

SYLABUS

DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2020-2023 (skrajne daty)

Rok akademicki 2022/2023

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu	Analiza gier
Kod przedmiotu*	IC ₄ /47/A
nazwa jednostki prowadzącej kierunek	Kolegium Nauk Humanistycznych
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	Instytut Polonistyki i Dziennikarstwa
Kierunek studiów	Dziennikarstwo i Komunikacja Społeczna
Poziom studiów	I stopnia
Profil	Ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Rok i semestr/y studiów	III rok, semestr 5
Rodzaj przedmiotu	Przedmiot do wyboru
Język wykładowy	polski
Koordynator	dr Jakub Czopek (członek Zespołu Programowego kierunku studiów DiKS)
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	Dr hab. Arkadiusz Luboń, prof. UR, Dr Michał Żmuda (autor programu)

* -opcjonalnie, zgodnie z ustaleniami w Jednostce

1.1. Formy zajęć dydaktycznych, wymiar godzin i punktów ECTS

Semestr (nr)	Wykł.	Ćw.	Konw.	Lab.	Sem.	ZP	Prakt.	Inne (jakie?)	Liczba pkt. ECTS
5			20						3

1.2. Sposób realizacji zajęć

x w formie tradycyjnej

 zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość (zajęcia prowadzone są w formie zdalnej, jeśli wynika to z aktualnie obowiązujących przepisów).
1.3 Forma zaliczenia przedmiotu (z toku) (egzamin, zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny)

Zaliczenie z oceną

2. WYMAGANIA WSTĘPNE

Znajomość podstawowych zagadnień z wiedzy o mediach.

3. CELE, EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE I STOSOWANE METODY DYDAKTYCZNE

3.1 Cele przedmiotu

C1	Zdobycie przez studenta wiedzy na temat form i specyfiki gier cyfrowych.
C2	Zapoznanie studenta z obszarem studiów nad grami.

3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu

EK (efekt uczenia się)	Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu	Odniesienie do efektów kierunkowych ¹
EK_01	Posiada wiedzę na temat gier cyfrowych, a zwłaszcza na temat ich specyfiki względem innych form medialnych. Potrafi analizować gry cyfrowe w kontekście badań kulturoznawczych i medioznawczych.	K_W03
EK_02	Potrafi samodzielnie i twórczo poszukiwać informacji na temat przejawów kultury audiowizualnej i wykorzystać je w praktyce.	K_U08
EK_03	Rozumie znaczenie kultury gier cyfrowych i aktywnie w niej uczestniczy.	K_K03

3.3 Treści programowe

A. Problematyka wykładu

Treści merytoryczne

B. Problematyka ćwiczeń audytoryjnych, konwersatoryjnych, laboratoryjnych, zajęć praktycznych

Treści merytoryczne
<ol style="list-style-type: none">1. Wprowadzenie: zapoznanie z programem i tematyką ćwiczeń, podanie bibliografii, ustalenie warunków uczestnictwa i zaliczenia zajęć. Wstępna dyskusja nad medialnym i kulturowym statusem gier cyfrowych.2. Warsztaty grania: Gra cyfrowa w praktyce. Jak działają i jak są zbudowane gry cyfrowe?3. Responsywne narracje w grach cyfrowych.4. Gatunki gier cyfrowych – przegląd, problemy w klasyfikacji.5. Interfejsy gier cyfrowych: komunikacja program – użytkownik.6. Warsztaty grania: Wspólna próba analizy wybranej gry pod względem jej znaczenia kulturowego.7. Praca nad projektami zaliczeniowymi: koncepty, konsultacje i dyskusja nad postępami.

¹ W przypadku ścieżki kształcenia prowadzącej do uzyskania kwalifikacji nauczycielskich uwzględnić również efekty uczenia się ze standardów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela.

8. Podsumowanie, omówienie najczęstszy błędów w pracach studentów, wystawienie ocen.

3.4 Metody dydaktyczne

Dyskusja na temat wybranych zagadnień, praca w grupach, warsztaty obsługi gier, warsztaty projektowe.

4. METODY I KRYTERIA OCENY

4.1 Sposoby weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody oceny efektów uczenia się (np.: kolokwium, egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, sprawozdanie, obserwacja w trakcie zajęć)	Forma zajęć dydaktycznych (w, ćw, ...)
EK_01	PROJEKT ZALICZENIOWY, OBSERWACJA W TRAKCIE ZAJĘĆ	K
EK_02	PROJEKT ZALICZENIOWY, OBSERWACJA W TRAKCIE ZAJĘĆ	K
EK_03	OBSERWACJA W TRAKCIE ZAJĘĆ	K

4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

Projekt zaliczeniowy. Studenci przygotowują „mapę kulturową” wybranej gry, określając w niej kulturowe, gatunkowe i techniczne konteksty cyfrowej produkcji. Projekt jest przygotowywany pod okiem prowadzących, według kryteriów podanych na zajęciach.

Projekt jest oceniany według kryteriów:

- 1) rzetelność przygotowania;
- 2) prawidłowe opracowanie merytoryczne;
- 3) właściwa realizacja konceptu obranego przez uczestników (koncept ten jest wcześniej opracowywany na zajęciach);
- 4) pomysłowość, a zwłaszcza oryginalność projektu.

Częściowe spełnienie pierwszych trzech punktów oznacza ocenę 3,0 lub 3,5. Spełnienie pierwszych trzech punktów oznacza ocenę 4,0. Spełnienie pierwszych trzech punktów oraz częściowe spełnienie punktu czwartego oznacza ocenę 4,5. Spełnienie wszystkich punktów oznacza ocenę 5,0.

5. CAŁKOWITY NAKŁAD PRACY STUDENTA POTRZEBNY DO OSIĄGNIĘCIA ZAŁOŻONYCH EFEKTÓW W GODZINACH ORAZ PUNKTACH ECTS

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny kontaktowe wynikające z harmonogramu studiów	20
Inne z udziałem nauczyciela akademickiego (udział w konsultacjach, egzaminie)	5
Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.)	50
SUMA GODZIN	75
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	3

* Należy uwzględnić, że 1 pkt ECTS odpowiada 25-30 godzin całkowitego nakładu pracy studenta.

6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU

wymiar godzinowy	-----
zasady i formy odbywania praktyk	-----

7. LITERATURA

LITERATURA PODSTAWOWA:

Podręcznik: *Wprowadzenie do groznawstwa*, red. K. Prajzner, Łódź 2019.
 J. Dovey, H.W. Kennedy, *Kultura gier komputerowych*, tłum. T. Macios, A. Oksiuta, Kraków 2011.
 J. Juul, *Sztuka przegrywania. Esej o bólu, jaki wywołują gry wideo*, tłum. P. Schreiber, M. Tabaczyński, Kraków 2016.

LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:

Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi, red. Mirosław Filiciak, Warszawa 2010.
 L. Konzack, *L. Krytyka gier komputerowych: metoda analizy gier komputerowych*, „Kultura i Historia” 13/2008.
 P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016.

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej