

	Akademia Sztuki w Szczecinie	
	Wydział	
	kierunek:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
	specjalność:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
	poziom:	II stopnia
	forma:	stacjonarne
	profil:	ogólnoakademicki

SYLABUS

A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu		Ludologia	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKRW.II.A6	przynależność do bloku	Blok ogólnoakademicki
prowadzący		Dr Marcin M. Chojnacki			e-mail	marcin.chojnacki@akademiasztuki.eu
rok	I	semestr	1, 2		punkty ECTS	2+2
typ przedmiotu		obowiązkowy			język wykładowy	polski
liczba godzin		wykłady	30+30		suma	60
		ćwiczenia				
		warsztaty				
		E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Pozytywne przejście procesu rekrutacyjnego na II. stopień studiów

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1 – wyposażenie studenta/ki w podstawowy aparat pojęciowy z zakresu badań nad grami wideo,
 C2 – nabycie wiedzy o metodach i problemach badawczych z obszaru groznawstwa,
 C3 – pogłębienie znajomości teorii gier wideo oraz narzędzi służących analizie tego medium,
 C4 – zaznajomienie studenta/ki z funkcjonowaniem branży gier wideo,
 C5 – nabycie wiedzy o typach i gatunkach gier wideo.

D. Efekty kształcenia dla przedmiotu (EK) (opis osiągnięć studenta po ukończeniu przedmiotu)	Efekty kierunkowe	efekty uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji wg. Rozporządzenia MNiSW
WIEDZA: absolwent zna i rozumie		
ma pogłębioną wiedzę z zakresu różnych dyscyplin powiązanych z procesem tworzenia gier komputerowych pozwalającą na realizację zadań zespołowych i indywidualnych (także o charakterze interdyscyplinarnym) z zakresu ludologii	GK2_W02	P7S_WG
umiejętnie definiuje i interpretuje wzajemne relacje pomiędzy grami wideo i pozostałymi mediami z zakresu ludologii	GK2_W04	P7S_WG
zna fachową terminologię z zakresu projektowania gier oraz groznawstwa z zakresu ludologii	GK2_W06	P7S_WG
ma poszerzoną świadomość na temat wpływu rynku gier wideo na współczesną kulturę z zakresu ludologii	GK2_W08	P7S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
potrafi analizować różne formy ekspresji artystycznej, wybierać te, które są spójne z własną ideą, bronić swoich racji oraz wyrażać je w postaci dojrzałej koncepcji projektowej z zakresu ludologii	GK2_U02	P7S_UW
umie zrozumieć wzajemne relacje zachodzące pomiędzy rodzajem stosowanej ekspresji twórczej a niesionym przez dzieło komunikatem z zakresu ludologii	GK2_U03	P7S_UW
potrafi przygotować rozbudowane prace pisemne i wystąpienia ustne dotyczące szczegółowych zagadnień związanych z medium gier wideo, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych i różnych źródeł z zakresu ludologii	GK2_U10	P7S_UK, P7S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się oraz podnoszenia kompetencji zawodowych z zakresu projektowania gier komputerowych i rzeczywistości wirtualnych, celem własnego rozwoju oraz rozwoju branży z zakresu ludologii	GK2_K01	P7S_KO, P7S_KR
jest gotów do samodzielnej selekcji i integrowania nabytej wiedzy oraz potrafi w zaawansowanym stopniu realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne przy jej użyciu z zakresu ludologii	GK2_K02	P7S_KK
komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności, posługując się w zaawansowanym stopniu fachową terminologią z zakresu branży gier z zakresu ludologii	GK2_K05	P7S_KR, P7S_KO
podejmuje refleksje na temat etycznych aspektów związanych z pracą, ze szczególnym uwzględnieniem branży gier komputerowych z zakresu ludologii	GK2_K07	P7S_KR

D1. Treści programowe					
wykład			ćwiczenia		
semestr I					
typ	temat	liczb agod ?	typ	temat	liczba godz
Wk	Definiowanie gry i gracza/ki, obszar badań ludologii/groznawstwa, badacze/ki gier, ludologia vs narratologia, gry a inne media, gatunkowość gier wideo, platform studies, estetyka gier, serious	30	Ćws	-	

semestr II					
typ	temat	liczba godzin	typ	temat	Liczba godzin
Wk	Czas i przestrzeń w grach, narracja w grach, interfejs, retoryka proceduralna, kamera w grach, praktyki odbiorcze i kultura graczy, uwarunkowania instytucjonalne, lokalność gier, dyskursywność gier.	30	Ćws	-	

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu: -

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach: -

E1. Literatura obowiązkowa

Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi, red. M. Filiciak, Warszawa 2010.

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

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

R. Bomba, *Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności*, Toruń 2014.

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

Update. Teorie i praktyki kultury gier komputerowych, red. Ł. Androsiuk, Lublin 2017.

M. Kłosiński, *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Warszawa 2018.

Wprowadzenie do groznawstwa, red. K. Prajzner, Łódź 2019.

Dyskursy gier wideo, red. M. Kłosiński, K. K. Maj, Kraków 2019.

E2. Literatura uzupełniająca

J. Newman, *Playing with Videogames*, London – New York 2008.

S. Egenfeldt-Nielsen, J. Heide Smith, S. Pajares Tosca, *Understanding Video Games. The Essential Introduction*, New York–London 2008.

M. Nitsche, *Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*, Cambridge–London 2008.

J. Juul, *A Casual Revolution. Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge – London 2010.

S. Rogers, *Level up! The Guide to Great Video Game Design*, Chichester 2010.

The Routledge Companion To Video Game Studies, red. M. J. P. Wolf, B. Perron, New York – London 2014.

J. Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Free Press 2016.

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia				Warunki egzaminu		
– terminowe zrealizowanie zadań w danym semestrze (50%) – aktywność i zaangażowanie podczas zajęć (30%) – autoprezentacja (10%) – postęp w procesie kształcenia (10%)				– terminowe zrealizowanie zadań w danym semestrze (50%) – aktywność i zaangażowanie podczas zajęć (30%) – autoprezentacja (10%) – postęp w procesie kształcenia (10%)		
Inne:						
ocena celująca	ocena bardzo dobra	ocena dobra plus	ocena dobra	ocena dostateczna plus	ocena dostateczna	ocena niedostateczna
Student aktywnie uczestniczy w projektach i zadaniach wykraczających poza podstawowy zakres tematyczny zajęć lub prezentuje umiejętności znacząco przewyższające wymagania w danym semestrze	Student zrealizował wszystkie zadania w semestrze / roku na poziomie dobrym, widać postępy w jego pracy, wykazuje aktywność na zajęciach	Student zrealizował co najmniej wszystkie zadania w semestrze na zadowalającym poziomie	Student zrealizował co najmniej wszystkie zadania w semestrze na zadowalającym poziomie, z zauważalnymi błędami	Student zrealizował co najmniej wszystkie zadania w semestrze na niskim poziomie	Student zrealizował co najmniej 51% zadań, w których uzyskał co najmniej 51% punktów, ma maksymalnie 3 nieobecności nieusprawiedliwione na zajęciach	Student wykazał się szczególnie niską aktywnością na zajęciach, w jego pracach nie widać postępów, ma negatywny wpływ na motywację swojej grupy lub ma powyżej 3 nieobecności nieusprawiedliwionych na zajęciach

G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	30+30
przygotowanie do zajęć	5+5
opracowanie materiału po zajęciach	5+5
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	5+5
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	5+5
suma godzin	50+50
liczba punktów ECTS	2+2

.....
Podpis Autora treści sylabusu

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusu