

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Groznowstwo zaangażowane, czyli gry przytulne, ekokrytyczne i transgresywne, PG_00156540						
Kierunek studiów	Kulturoznawstwo (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2024/2025		
Poziom kształcenia	II stopnia		Grupa zajęć				
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	1		Język wykładowy		polski polski angielski (teksty źródłowe)		
Semestr studiów	1		Liczba punktów ECTS		2.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Marta Tymińska				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		dr Marta Tymińska				
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	30.0	0.0	0.0	0.0	30
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	30		2.0		18.0	50
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest analiza i zgłębienie tematykie gier zaangażowanych w kontekście zmieniającego się świata.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[KULMU2_K06] Student systematycznie i świadomie uczestniczy w życiu kulturalnym i artystycznym; interesuje się aktualnymi wydarzeniami w kulturze i sztuce.	K_K06 Student_ka systematycznie i świadomie uczestniczy w życiu kulturalnym dotyczącym gier.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[KULMU2_U01] Student potrafi biegle wyszukiwać, interpretować i selekcjonować informacje, z wykorzystaniem różnych źródeł, mediów i technologii, oraz formułować na ich podstawie samodzielne wnioski.	K_U01 Student_ka potrafi biegle wyszukiwać i selekcjonować, a także interpretować informacje związane z grami zaangażowanymi i samodzielnie formułować wnioski na ich temat.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[KULMU2_W05] Student ma ugruntowaną, specjalistyczną wiedzę z zakresu kultury audiowizualnej lub zarządzania kulturą.	K_W05 Student_ka ma ugruntowaną wiedzę z zakresu groźnawstwa.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SW3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna [SW5] realizacja zadania problemowego
	[KULMU2_W04] Student ma pogłębianą i uporządkowaną wiedzę dotyczącą problemów współczesnego świata oraz teoretycznych, filozoficznych i estetycznych podstaw refleksji o kulturze i sztuce.	K_W04 Student_ka ma uporządkowaną wiedzę dot. współczesnych problemów prezentowanych w grach, ale także od groźnego zaplecza.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SW3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna [SW5] realizacja zadania problemowego
	[KULMU2_K01] Student rozumie znaczenie wiedzy, umiejętności i doświadczenia w działaniach zawodowych.	K_K01 Student_ka rozumie znaczenie swojej wiedzy, umiejętności i doświadczenia w projektowaniu i krytyce gier.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
Treści przedmiotu	[KULMU2_U04] Student posiada umiejętność integrowania wiedzy z różnych dyscyplin humanistyki oraz jej stosowania w nietypowych sytuacjach zawodowych.	K_U04 Student_ka posiada umiejętność integrowania interdyscyplinarnej wiedzy z zakresu groźnawstwa.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SU3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
	1. Wprowadzenie do tematyki gier zaangażowanych		
	2. Gry zaangażowane, gry niezależne i growy mainstream - konteksty		
	3. Gry przytulne - specyfika i omówienie strategii kontestacji tradycyjnego modelu rywalizacji		
	4. Gry ekokrytyczne w kontekście zmian klimatu oraz produkcji cyfrowej		
	5. Gry transgresywne - omówienie gier przegracających granice oraz co to znaczy dla naszej kultury		
Wymagania wstępne i dodatkowe	6. Zaangażowane konteksty produkcji gier		
	7. Podsumowanie zajęć		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	praca zaliczeniowa	50.0%	60.0%
	aktywność na zajęciach	50.0%	40.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Chang, Alenda Y. 2019. <i>Playing nature: ecology in video games</i> . Electronic mediations 58. Minneapolis: University of Minnesota Press. Jørgensen, Kristine, i Faltin Karlsen, red. 2018. <i>Transgression in Games and Play</i> . Cambridge, MA London, England: The MIT Press. Keogh, Brendan. 2023. <i>The Videogame Industry Does Not Exist: Why We Should Think Beyond Commercial Game Production</i> . The MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/14513.001.0001 . Waszkiewicz, Agata, i Marta Tymińska. 2024. Cozy Games and Resistance Through Care. <i>Replay. The Polish Journal of Game Studies</i> 11 (1): 716. https://doi.org/10.18778/2391-8551.11.01 .
	Uzupełniająca lista lektur	Bean, Anthony. 2021. Therapeutic Use of Video Games. W <i>The Video Game Debate 2: Revisiting the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games</i> , zredagowane przez Rachel Kowert i Thorsten Quandt. Routledge Debates in Digital Media Studies. New York London: Routledge, Taylor & Francis Group. McGonigal, Jane. 2011. <i>Reality Is Broken</i> . S.I.: Penguin Group US. http://api.overdrive.com/v1/collections/v1L2BaQAAAJcBAAA1M/products/44205f90-d66a-4b2b-8483-8a0cdb6a8822 . Nakamura, Lisa. 2017. Racism, Sexism, and Gamings Cruel Optimism. W <i>Gaming representation: race, gender, and sexuality in video games</i> , zredagowane przez Jennifer Malkowski i TreaAndrea M. Russworm, 23549. Digital Game Studies. Bloomington: Indiana University Press. Salter, Anastasia, i Bridget Blodgett. 2017. <i>Toxic Geek Masculinity in Media: Sexism, Trolling, and Identity Policing</i> . http://public.eblib.com/choice/PublicFullRecord.aspx?p=5143375 . Simon, Bart. 2013. Indie Eh? Some kind of Game Studies. <i>Loading The Journal of the Canadian Game Studies Association</i> 7 (11): 17. Tymińska, Marta. 2016. Jak gry indie mogą zmienić naszą kulturę? W <i>Kultura od nowa. Badania trendy praktyka</i> , zredagowane przez Grzegorz D. Stunża, Krzysztof Stachura, i Anna Roman, 11121. Gdańsk: Instytut Kultury Miejskiej. Waszkiewicz, Agata, i Martyna Bakun. 2020. Towards the Aesthetics of Cozy Video Games. <i>Journal of Gaming & Virtual Worlds</i> 12 (3): 22540. https://doi.org/10.1386/jgvw.00017.1 .
	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie:
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Jak definiujemy gry zaangażowane? Czym są gry indie? Jakie są wyznaczniki gier przytulnych (cozy games)? Czym charakteryzuje się ekokrytyczne podejście do projektowania gier? W jaki sposób gry mogą być transgresywne i subwersywne?	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.