemna praca dyplomowa</u> A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć A1. wykorzystywana podczas zajęć Boć J., Jak pisać pracę magisterską?, Wrocław 2006. Gambarelli G., Łucki Z., Jak przygotować pracę dyplomową, magisterską, doktorską. Wybór tematu, pisanie, prezentowanie, publikowanie, Kraków 2001. A2. studiowana samodzielnie przez studenta Maćkiewicz J., Jak pisać teksty naukowe?, Gdańsk 1996. Urban S., Ładoński W., Jak napisać dobrą pracę magisterską, Wrocław 2010. B. Literatura uzupełniająca Zgodna z problematyką realizowaną w pracy licencjackiej <u>Dla ścieżki dyplomowania: Praktyczny projekt dyplomowy</u> A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć A1. wykorzystywana podczas zajęć	

S. Rogers, *Level Up. The Guide to great video game design*, Chichester 2014.

A2. studiowana samodzielnie przez studenta

M. Selinker, *Poradnik projektowania gier planszowych*, tłum. B. Wyrwał, Pomysk Wielki 2018.

B. Literatura uzupełniająca

P. Polewiak, *Tworzyć Gry*, Kraków 2020.

A. Kwapiński, *Głowa pełna gier*, Pomysk Wielki 2021.

G. Engelstein, *GameTek. The Math and Science of Gaming*, Cambridge 2017.

J. Holcomb, *The White Box Essays*, Falcon Heights 2017.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Dla ścieżki dyplomowania: Pisemna praca dyplomowa

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym tematykę refleksji kulturoznawczej i groznawczej nad współczesnymi tekstami kultury (K_W04);

Umiejętności: absolwent potrafi

2. przygotować elementy pracy jak bibliografia i plan pracy, a także sformułować przykładowy temat z obszaru wiedzy nad grami, którego dotyczyć mogłaby praca dyplomowa (K_U02, K_U03);

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

3. samodzielnej pracy badawczej i twórczej, przestrzegając ustalonych norm prawnych i etycznych (K_K03).

Dla ścieżki dyplomowania: Praktyczny projekt dyplomowy

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym tematykę projektowania i tworzenia gier (K_W01);

Umiejętności: absolwent potrafi

2. zaprojektować lub uczestniczyć w projektowaniu gry wideo lub planszowej (ew. innej gry bez prądu), wykorzystując zdobyte w czasie studiów kompetencje praktyczne (K_U11, K_U12, K_U10, K_U09);

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

4. samodzielnej i/lub zespołowej pracy kreatywnej w zakresie projektowania/tworzenia gier, przestrzegając ustalonych norm prawnych i etycznych (K_K03).

Karta przedmiotu

Nazwa: Praktyka 1		Kod: 1.S3.GS.PP.48	ECTS: 6
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: Instytut Językoznawstwa Wydział Filologiczny			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: studia pierwszego stopnia Profil: praktyczny Forma: studia stacjonarne			
Koordynator przedmiotu: dr Łukasz Sasuła Prowadzący przedmiot:			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć: zajęcia praktyczne B. Tryb realizacji: w instytucji kultury C. Liczba godzin: 150 h dydaktycznych (co odpowiada 112,5 h zegarowym wg specyfikacji czasu pracy pracodawcy) D. Sposób zaliczenia: zaliczenie z oceną		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 150h /5 ECTS Udział w praktykach: 150h B. Praca własna studenta: 30h /1 ECTS Przygotowanie merytoryczne i praktyczne do pracy: 30h	
Język wykładowy: język polski	Rodzaj przedmiotu: obowiązkowy	Wymagania wstępne: brak	
Metody dydaktyczne: Praktyka 5-tygodniowa realizowana w instytucjach kultury związanych z szeroko rozumianą branżą gier i rynkiem kreatywnym kultury, w ostatnich pięciu tygodniach semestru 01 (5 tygodni, 5 dni, 6 godz. dydaktycznych, co przekłada się na 4,5 godz. zegarowej pracy wg specyfikacji czasu pracy pracodawcy). Zakres obowiązków jest wyznaczony przez instytucję, w której student odbywa praktykę.		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Realizacja przez studenta obowiązków określonych w Regulaminie oraz w instrukcji realizacji praktyk. Wykonywanie i dokumentowanie obowiązków wynikających z realizacji praktyki w określonej instytucji kultury (efekty: 1-4). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Zaliczenie na podstawie dostarczonej przez studenta dokumentacji odbycia praktyki (50%) oraz opinii opiekuna praktyki (50%) (efekty: 5-6).	
Skrócony opis: Celem praktyki zawodowej jest poznanie funkcjonowania instytucji związanych z szeroko pojętą branżą gier oraz medialną i nabycie przez studenta praktycznych umiejętności związanych z pracą w tego typu sektorach rynku.			
Opis: Celem praktyki zawodowej jest poznanie funkcjonowania instytucji kultury związaną z szeroko pojętą branżą gier oraz medialną (np. studia deweloperskie i wydawnictwa growe, media związane z branżą gier), ale także instytucji kultury			

(np. Miejską Biblioteką Publiczną, Muzeum Polskiej Piosenki, Biblioteki Wojewódzkiej) oraz nabycie przez studenta teoretycznych i praktycznych umiejętności związanych z pracą w tego typu sektorach rynku.

Zakres tematów:

Student realizuje praktykę na stanowisku merytorycznie związanym z szeroko pojętą branżą kultury oraz mediów w formie wykonywania zadań zleconych przez opiekuna praktyki w miejscu odbywania praktyki, a więc w określonej instytucji.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym zasady działania oraz specyfikę pracy instytucji właściwych dla zakresu działalności zawodowej wykorzystującej kompetencje z zakresu praktycznych umiejętności związanych z branżą gier (K_W03).
2. w stopniu zaawansowanym praktyczne zastosowania wiedzy groznawczej w działalności m. in. kulturalnej, medialnej, edukacyjnej, tłumaczeniowej związanej bezpośrednio ze specyfiką pracy określonej instytucji (K_W02).

Umiejętności: absolwent potrafi

3. planować i organizować pracę – indywidualną oraz w zespole (K_U07).
4. samodzielnie planować i realizować rozwój umiejętności teoretycznych i praktycznych (K_U08).

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

5. świadomego, twórczego wypełniania zobowiązań społecznych i zawodowych (K_K02).
6. aktywnego uczestniczenia w życiu kulturalnym/społecznym (K_K04).

Karta przedmiotu

Nazwa: Praktyka 2		Kod: 1.S3.GS.PP.49	ECTS: 6
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: Instytut Językoznawstwa Wydział Filologiczny			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: studia pierwszego stopnia Profil: praktyczny Forma: studia stacjonarne			
Koordynator przedmiotu: dr Łukasz Sasuła Prowadzący przedmiot:			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć: zajęcia praktyczne B. Tryb realizacji: w instytucji kultury C. Liczba godzin: 150 h dydaktycznych (co odpowiada 112,5 h zegarowym wg specyfikacji czasu pracy pracodawcy) D. Sposób zaliczenia: zaliczenie z oceną		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 150h /5 ECTS Udział w praktykach: 150h B. Praca własna studenta: 30h /1 ECTS Przygotowanie merytoryczne i praktyczne do pracy: 30h	
Język wykładowy: język polski	Rodzaj przedmiotu: obowiązkowy	Wymagania wstępne: brak	
Metody dydaktyczne: Praktyka 5-tygodniowa realizowana w instytucjach kultury związanych z szeroko rozumianą branżą gier i rynkiem kreatywnym kultury, w ostatnich pięciu tygodniach semestru 01 (5 tygodni, 5 dni, 6 godz. dydaktycznych, co przekłada się na 4,5 godz. zegarowej pracy wg specyfikacji czasu pracy pracodawcy). Zakres obowiązków jest wyznaczony przez instytucję, w której student odbywa praktykę.		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Realizacja przez studenta obowiązków określonych w Regulaminie oraz w instrukcji realizacji praktyk. Wykonywanie i dokumentowanie obowiązków wynikających z realizacji praktyki w określonej instytucji kultury (efekty: 1-4). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Zaliczenie na podstawie dostarczonej przez studenta dokumentacji odbycia praktyki (50%) oraz opinii opiekuna praktyki (50%) (efekty: 5-6).	
Skrócony opis: Celem praktyki zawodowej jest poznanie funkcjonowania instytucji związanych z szeroko pojętą branżą gier oraz medialną i nabycie przez studenta praktycznych umiejętności związanych z pracą w tego typu sektorach rynku.			
Opis: Celem praktyki zawodowej jest poznanie funkcjonowania instytucji kultury związaną z szeroko pojętą branżą gier oraz medialną (np. studia deweloperskie i wydawnictwa growe, media związane z branżą gier), ale także instytucji kultury			

(np. Miejską Biblioteką Publiczną, Muzeum Polskiej Piosenki, Biblioteki Wojewódzkiej) oraz nabycie przez studenta teoretycznych i praktycznych umiejętności związanych z pracą w tego typu sektorach rynku.

Zakres tematów:

Student realizuje praktykę na stanowisku merytorycznie związanym z szeroko pojętą branżą kultury oraz mediów w formie wykonywania zadań zleconych przez opiekuna praktyki w miejscu odbywania praktyki, a więc w określonej instytucji.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym zasady działania oraz specyfikę pracy instytucji właściwych dla zakresu działalności zawodowej wykorzystującej kompetencje z zakresu praktycznych umiejętności związanych z branżą gier (K_W03).
2. w stopniu zaawansowanym praktyczne zastosowania wiedzy groznawczej w działalności m. in. kulturalnej, medialnej, edukacyjnej, tłumaczeniowej związanej bezpośrednio ze specyfiką pracy określonej instytucji (K_W02).

Umiejętności: absolwent potrafi

3. planować i organizować pracę – indywidualną oraz w zespole (K_U07).
4. samodzielnie planować i realizować rozwój umiejętności teoretycznych i praktycznych (K_U08).

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

5. świadomego, twórczego wypełniania zobowiązań społecznych i zawodowych (K_K02).
6. aktywnego uczestniczenia w życiu kulturalnym/społecznym (K_K04).

Karta przedmiotu

Nazwa: Praktyka 3		Kod: 1.S3.GS.PP.50	ECTS: 6
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: Instytut Językoznawstwa Wydział Filologiczny			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: studia pierwszego stopnia Profil: praktyczny Forma: studia stacjonarne			
Koordynator przedmiotu: dr Łukasz Sasuła Prowadzący przedmiot:			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć: zajęcia praktyczne B. Tryb realizacji: w instytucji kultury C. Liczba godzin: 150 h dydaktycznych (co odpowiada 112,5 h zegarowym wg specyfikacji czasu pracy pracodawcy) D. Sposób zaliczenia: zaliczenie z oceną		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 150h /5 ECTS Udział w praktykach: 150h B. Praca własna studenta: 30h /1 ECTS Przygotowanie merytoryczne i praktyczne do pracy: 30h	
Język wykładowy: język polski	Rodzaj przedmiotu: obowiązkowy	Wymagania wstępne: brak	
Metody dydaktyczne: Praktyka 5-tygodniowa realizowana w instytucjach kultury związanych z szeroko rozumianą branżą gier i rynkiem kreatywnym kultury, w ostatnich pięciu tygodniach semestru 01 (5 tygodni, 5 dni, 6 godz. dydaktycznych, co przekłada się na 4,5 godz. zegarowej pracy wg specyfikacji czasu pracy pracodawcy). Zakres obowiązków jest wyznaczony przez instytucję, w której student odbywa praktykę.		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Realizacja przez studenta obowiązków określonych w Regulaminie oraz w instrukcji realizacji praktyk. Wykonywanie i dokumentowanie obowiązków wynikających z realizacji praktyki w określonej instytucji kultury (efekty: 1-4). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Zaliczenie na podstawie dostarczonej przez studenta dokumentacji odbycia praktyki (50%) oraz opinii opiekuna praktyki (50%) (efekty: 5-6).	
Skrócony opis: Celem praktyki zawodowej jest poznanie funkcjonowania instytucji związanych z szeroko pojętą branżą gier oraz medialną i nabycie przez studenta praktycznych umiejętności związanych z pracą w tego typu sektorach rynku.			
Opis: Celem praktyki zawodowej jest poznanie funkcjonowania instytucji kultury związaną z szeroko pojętą branżą gier oraz medialną (np. studia deweloperskie i wydawnictwa grove, media związane z branżą gier), ale także instytucji kultury			

(np. Miejską Biblioteką Publiczną, Muzeum Polskiej Piosenki, Biblioteki Wojewódzkiej) oraz nabycie przez studenta teoretycznych i praktycznych umiejętności związanych z pracą w tego typu sektorach rynku.

Zakres tematów:

Student realizuje praktykę na stanowisku merytorycznie związanym z szeroko pojętą branżą kultury oraz mediów w formie wykonywania zadań zleconych przez opiekuna praktyki w miejscu odbywania praktyki, a więc w określonej instytucji.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym zasady działania oraz specyfikę pracy instytucji właściwych dla zakresu działalności zawodowej wykorzystującej kompetencje z zakresu praktycznych umiejętności związanych z branżą gier (K_W03).
2. w stopniu zaawansowanym praktyczne zastosowania wiedzy groznawczej w działalności m. in. kulturalnej, medialnej, edukacyjnej, tłumaczeniowej związanej bezpośrednio ze specyfiką pracy określonej instytucji (K_W02).

Umiejętności: absolwent potrafi

3. planować i organizować pracę – indywidualną oraz w zespole (K_U07).
4. samodzielnie planować i realizować rozwój umiejętności teoretycznych i praktycznych (K_U08).

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

5. świadomego, twórczego wypełniania zobowiązań społecznych i zawodowych (K_K02).
6. aktywnego uczestniczenia w życiu kulturalnym/społecznym (K_K04).

Karta przedmiotu

Nazwa: Praktyka 4		Kod: 1.S3.GS.PP.51	ECTS: 22
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: Instytut Językoznawstwa Wydział Filologiczny			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: studia pierwszego stopnia Profil: praktyczny Forma: studia stacjonarne			
Koordynator przedmiotu: Prowadzący przedmiot:			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć: zajęcia praktyczne B. Tryb realizacji: w instytucji kultury C. Liczba godzin: 540 h dydaktycznych, co odpowiada 405 godz. zegarowym wg specyfikacji czasu pracy pracodawcy D. Sposób zaliczenia: zaliczenie z oceną		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 540 h/20 ECTS Udział w praktykach: 540 h B. Praca własna studenta: 60 h/2 ECTS Przygotowanie merytoryczne i praktyczne do pracy: 60 h	
Język wykładowy: język polski	Rodzaj przedmiotu: obowiązkowy	Wymagania wstępne: brak	
Metody dydaktyczne: Praktyka 15-tygodniowa realizowana w instytucjach kultury związanych z szeroko rozumianą branżą gier i rynkiem kreatywnym kultury, w semestrze 04 (15 tygodni, a w nich 4 dni po 9 godzin dydaktycznych, co odpowiada 6 godz. i 45 minutom zegarowym wg specyfikacji czasu pracy pracodawcy). Zakres obowiązków jest wyznaczony przez instytucję, w której student odbywa praktykę.		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Realizacja przez studenta obowiązków określonych w Regulaminie oraz w instrukcji realizacji praktyk. Wykonywanie i dokumentowanie obowiązków wynikających z realizacji praktyki w określonej instytucji kultury (efekty: 1-4). B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Zaliczenie na podstawie dostarczonej przez studenta dokumentacji odbycia praktyki (50%) oraz opinii opiekuna praktyki (50%) (efekty: 5-6).	
Skrócony opis: Celem praktyki zawodowej jest poznanie funkcjonowania instytucji związanych z szeroko pojętą branżą gier oraz medialną i nabycie przez studenta praktycznych umiejętności związanych z pracą w tego typu sektorach rynku.			
Opis:			

Celem praktyki zawodowej jest poznanie funkcjonowania instytucji kultury związaną z szeroko pojętą branżą gier oraz medialną (np. studia deweloperskie i wydawnictwa growe, media związane z branżą gier), ale także instytucji kultury (np. Miejską Biblioteką Publiczną, Muzeum Polskiej Piosenki, Biblioteki Wojewódzkiej) oraz nabycie przez studenta teoretycznych i praktycznych umiejętności związanych z pracą w tego typu sektorach rynku.

Zakres tematów:

Student realizuje praktykę na stanowisku merytorycznie związanym z szeroko pojętą branżą kultury oraz mediów w formie wykonywania zadań zleconych przez opiekuna praktyki w miejscu odbywania praktyki, a więc w określonej instytucji.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym zasady działania oraz specyfikę pracy instytucji właściwych dla zakresu działalności zawodowej wykorzystującej kompetencje z zakresu praktycznych umiejętności związanych z branżą gier (K_W03).
2. w stopniu zaawansowanym praktyczne zastosowania wiedzy groznawczej w działalności m. in. kulturalnej, medialnej, edukacyjnej, tłumaczeniowej związanej bezpośrednio ze specyfiką pracy określonej instytucji (K_W02).

Umiejętności: absolwent potrafi

3. planować i organizować pracę – indywidualną oraz w zespole (K_U07).
4. samodzielnie planować i realizować rozwój umiejętności teoretycznych i praktycznych (K_U08).

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

5. świadomego, twórczego wypełniania zobowiązań społecznych i zawodowych (K_K02).
6. aktywnego uczestniczenia w życiu kulturalnym/społecznym (K_K04).

Karta przedmiotu

Nazwa: Technologia informacyjna		Kod: 1.S3.GS.PP.52	ECTS:2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny/ Instytut Językoznawstwa/ Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: mgr Adrian Pskiet Prowadzący przedmiot: mgr Adrian Pskiet			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>warsztaty</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>obowiązkowy</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: Wykład konwersatoryjny; prezentowanie zagadnień za pomocą Case study; zaliczenie w formie pracy pisemnej na indywidualny, ustalony na zajęciach temat		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 4 i 5); Aktywność na zajęciach (efekty 1, 2 i 3).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie aktywności na zajęciach (20%) i pracy zaliczeniowej (80%).</i>	
Skrócony opis: Zarysowanie podstaw szerokiego spektrum tematów związanych z technologiami informacyjnymi z szczególnym uwzględnieniem tych istotnych z perspektywy game studies.			
Opis: Celem konwersatorium jest zapewnienie zrozumienia podstaw mechanizmów związanych z przetwarzaniem informacji przez systemy komputerowe. Prezentowane są zarówno rozwiązania historyczne tworzące podwaliny dla najważniejszych informatycznych standardów jak też prototypowe metody mogące stanowić podstawę informatyki przyszłości. Program zajęć obejmuje zagadnienia związane z historią informatyzacji, rozwojem kolejnych generacji komputerów, systemami liczbowymi, szeroką gamę standardów zarówno sprzętowych jak i związanych z oprogramowaniem jak			

objaśnienie licznych pojęć (obejmujących zarówno kodowanie znaków, formaty audio i video jak też te specyficznie związane z elektroniczną rozrywką) niezbędnych do zrozumienia podstaw działania obliczeniowych sprzętów elektronicznych.

Studenti zostaną zapoznani także z podstawowymi definicjami prawnymi dotyczącymi programów komputerowych, klasyfikacją oprogramowania złośliwego oraz typami najpopularniejszych licencji software'owych. Dodatkowo omówione będą zagadnienia związane z historią, działaniem i standardami sieci komputerowych oraz ich wpływ społeczny w ramach fenomenu Web 2.0.

Wszystkie te tematy zostaną pogłębione o informacje na temat ich wpływu na szeroko pojęty rynek elektronicznej rozrywki.

Zakres tematów:

Historia informatyki, systemy liczbowe, standardy informatyczne, growy hardware, program komputerowy w kategorii prawa, klasyfikacja oprogramowania złośliwego, licencje, Web 2.0, rynek elektronicznej rozrywki.

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

A1. wykorzystywana podczas zajęć

Gleick J., *Informacja: bit, wszechświat*, rewolucja, Kraków 2012

Jaworski R., *Multimedia i grafika komputerowa*, Warszawa 2009

Mociąg R., *Pragmatyka Internetu. Web 2.0 jako środowisko*, Kraków 2013.

A2. studiowana samodzielnie przez studenta

Dobosz I., *Prawo prasowe: podręcznik*, Warszawa 2006.

B. Literatura uzupełniająca

Informacja o wynikach kontroli działań administracji publicznej w celu minimalizacji skutków tzw. „Problemu Roku 2000” dla funkcjonowania sfery publicznej w Polsce, Najwyższa Izba Kontroli, Nr 222/1999

Lessig L., *Wolna Kultura*, 2004

Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych).

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: absolwent zna i rozumie

1. w stopniu zaawansowanym fakty dotyczące standardów informatycznych z zakresu zapisu dźwięku i obrazu (K_W01);
2. w stopniu zaawansowanym teorie systemów liczbowych oraz terminologię ogólną dotyczącą elektronicznego zapisu informacji z szczególnym uwzględnieniem grafiki (K_W03);
3. w stopniu zaawansowanym zasady działania branży gier w tym cyklów technologicznych komputerów i konsol (K_W07).

Umiejętności: absolwent potrafi

4. grupowo dokonywać krytycznej oceny podstawowych parametrów technicznych treści zapisanych cyfrowo (K_U05).

Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do

5. uznania wiedzy na temat technicznych aspektów elektronicznego przetwarzania informacji w rozwiązywaniu problemów praktycznych przy pracy nad projektem informatycznym (K_K01).

Karta przedmiotu

Nazwa: Ciało i płeć w kulturze		Kod: 1.S3.GS.PP.53	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Game Studies Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Mateusz Szubert Prowadzący przedmiot: dr Mateusz Szubert			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>do wyboru</i>	Wymagania wstępne: brak	
Metody dydaktyczne: Aktywizujące studentów konwersatorium z wykorzystaniem następujących metod dydaktycznych: dyskusji obserwowanej (panelowej), metod problemowych, metod przypadków, metod eksponujących (prezentacji multimedialnych).		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Prezentacja zaliczeniowa (efekty: 1, 2, 3, 4) Zadania cząstkowe (efekty: 1,2, 5, 6) B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i prezentacji zaliczeniowej (60%)	
Opis: Celem kursu jest zapoznanie studentów z problematyką ciała w perspektywie biokulturowej, zwrócenie uwagi na wciąż dokonujący się zwrot cielesny w naukach o kulturze. Ważną część kursu stanowić będzie opis i analiza medialnych reprezentacji ciała.			
Zakres tematów: 1. Etapy socjalizacji ciała 2. Somatyzacja kultury 3. Zwrot cielesny w naukach społecznych (<i>somatic turn</i>) 4. Ciało jako źródło nierówności społecznych			

5. Dyskurs somatyczny a dyskurs maładyczny
6. Body-shaming i fat-shaming
7. Ciałopozytywność
8. Ciało w mediach
9. Reprezentacje ciała w grach wideo
10. Transhumanizm i posthumanizm

Literatura:

- A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć
A1. wykorzystywana podczas zajęć:
Ray Kurzweil: Nadchodzi osobliwość: kiedy człowiek przekroczy granice biologii, Warszawa 2013.
Historia ciała, t. 1-3, Gdańsk 2011-13.
Chris Shilling: Socjologia ciała, Warszawa 2010.
Francis Fukuyama: Koniec człowieka. Konsekwencje rewolucji biotechnologicznej, Kraków 2004.
- B. Materiały własne (źródła internetowe oraz filmy i reportaże)

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie:

1. Znaczenie zwrotu cielesnego w naukach o kulturze i naukach społecznych (K_W01).
2. Strategie zarządzania ciałem oraz jego znaczącą rolę w debacie akademickiej i społecznej (K_W04).

Umiejętności: student potrafi:

3. Wykorzystać zdobytą wiedzę do tworzenia projektów i nowych tekstów medialnych (k_U01).
4. Przeprowadzić krytyczną analizę tekstów kultury, których podstawą są różne reprezentacje ciała (K_U03).

Kompetencje społeczne: student jest gotów do:

5. Budowania nowych relacji towarzyskich i zawodowych opartych na wzajemnym szacunku (K_K03).
6. Aktywnego uczestniczenia w życiu kulturalnym (K_K04).

Karta przedmiotu

Nazwa: Śmierć i przemoc w kulturze		Kod: 1.S3.GS.PP.54	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Game Studies Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Mateusz Szubert Prowadzący przedmiot: dr Mateusz Szubert			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>do wyboru</i>	Wymagania wstępne: brak	
Metody dydaktyczne: Aktywizujące studentów konwersatorium z wykorzystaniem następujących metod dydaktycznych: dyskusji obserwowanej (panelowej), metod problemowych, metod przypadków, metod eksponujących (prezentacji multimedialnych).		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) Prezentacja zaliczeniowa (efekty: 1,2,3,4,5) Zadania cząstkowe (efekty: 1,2,6,7) B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i prezentacji zaliczeniowej (60%)	
Opis: Celem kursu jest zwrócenie uwagi na olbrzymi potencjał narracyjny śmierci i przemocy w kulturze. Studenci poznają najnowsze społeczno-kulturowe teorie wyjaśniające źródła i mechanizmy funkcjonowania przemocy (także symbolicznej). Osobne miejsce poświęcone zostanie biologicznym i psychologicznym kontekstom przemocy i agresji.			
Zakres tematów: 1. Psychologia przemocy 2. Biologia przemocy 3. Przemoc symboliczna 4. Ludobójstwo			

5. Kultura przemocy
6. Obrazy przemocy
7. Przemoc w mediach
8. Przemoc w grach wideo
9. Śmierć w kulturze – od tradycji do ponowoczesności
10. Medialne reprezentacje śmierci
11. Obrazy apokalips (od epidemii do skażenia nuklearnego)
12. Śmierć w grach wideo
13. Psychologia straty
14. Trauma jako zjawisko medialne

Literatura:

- A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć
 - A1. wykorzystywana podczas zajęć:

Cialdini R., *Wywieranie wpływu na ludzi. Teoria i praktyka*, Gdańsk 1998.

Nijakowski L.M., *Domeny symboliczne: konflikty narodowe i etniczne w wymiarze symbolicznym*, Warszawa 2006.

Nijakowski L.M., *Ludobójstwo : historia i socjologia ludzkiej destrukcyjności*, Warszawa 2018.

Nijakowski L.M., *Świat po apokalipsie: społeczeństwo w świetle postapokaliptycznych tekstów kultury popularnej*, Warszawa 2018.

Przemoc : konteksty społeczno-kulturowe. T. 1, *Społeczne i psychologiczne aspekty zjawiska*, Rzeszów 2007.

Feibel T., *Zabójca w dzieciennym pokoju: przemoc i gry komputerowe*, Warszawa 2006.

Hofman I., *Przemoc w mediach. Współczesne media*, t. 1-2, Lublin 2020.

Vovelle M., *Śmierć w cywilizacji Zachodu*, Gdańsk 2008.

Olkusz K., *Narracje zombiecentryczne: literatura, teoria, antropologia*, Kraków 2019.
- B. Materiały własne (źródła internetowe oraz filmy i reportaże)

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie:

1. *Psychospołeczne źródła przemocy (k_W01).*
2. *Narracyjny potencjał obrazów śmierci i przemocy w tekstach kultury, w tym szczególnie w fabułach gier wideo (k_W01).*
3. *Najważniejsze źródła i konsekwencje konfliktów społecznych (K_W04).*

Umiejętności: student potrafi:

4. *Wykorzystać zdobytą wiedzę do tworzenia projektów i nowych tekstów medialnych (k_U01).*
5. *Przeprowadzić krytyczną analizę tekstów kultury, których podstawą są akty przemocy i obrazy śmierci (K_U03).*

Kompetencje społeczne: student jest gotów do:

6. *Budowania nowych relacji towarzyskich i zawodowych opartych na wzajemnym szacunku (K_K03).*
7. *Aktywnego uczestniczenia w życiu kulturalnym (K_K04).*

Karta przedmiotu

Nazwa: Instytucje kultury		Kod: 1.S3.GS.PP.55	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: Dorota Światała-Trybek Prowadzący przedmiot: Dorota Światała-Trybek			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w sali dydaktycznej / w terenie</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>do wyboru</i>	Wymagania wstępne: brak	
Metody dydaktyczne: Ćwiczenia audytoryjne: analiza tekstów z dyskusją, praca w grupach, udział w zajęciach terenowych, prezentacja multimedialna		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 1,2); Zadania cząstkowe (efekty 3,4).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej – prezentacji multimedialnej (60%).</i>	
Skrócony opis: Wprowadzenie studentów w zespół zagadnień bezpośrednio i pośrednio związanych z instytucjami kultury w Polsce			
Opis: Studenci na zajęciach poznają zróżnicowane kategorie instytucji kultury w Polsce (państwowe, samorządowe, prywatne), cele i ogólne zasady ich działalności, zasady organizowania imprez artystycznych i rozrywkowych,			

znaczenie twórcy i animatora kultury w środowisku lokalnym, specyfikę instytucji kultury w województwie opolskim (udział w zajęciach terenowych)

Literatura:

<http://prawo.sejm.gov.pl/isap.nsf/download.xsp/WDU/20180001983/U/D20181983Lj.pdf>

Ustawa z dnia 25 października 1991 r. o organizowaniu i prowadzeniu działalności kulturalnej
Dziennik Ustaw RP, Warszawa, dnia 16 października 2018 r., poz. 1983; z 2019 r., poz. 115,730.

<https://www.gov.pl/web/kultura/sport/instytucje-kultury-w-polsce>

Opracowania o wybranych instytucjach kultury (pozyskane przez studentów w wyniku kwerendy bibliotecznej).

Idziak W., Współczesne tendencje w muzealnictwie

http://muzeoblog.mik.krakow.pl/files/W_Idziak_Wspolczesne_tendencje.pdf

Zadłużny M., Twórczość w polu działalności animatora kultury, w: Dyskurs młodych andragogów, Zielona Góra 2014, s. 213-226 http://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.desklight-618f239a-8da4-4cb3-9265-4e7fa95948b1/c/Tworczosc_M_Zadluzny.pdf

Literatura uzupełniająca:

Podsiadło J., Muzeum jako ośrodek kształtowania tożsamości regionalnej, Kielce 2009.

Stefaniak M., Muzea i wystawy interaktywne w Polsce - współczesna atrakcja turystyczna,

http://www.turystykakulturowa.org/pdf/2013_08_01.pdf

Światała-Trybek D., Między galerią a warsztatem. Stanisława Gerarda Trefonia kolekcjonowanie plastyki nieprofesjonalnej, [w:] Głód. Skojarzenia, metafory, refleksje..., red. K. Łeńska-Bak, M. Sztandara, wyd. Uniwersytet Opolski, Opole 2014, s. 275-289.

Światała-Trybek D., Rola kół gospodyń wiejskich w rozwoju potencjału kulinarnego regionów, [w:] Edukacyjna rola turystyki kulinarnej w rozwoju regionalnym, Warszawa 2021.

Zakres tematów:

Działalność kulturalna w Polsce w świetle aktów prawnych

Kategorie instytucji kultury w Polsce

Cele statutowe działalności wybranych instytucji kultury

Formy organizacyjne działalności kulturalnej

Rola twórcy i animatora kultury w środowisku lokalnym

Instytucje gromadzące zabytki historii i kultury

Inne organizacje i towarzystwa kulturotwórcze (koła gospodyń wiejskich, lokalne grupy działania itp.)

Imprezy artystyczne i rozrywkowe

Specyfika instytucji kultury w woj. opolskim

Instytucje kultury w czasie pandemii

Wycieczki naukowo-badawcze do wybranych instytucji kultury

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie

1. kategorie instytucji kultury w Polsce, ich cele i zasady prowadzenia działalności kulturalnej i rozrywkowej (k_W01).

Umiejętności: student potrafi

2. wyszukiwać, analizować, oceniać i użytkować informacje o poszczególnych instytucjach kultury (k_U02);
3. samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać umiejętności badawcze, zbierając materiały (teoretyczne i ilustracyjne) do opracowania prezentacji na temat wybranej instytucji kultury (k_U07).

Kompetencje społeczne: student jest gotów do

4. uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form (k_K04).

dtrybek@uni.opole.pl

Karta przedmiotu

Nazwa: Wzory i symbole kultury		Kod: 1.S3.GS.PP.56	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: Prowadzący przedmiot: dr Urszula Sawicka			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>do wyboru</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: <i>Wykład konwersatoryjny, dyskusja, prezentacja w formie slajdów, filmy.</i>		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 1,2); Zadania cząstkowe (efekty 3,4).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).</i>	
Skrócony opis: Celem przedmiotu jest ukazanie roli oraz znaczenia symboli, a także wzorów, które organizują życie danej społeczności.			
Opis: Celem przedmiotu jest ukazanie roli oraz znaczenia symboli, a także wzorów, które organizują życie danej społeczności. Oprócz tego student poszerza wiedzę dotyczącą kultury, jej rozwoju - w szczególności kultury audiowizualnej oraz symboli/kodów, jakie wykorzystuje.			
Zakres tematów: 1. Znak, symbol, kod w kulturze – wprowadzenie do zagadnienia.			

2. Jednostka i wzór kultury w ujęciu Ruth Benedict.
3. Symbole a komunikacja i integracja w kulturze.
4. Różnorodność wzorów kultury.
5. Symbole i wzorce kultury a trwanie kultury.
6. Znak-znaczenie.
7. Wzory i symbole kultury audiowizualnej.
8. Kultura cyfrowa – wzory czy kody kultury?

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

A1. wykorzystywana podczas zajęć

R. Benedict, Wzory kultury, przeł. J. Prokopiuk, Warszawa 2002.

E. Nowicka, Świat człowieka - świat kultury, Warszawa 2006.

Kody kultury. Interakcja, transformacja, synergia, red. H. Kubicka, O. Taranek, Wrocław 2009.

E. Pagiela, Metody badań komunikatów wizualnych, „Kultura-Media-Teologia” 2019, nr 36. Dostęp:

https://kmt.uksw.edu.pl/media/pdf/04_Pagel.pdf

A2. R. Benedict, Wzory kultury, przeł. J. Prokopiuk, Warszawa 2002.

E. Nowicka, Świat człowieka - świat kultury, Warszawa 2006.

Kody kultury. Interakcja, transformacja, synergia, red. H. Kubicka, O. Taranek, Wrocław 2009.

E. Pagiela, Metody badań komunikatów wizualnych, „Kultura-Media-Teologia” 2019, nr 36. Dostęp:

https://kmt.uksw.edu.pl/media/pdf/04_Pagel.pdf studiowana samodzielnie przez studenta

B. Literatura uzupełniająca

Symbol w kulturze, red. G. Głuchowski, Lublin 1995.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie

1. W zaawansowanym stopniu – teorię, metodologię oraz terminologię z zakresu nauk o kulturze, w szczególności obszaru semantyki (k_W01).

Umiejętności: student potrafi

2. Komunikować się z użyciem specjalistycznej terminologii – w szczególności w zakresie tematycznym przedmiotu (k_U04);
3. Samodzielnie planować i realizować proces uczenia się przez całe życie; rozwijać wiedzę z podejmowanych w czasie zajęć zagadnień (k_U08).

Kompetencje społeczne: student jest gotów do

4. Świadomego uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form (k_K04).

Karta przedmiotu

Nazwa: LARPy i gry miejskie		Kod: 1.S3.GS.PP.57	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Urszula Sawicka Prowadzący przedmiot: dr Urszula Sawicka			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>do wyboru</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: <i>Wykład konwersatoryjny, metoda projektu, praca w grupach, dyskusja, prezentacje multimedialne.</i>		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 1,2); Zadania cząstkowe (efekty 3,4).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).</i>	
Skrócony opis: Przedmiot ma na celu zapoznanie studentów ze zjawiskami LARPu i gry miejskiej oraz ich analizę w różnych kontekstach: kulturowym, marketingowym, społecznym.			
Opis: Przedmiot ma na celu zapoznanie studentów ze zjawiskami LARPu i gry miejskiej oraz ich analizę w różnych kontekstach: kulturowym, marketingowym, społecznym. Uczestnicy zajęć poznają także konkretne przykłady takich gier oraz zjawiska oraz mody z nimi związane.			
Zakres tematów:			

1. Gra, zabawa – wprowadzenie do zagadnienia.
2. Gry fabularne w kontekście nauczania historii.
3. Gry miejskie jako forma promocji.
4. Niebezpieczne gry miejskie.
5. Status gry miejskiej w epoce cyfryzacji i globalizacji.
6. Gry miejskie i LARPy w kontekście społecznym.

Literatura:

- A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć
 - A1. wykorzystywana podczas zajęć
 - I. Połucha, Turystyka jako gra – innowacje w aktywizacji turystycznej, „Ekonomiczne Problemy Turystyki” 2015, nr 1 (29). Dostęp: <https://wnus.edu.pl/ept/file/article/view/815.pdf>
 - A. Wojewoda, Gry fabularne w służbie historii, [w:] Gra w historię, historia w grach, red. T. Bazylewicz, H. Hajdrych, Poznań 2018. Dostęp: https://www.researchgate.net/profile/Lukasz-Hajdrych/publication/328698530_Gra_w_historie_historia_w_grach/links/5bdc732d4585150b2b99553c/Gra-w-historie-historia-w-grach.pdf#page=67
 - B. Sułkowski, Zabawa: studium socjologiczne, Warszawa 1984.
 - A2. studiowana samodzielnie przez studenta
 - I. Połucha, Turystyka jako gra – innowacje w aktywizacji turystycznej, „Ekonomiczne Problemy Turystyki” 2015, nr 1 (29). Dostęp: <https://wnus.edu.pl/ept/file/article/view/815.pdf>
 - A. Wojewoda, Gry fabularne w służbie historii, [w:] Gra w historię, historia w grach, red. T. Bazylewicz, H. Hajdrych, Poznań 2018. Dostęp: https://www.researchgate.net/profile/Lukasz-Hajdrych/publication/328698530_Gra_w_historie_historia_w_grach/links/5bdc732d4585150b2b99553c/Gra-w-historie-historia-w-grach.pdf#page=67
 - B. Sułkowski, Zabawa: studium socjologiczne, Warszawa 1984.
- B. Literatura uzupełniająca
 - Huizinga Johan, Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury, przeł. M. Kurecka, Warszawa 1998.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie

1. *W zaawansowanym stopniu wybrane rodzaje i przykłady gier oraz wiązane z nimi zjawiska społeczne (k_W01)*

Umiejętności: student potrafi

2. Rozpoznawać teksty i inne wytwory kultury – przede wszystkim gry, a także potrafi ocenić ich wartości w odniesieniu do różnych aspektów kultury (k_U03);
3. Planować i realizować pracę indywidualną oraz w zespole (k_U07).

Kompetencje społeczne: student jest gotów do

4. Świadomego i aktywnego uczestniczenia w życiu kulturalnym i korzystania z jego różnorodnych form (k_K04).

Karta przedmiotu

Nazwa: Kobieta i kobiecość w medium gier		Kod: 1.S3.GS.PP.58	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: Prowadzący przedmiot: dr Urszula Sawicka			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>do wyboru</i>	Wymagania wstępne: -	
Metody dydaktyczne: <i>Wykład konwersatoryjny, dyskusja, praca w grupach, prezentacja multimedialna, filmy, gry wideo.</i>		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 1,2); Zadania cząstkowe oraz aktywność (efekty 3,4).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).</i>	
Skrócony opis: Przedmiot ma na celu wprowadzenie do problematyki płci w grach wideo oraz omówienie i analizę aktualnych zjawisk dotyczących tego zjawiska.			
Opis: Przedmiot ma na celu wprowadzenie do problematyki płci w grach wideo oraz omówienie i analizę aktualnych zjawisk dotyczących tego zjawiska. W zakres tematów omawianych na zajęciach wchodzi przede wszystkim zagadnienia związane z wizerunkiem kobiet w grach, a także ich pozycji jako twórców i graczy.			
Zakres tematów:			

1. Kobieta i kobiecość w kulturze – wprowadzenie do zagadnienia.
2. Kobieta w grze – wizerunek bohaterki.
3. Kobieta jako gracz – pozycja, status, opinie w społeczności graczy i rynku gier.
4. Kobiety w e-sporcie.
5. Kobieta a mężczyzna w branży gier.
6. Kulturoznawcza perspektywa badania tematyki gier wideo – płciowość, etniczność, polityczność.
7. Marketingowe, społeczne i psychologiczne konsekwencje określonego kreowania wizerunku kobiety w grach.
8. Perspektywy rozwoju tematyki i zainteresowania grami w kontekście płci.

Literatura:

- A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć
- A1. wykorzystywana podczas zajęć
- F. Jankowski, Problematyka pierwszych feministycznych gier wideo, dostęp: https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/bitstream/handle/item/83054/jankowski_problematyka_pierwszych_feministycznych_gier_wideo_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Gry w kulturze i życiu codziennym. Metafory, strategie, komunikacja, red. K. Łeńska-Bąk, W. Kędzierzawski, U. Sawicka, Opole 2019.
- A. Kinal, Między nerdem a zawodnikiem – autokreacja wizerunku e-sportowców w mediach społecznościowych na przykładzie Facebooka, „Rocznik Lubelski” 2021, t. 21, cz. 2. Dostęp: <file:///C:/Users/urszula.sawicka/Downloads/articles-2082278.pdf.pdf>.
- A2. studiowana samodzielnie przez studenta
- F. Jankowski, Problematyka pierwszych feministycznych gier wideo, dostęp: https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/bitstream/handle/item/83054/jankowski_problematyka_pierwszych_feministycznych_gier_wideo_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Gry w kulturze i życiu codziennym. Metafory, strategie, komunikacja, red. K. Łeńska-Bąk, W. Kędzierzawski, U. Sawicka, Opole 2019.
- A. Kinal, Między nerdem a zawodnikiem – autokreacja wizerunku e-sportowców w mediach społecznościowych na przykładzie Facebooka, „Rocznik Lubelski” 2021, t. 21, cz. 2. Dostęp: <file:///C:/Users/urszula.sawicka/Downloads/articles-2082278.pdf.pdf>.
- B. Literatura uzupełniająca
- D. Gałuszka, Czego gry komputerowe mogą nas nauczyć o (dominującej) męskości?, „Kultura-Społeczeństwo-Edukacja” 2020, nr 1 (17). Dostęp: https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/bitstream/handle/item/265099/galuszka_czego_gry_cyfrowe_moga_nas_nauczyc_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie

1. Fundamentalne i aktualne dylematy współczesnej kultury w zakresie ich badania i zastosowania do rozwiązywania problemów społecznych i kulturowych (*k_W04*)

Umiejętności: student potrafi

2. Formułować i analizować problemy pojawiające się przy projektowaniu, tworzeniu, wydawaniu, obsługiwaniu oraz analizowaniu gier i innych tekstów kultury, a także dostrzegać ich wpływ na społeczeństwo (*k_U02*)
3. Posługiwać się specjalistyczną terminologią z zakresu nauk o kulturze (w szczególności zagadnień dotyczących kobiecości) (*k_U04*).

Kompetencje społeczne: student jest gotów do

4. Krytycznej oceny posiadanej wiedzy z zakresu studiów nad grami i nauk o kulturze i religii, zastosowania jej w życiu zawodowych i społecznym (*k_K01*).

Karta przedmiotu

Nazwa: Pedagogiczne aspekty gier		Kod: 1.S3.GS.PP.59	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Game Studies Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: mgr Justyna Migoń-Sasuła Prowadzący przedmiot: mgr Justyna Migoń-Sasuła			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>do wyboru</i>	Wymagania wstępne:	
Metody dydaktyczne: <i>ćwiczenia praktyczne / metoda projektu /dyskusja</i>		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 1,3); Zadania cząstkowe (efekty 2,4).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).</i>	
Skrócony opis: Zajęcia mają na celu zapoznanie studentów z zagadnieniem wykorzystania gier w pedagogice, procesie wychowania i nauczania.			
Opis: W trakcie zajęć studenci poznają pedagogiczne aspekty gier oraz metody ich wykorzystywania, poparte przykładami z już wdrożonych programów. Kurs ma na celu prześledzenie: jaki wpływ mają i mogą mieć gry na proces wychowania, a także komunikacji interpersonalnej. Współczesne gry cyfrowe oraz analogowe posiadają olbrzymią wartość utylitarną jako samodzielne i/lub auxyliarne narzędzia edukacyjne.			

Zakres tematów:

1. Gry jako tekst i metoda.
2. Edukacyjna treść gier.
3. Gry jako narzędzie wychowawcze.
4. Gry w procesie socjalizacji pierwotnej i wtórnej.
5. Gry a ewaluacja kompetencji.
6. Grywalizacja i jej blaski oraz cienie.
7. Edukacja historyczna i patriotyczna w grach.
8. Gry mimetyczne i miejskie.
9. Wykorzystanie symulatorów w dydaktyce.
10. Gry w środowisku szkolnym.

Literatura:

- A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć
Wykorzystywana podczas zajęć
Olejniczak P., *Treści edukacyjne w nieedukacyjnych grach wideo*, Ars Educandi, 2016 (13);
Materiały przygotowane przez prowadzącego.
- B. Literatura uzupełniająca
Jaworski J., *Symulacja komputerowa w dydaktyce*, „Computerworld” 16, 1994.
Kowalczyk K., *Edukacja w pikselach. Gry komputerowe w procesie kształcenia*, Gdańsk 2016.
Kozielecka M., *Komputerowe wspomaganie edukacji*, Szczecin 2003.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie

1. Treści edukacyjne występujące w grach cyfrowych oraz analogowych. (*k_W01*).

Umiejętności: student potrafi

2. Ocenic i uzasadnić wartość edukacyjną konkretnych gier oraz rozwiązań w nich spotykanych, pod kątem ich użyteczności w procesie wychowania oraz edukacji. (*k_U05*);
3. Przygotować materiały do wykorzystania na lekcji lub w innej formie procesu dydaktycznego, wykorzystując gry i/lub ich elementy. (*k_U01*).

Kompetencje społeczne: student jest gotów do

4. Świadomego i odpowiedzialnego wykorzystywania potencjału gier w procesie dydaktycznym i/lub wychowawczym (*k_K03*).

Karta przedmiotu

Nazwa: Polska branża gier		Kod: 1.S3.GS.PP.60	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: mgr Justyna Migoń-Sasuła Prowadzący przedmiot: mgr Justyna Migoń-Sasuła			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>do wyboru</i>	Wymagania wstępne:	
Metody dydaktyczne: <i>ćwiczenia praktyczne / metoda projektu / dyskusja</i>		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 1,3); Zadania cząstkowe (efekty 2,4).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i pracy zaliczeniowej (60%).</i>	
Skrócony opis: Celem przedmiotu jest prześledzenie rozwoju polskiej branży gier (gry wideo, planszowe, papierowe RPG), a także zapoznanie się z najważniejszymi sylwetkami polskich projektantów gier.			
Opis: Celem przedmiotu jest prześledzenie rozwoju polskiej branży gier – omówiona zostanie historia wydawnictw gier wideo, fabularnych, planszowych, a także ich współczesna sytuacja i szanse na przyszłość. Omówione zostaną najważniejsze sylwetki polskich twórców i projektantów gier.			
Zakres tematów:			

Początki polskiej branży gier wideo; Historia najważniejszych wydawnictw gier wideo oraz bez prądu w Polsce; Sylwetki najważniejszych polskich projektantów gier; Polskie gry epoki PRL-u; Rozwój branży gier w latach 90-tych; Najważniejsze gry pierwszego dziesięciolecia XXI w; Polskie gry znane w świecie; Wpływ polskich twórców gier na branżę światową, losy szczególnie wyróżniających się w branży postaci.

Literatura:

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć

A1. wykorzystywana podczas zajęć

M. Kosman, Nie tylko Wiedźmin. Historia polskich gier komputerowych, Warszawa 2015; P. Mańkowski, Cyfrowe marzenia, Warszawa 2010; P. Polewiak, Tworzyć gry, Kraków 2020; A. Flamma, Wiedźmin. Historia fenomenu, Wrocław 2020.

B. Literatura uzupełniająca

K. Gonciarz, Wybuchające Beczki: Zrozumieć gry wideo, Kraków 2011.

J. Stasiński, Alien vs. Predator. Gry komputerowe a badania literackie, Wrocław 2005.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie

1. *największe i najważniejsze studia deweloperskie oraz wydawnictwa działające na terenie Polski, ich historię oraz najważniejsze projekty (k_W01).*
2. *konsekwencję rosnącej popularności gier wideo i ich wpływu na przemiany cywilizacyjne (k_W04)*

Umiejętności: student potrafi

3. *analizować i interpretować treści kulturowe w odniesieniu do gier wideo jako materiału badawczego z wykorzystaniem właściwych metod i narzędzi, posługując się sprawnie metodyką pracy naukowej, obejmującą terminologię i odpowiedni dobór źródeł (k_U02);*

Kompetencje społeczne: student jest gotów do

4. *zrozumienia znaczenia gier w kontekście kulturowym, społecznym i ekonomicznym mając świadomość wpływu jaki współczesne rozważania na ten temat mogą mieć na kształt medium gier w przyszłości; (k_K01).*

Karta przedmiotu

Nazwa: Kultura popularna		Kod: 1.S3.GS.PP.61	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr hab. Katarzyna Łeńska-Bąk, prof. UO Prowadzący przedmiot: dr hab. Katarzyna Łeńska-Bąk, prof. UO			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>do wyboru</i>	Wymagania wstępne:	
Metody dydaktyczne: Zajęcia mają charakter konwersatoriów, którym towarzyszyć będzie analiza wybranych tekstów z dyskusją oraz prezentacją multimedialną.		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Zaliczenie pisemne/ustne całości materiału (efekty 1,2,3); Zadania cząstkowe (efekty 2,3,4,5).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i zaliczenia pisemnego/ustnego całości materiału (60%).</i>	
Skrócony opis: Celem zajęć jest zapoznanie z wybranymi zjawiskami kultury oraz tekstami kultury popularnej.			
Opis: Celem zajęć jest omówienie najważniejszych przejawów i cech współczesnej kultury popularnej, wskazanie na różnice między kulturą masową a popularną. Student zapozna się z tekstami badawczymi omawiającymi m.in. problemy związane z religią, edukacją itd. we współczesnej kulturze oraz pozna narzędzia pozwalające na analizę tekstów kultury popularnej.			
Zakres tematów:			

1. Od kultury masowej do kultury popularnej
2. Konsumpcjonizm
3. Kicz i kamp
4. Religia w czasach popkultury
5. Edukacja i nauka w czasach popkultury
6. Miłość w popkulturze
7. Praktyczna analiza wybranych tekstów popkultury – prezentacje multimedialne

Literatura:

- A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć
Kiczosfery współczesności, red. Wojciech J. Burszta, Elżbieta A. Sekuła, Warszawa 2008
Kowalski P., Religijność potoczna. Notatki na temat kiczu i religii, „Dekada Literacka”, nr 3-4.
Krajewski Marek, Kultury kultury popularnej, Poznań 2003.
- B. Literatura uzupełniająca
Baudrillard J., Społeczeństwo konsumpcyjne. Jego mity i struktury, przeł. S. Królak, Warszawa 2006.
Bauman Z., Ponowoczesność jako źródło cierpień, Warszawa 2000
Broch H., Kilka uwag o kiczu, [w:] Kilka uwag o kiczu i inne eseje. Warszawa 1998.
Dobroczyński B., III Rzesza popkultury i inne stany, Kraków 2004.
Edukacja w czasach popkultury, red. W. Burszta, A. de Tchorzewski, Bydgoszcz 2002.
Sontag S., Notatki o kampie, przeł. W. Wertenstein, „Literatura na świecie” 1979, nr 9.
Szlendak T., Supermarketyzacja. Religia i obyczaje seksualne młodzieży w kulturze konsumpcyjnej, Wrocław 2004.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie

1. fundamentalne dylematy współczesnej kultury i cywilizacji w zakresie ich badania i zastosowania do rozwiązywania problemów społecznych (*k_W04*).

Umiejętności: student potrafi

2. rozpoznać teksty i inne wytwory kultury gry oraz przeprowadzić ich krytyczną analizę i interpretację (*k_U03*);
3. konstruktywnie przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska w analizowaniu zjawisk kultury (*k_U05*).

Kompetencje społeczne: student jest gotów do

4. krytycznej oceny posiadanej wiedzy z zakresu nauk o kulturze i religii, uznawania znaczenia wiedzy o kulturze w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych (*k_K01*).

Karta przedmiotu

Nazwa: Popkultura w Polsce o na świecie		Kod: 1.S3.GS.PP.62	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr hab. Katarzyna Łeńska-Bąk, prof. UO Prowadzący przedmiot: dr hab. Katarzyna Łeńska-Bąk, prof. UO			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>do wyboru</i>	Wymagania wstępne:	
Metody dydaktyczne: Zajęcia mają charakter konwersatoriów, którym towarzyszyć będzie analiza wybranych tekstów z dyskusją oraz prezentacją multimedialną.		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Zaliczenie pisemne/ustne całości materiału (efekty 1,2,3); Zadania cząstkowe (efekty 2,3,4).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (40%) i zaliczenia pisemnego/ustnego całości materiału (60%).</i>	
Skrócony opis: Celem zajęć jest zapoznanie z wybranymi zjawiskami kultury oraz tekstami kultury popularnej.			
Opis: <i>Celem zajęć jest zapoznanie z wybranymi zjawiskami popkultury i dostarczenie niezbędnych narzędzi badawczych oraz pojęć umożliwiających umiejętność opisu i analizy różnych zjawisk kultury popularnej w Polsce i na świecie. Student zapozna się z tekstami badawczymi omawiającymi m.in. zjawiska celebrytizmu, ikon popkultury, ideologii w popkulturze itp.</i>			
Zakres tematów:			

Ikony popkultury
Celebryci w popkulturze
Ideologia w popkulturze
Mity w popkulturze
Popkultura w kulturze Wschodu
Moda w popkulturze
Społeczne życie przedmiotów
Praktyczna analiza wybranych tekstów popkultury – prezentacje multimedialne.

Literatura:

- A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć
Bauman o popkulturze. Wypisy, Warszawa 2008.
Fiske J., Zrozumieć kulturę popularną, przeł. K. Sawicka, Kraków 2010.
Gadżety popkultury. Społeczne życie przedmiotów, red. W. Godzic, M. Żakowski, Warszawa 2007.
- B. Literatura uzupełniająca
Adorno T.W., Sztuka i sztuki: wybór esejów, przeł. K. Krzemień-Ojak, Warszawa 1990.
Bauman Z., Dwa szkice o moralności ponowoczesnej, Warszawa 1994.
Bauman Z., Etyka ponowoczesna, przeł. J. Bauman, J. Tokarska-Bakir, Warszawa 1996.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie

1. fundamentalne dylematy współczesnej kultury i cywilizacji w zakresie ich badania i zastosowania do rozwiązywania problemów społecznych (*k_W04*).

Umiejętności: student potrafi

2. rozpoznać teksty i inne wytwory kultury gry oraz przeprowadzić ich krytyczną analizę i interpretację (*k_U03*);
3. konstruktywnie przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska w analizowaniu zjawisk kultury (*k_U05*).

Kompetencje społeczne: student jest gotów do

4. krytycznej oceny posiadanej wiedzy z zakresu nauk o kulturze i religii, uznawania znaczenia wiedzy o kulturze w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych (*k_K01*).

Karta przedmiotu

Nazwa: Elementy semiotyki kultury		Kod: 1.S3.GS.PP.63	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: <i>Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii</i>			
Kierunek: Game Studies Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Wojciech Kędzierzawski Prowadzący przedmiot: dr Wojciech Kędzierzawski			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>do wyboru</i>	Wymagania wstępne:	
Metody dydaktyczne: <i>Analiza tekstów/filmów/danych zastanych/ studium przypadku</i> <i>Dyskusja/prezentacje/referaty studentów/praca zaliczeniowa</i>		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 1,2,3);</i> <i>Zadania cząstkowe (efekty 3,4).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (50%) i pracy zaliczeniowej (50%).</i>	
Skrócony opis: Przedmiot koncentruje się na perspektywach i możliwościach, jakie daje wykorzystanie pojęć i kategorii semiotycznych w poznawaniu funkcji, struktur i znaczenia wybranych współczesnych zjawisk kulturowo-społecznych.			
Opis: Przedmiot ma zapoznać studentów z głównymi pojęciami, perspektywami i kontekstami semiotycznej refleksji o kulturze. Jego celem jest wprowadzenie wiedzy z zakresu semiotyki kultury i umiejętności semiotycznej analizy wybranych faktów kulturowych. Kurs ma wprowadzić w obszar różnych szkół myślenia w ramach usystematyzowanego			

naukowego poznania wybranych zjawisk kulturowych oraz zapoznać z możliwościami wykorzystania kategorii semiotycznych jako użytecznej ramy poznawczej dla praktycznie zorientowanych analiz kultury.

Zakres tematów:

1. Semiotyka i semiologia. Anglosaskie i europejskie tradycje w badaniach nad znakami.
2. Historia semiotyki.
3. Podstawowe kategorie semiotyczne. Znak, kod, tekst.
4. Denotacja, konotacja, znaczenie.
5. Semiotyczny „mechanizm” kultury.
6. Semiotyka i kultura popularna.
7. Semiotyczne analizy przedstawień wizualnych.
8. Semiotyka ciała.
9. Semiotyka władzy.
10. Kultura materialna i semiotyka.
11. Semiotyczna koncepcja mitu.
12. Semiotyka, ideologia, krytyka kultury.

Literatura:

- A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć
- R. Barthes, *Mitologie*, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2008.
- R. Barthes, *Podstawy semiologii*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2009.
- D. Chandler, *Wprowadzenie do semiotyki*, Oficyna Wydawnicza Volumen, Warszawa 2011.
- A2. studiowana samodzielnie przez studenta
- M. Brocki, *Język ciała w ujęciu antropologicznym*, Wydawnictwo „Astrum”, Wrocław 2001.
- B. Żytko, *Semiotyka kultury. Szkoła tartusko-moskiewska*, Słowo/Obraz Terytoria, Gdańsk 2009.
- Literatura uzupełniająca
- Semiotyka kultury*, red. E. Janus, M.R. Mayenowa, Warszawa 1977.
- Eco U., *Teoria semiotyki*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2009.
- Eco U., *Superman w literaturze masowej: powieść popularna - między retoryką a ideologią*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1996.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie

1. w zaawansowanym stopniu – wybrane teksty, fakty, obiekty i zjawiska kulturowe, jak również związane z nimi teorie i praktyczne metody kulturoznawczej analizy semiotycznej, wyjaśniającej złożone zależności między nimi oraz stanowiące podstawową wiedzę ogólną z zakresu nauk o kulturze i religii oraz nauk o sztuce (*k_W01*).

Umiejętności: student potrafi

2. rozpoznać teksty i inne wytwory kultury oraz przeprowadzić ich krytyczną analizę i interpretację z zastosowaniem typowych metod semiotycznych oraz innych nauk o kulturze i religii pozwalających na ocenę ich znaczenia i oddziaływania w procesie historyczno-kulturowym (*k_U03*);
3. komunikować się z użyciem specjalistycznej terminologii dotyczącej opisu wybranych zjawisk kultury z perspektywy semiotycznej (*k_U04*).

Kompetencje społeczne: student jest gotów do

4. krytycznej oceny posiadanej wiedzy z zakresu studiów semiotycznych i nauk o kulturze i religii, uznawania znaczenia wiedzy o kulturze w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych (*k_K01*).

Karta przedmiotu

Nazwa: Mitologie współczesne		Kod: 1.S3.GS.PP.64	ECTS: 2
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot: Wydział Filologiczny, Instytut Językoznawstwa, Katedra Nauk o Kulturze i Religii			
Kierunek: Game Studies			
Poziom PRK: 6 Poziom: <i>studia pierwszego stopnia</i> Profil: <i>praktyczny</i> Forma: <i>studia stacjonarne</i>			
Koordynator przedmiotu: dr Wojciech Kędzierzawski Prowadzący przedmiot: dr Wojciech Kędzierzawski			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin: A. Formy zajęć <i>konwersatorium</i> B. Tryb realizacji <i>w Sali dydaktycznej</i> C. Liczba godzin <i>30h</i> D. Sposób zaliczenia <i>zaliczenie z oceną</i>		Nakład pracy studenta: A. Godziny kontaktowe: 45h/ 1,5 ECTS Udział w zajęciach: 30h Udział w konsultacjach: 15h B. Praca własna studenta: 15h/ 0,5 ECTS Przygotowanie do zajęć: 10h Przygotowanie do zaliczenia: 5h	
Język wykładowy: <i>język polski</i>	Rodzaj przedmiotu: <i>do wyboru</i>	Wymagania wstępne:	
Metody dydaktyczne: <i>Analiza tekstów/filmów/danych zastanych/ studium przypadku</i> <i>Dyskusja/prezentacje/referaty studentów/praca zaliczeniowa</i>		Metody i kryteria oceniania: A. Formy zaliczenia (weryfikacja efektów uczenia się) <i>Praca zaliczeniowa (efekty 1,2,3);</i> <i>Zadania cząstkowe (efekty 3,4).</i> B. Podstawowe kryteria ustalenia oceny <i>Ustalenie oceny końcowej na podstawie ocen cząstkowych (50%) i pracy zaliczeniowej (50%).</i>	
Skrócony opis: Przedmiot koncentruje się na możliwościach, jakie daje kategoria mitu i myśli mitycznej, w poznawaniu funkcji, struktur i znaczenia wybranych współczesnych zjawisk kulturowo-społecznych.			
Opis: Przedmiot ma zapoznać studentów z głównymi perspektywami i problemami teoretycznej refleksji o formach przejawiania się mitologicznego myślenia w kulturze współczesnej. Jego celem jest wprowadzenie punktu widzenia, uzasadniającego rozumienie mitu jako istotnej dla badań kulturowych kategorii badawczej. Kurs ma wprowadzić w obszar różnych szkół myślenia w ramach usystematyzowanego naukowego poznania wybranych zjawisk kulturowych			

oraz zapoznać z możliwościami wykorzystania kategorii mitu jako użytecznej ramy poznawczej dla praktycznie zorientowanych analiz kultury.

Zakres tematów:

1. Mit i jego społeczne funkcje.
2. Antropologiczne koncepcje mitu.
3. Mit jako kategoria semiotyczna.
4. Mitologiczne aspekty teorii spiskowych.
5. Mitologie kultury popularnej.
6. Mity współczesne a nowe media.
7. Mitologie polityczne i spektakle władzy.
8. Mitologie tradycjonalizmu i kulturowa nostalgia.
9. Mitologie natury w kulturze współczesnej.

Literatura:

- A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć
R. Barthes, *Mitologie*, Wydawnictwo Aletheia, Warszawa 2008.
M. Napiórkowski, *Mitologia współczesna. Relacje o poczynaniach i przygodach krajowców zamieszkałych w globalnej wiosce*, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2013.
- A2. studiowana samodzielnie przez studenta
L. Kołakowski, *Obecność mitu*, Prószyński i S-ka, Warszawa 2005.
M. Eliade, *Sacrum, mit, historia. Wybór esejów*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2017.
- B. Literatura uzupełniająca
S. Filipowicz, *Mit i spektakl władzy*, Państwowe Wydaw. Naukowe, Warszawa 1988.
Struktura teorii spiskowych. Antologia, red. F. Czech, Zakład Wydawniczy "Nomos", Kraków 2014.
Studia mitoznawcze. T. 1, Filozoficzne i socjologiczne aspekty mitu, red. I. Błocian, E. Kwiatkowska, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2010.
Studia mitoznawcze. T. 2, Współczesna obecność mitu, red. I. Błocian, E. Kwiatkowska, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2012.

Efekty uczenia się (z odniesieniem do efektów kierunkowych):

Wiedza: student zna i rozumie

1. w zaawansowanym stopniu – wybrane teksty, fakty, obiekty i zjawiska kulturowe, jak również związane z nimi teorie i praktyczne metody kulturoznawcze, literaturoznawcze i socjologiczne wyjaśniające złożone zależności między nimi, stanowiące podstawową wiedzę ogólną z zakresu nauk o kulturze i religii oraz nauk o sztuce (*k_W01*).

Umiejętności: student potrafi

2. rozpoznać teksty i inne wytwory kultury oraz przeprowadzić ich krytyczną analizę i interpretację z zastosowaniem typowych metod nauk o kulturze i religii pozwalających na ocenę ich znaczenia i oddziaływania w procesie historyczno-kulturowym (*k_U03*);
3. komunikować się z użyciem specjalistycznej terminologii dotyczącej opisu mitów i innych zjawisk kultury (*k_U04*).

Kompetencje społeczne: student jest gotów do

4. krytycznej oceny posiadanej wiedzy z zakresu studiów nad mitami i nauk o kulturze i religii, uznawania znaczenia wiedzy o kulturze w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych (*k_K01*).