

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Wprowadzenie do groznawstwa, PG_00148563						
Kierunek studiów	Wiedza o filmie i kulturze audiowizualnej (P)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2026/2027		
Poziom kształcenia	II stopnia	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć z obszarów nauk humanistycznych lub nauk społecznych Grupa zajęć powiązanych z praktycznym przygotowaniem zawodowym - profil praktyczny		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	2	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	3	Liczba punktów ECTS			3.0		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Filologiczny -> Instytut Badań nad Kulturą -> Zakład Filmu i Mediów						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot	dr Marta Tymińska					
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	30.0	0.0	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		43.0	75
Cel przedmiotu	Celem jest wyposażenie studentów i studentki w odpowiednie narzędzia (i aparat poznawczy) umożliwiające badanie i/lub projektowanie gier.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[WOFKAMU2_W06] Charakteryzuje związki między teorią filmu i nowych mediów a możliwością ich wykorzystania w praktyce zawodowej, związanej z realizacją krótkich form audiowizualnych.	Charakteryzuje związki między teorią filmu i groźnictwem a możliwością ich wykorzystania w praktyce zawodowej, związanej z projektowaniem gier wideo.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SW5] realizacja zadania problemowego
	[WOFKAMU2_U04] W realizacji zadań praktycznych umie posługiwać się nowoczesnymi technologiami informacyjnymi oraz profesjonalnym sprzętem audiowizualnym.	W realizacji zadań praktycznych związanych z projektowaniem gier wideo umie posługiwać się nowoczesnymi technologiami informacyjnymi oraz profesjonalnym sprzętem audiowizualnym.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SU5] realizacja zadania problemowego
	[WOFKAMU2_W09] Ma pogłębioną wiedzę na temat współczesnej kultury oraz konwergencji mediów.	Ma pogłębioną wiedzę na temat współczesnych gier wideo oraz konwergencji mediów.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SW5] realizacja zadania problemowego
	[WOFKAMU2_W01] Zna w pogłębiony sposób teorię filmu i nowych mediów oraz definiuje pojęcia i terminy z zakresu obu dyscyplin, także w języku obcym.	Zna w pogłębiony sposób teorię groźnictwa oraz definiuje pojęcia i terminy z zakresu tej dyscypliny, także w języku obcym.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SW5] realizacja zadania problemowego
	[WOFKAMU2_U09] W kontaktach z filmoznawcami i twórcami przekazów audiowizualnych posługuje się słownictwem naukowym lub profesjonalnym.	W kontaktach z groźnikami i i twórcami gier posługuje się słownictwem naukowym lub profesjonalnym.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SU5] realizacja zadania problemowego
	[WOFKAMU2_U08] Potrafi samodzielnie przygotować projekt, naukowy, artystyczny bądź organizacyjny, zlecony przez opiekuna.	Potrafi samodzielnie przygotować projekt naukowy w zakresie groźnictwa lub projekt gry wideo.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[WOFKAMU2_U06] Potrafi pisać naukowe i eseistyczne prace pisemne w języku polskim lub obcym z wykorzystaniem profesjonalnej terminologii oraz wiedzy z określonej dziedziny naukowej.	Potrafi pisać naukowe i eseistyczne prace pisemne w języku polskim z wykorzystaniem profesjonalnej terminologii oraz wiedzy z zakresu groźnictwa.	[SU5] realizacja zadania problemowego
	[WOFKAMU2_K05] Jest świadom znaczenia uczciwości intelektualnej i poszanowania prawa autorskiego z zakresu produkcji.	Jest świadom znaczenia uczciwości intelektualnej i poszanowania prawa autorskiego z zakresu produkcji w zakresie projektowania gier wideo.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SK5] realizacja zadania problemowego
Treści przedmiotu	[WOFKAMU2_K02] Rozumie odpowiedzialność wynikającą z przewodzenia grupie produkcyjnej.	Rozumie odpowiedzialność wynikającą z przewodzenia grupie przygotowującej projekt z zakresu gier wideo.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SK5] realizacja zadania problemowego
	[WOFKAMU2_W02] Zna w pogłębiony sposób metodologię badań filmoznawczych i medioznawczych i wie, jak wykorzystać ją w pracy indywidualnej lub zespołowej.	Zna w pogłębiony sposób metodologię badań groźniczych i wie, jak wykorzystać ją w pracy indywidualnej lub zespołowej.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SW5] realizacja zadania problemowego
Wymagania wstępne i dodatkowe	1. Korzenie game studies. Historia i historiografia gier oraz badań nad nimi. 2. Narratologia, ludologia i poza nimi. Terminologia game studies: Immersja, Ergodyczność, Emersja, Ucielesnienie, Retoryka proceduralna, Sprawczość. Awatary i postacie w grach. 3. Metody badań gier. Gracze i ich zachowania. Przemoc kontra gry. 4. Na peryferiach game studies. 5. Teoria designu. Wprowadzenie do projektowania gier. 6. Proces produkcji gier od pomysłu do realizacji i wydania. 7. Narzędzia, procedury i dokumentacja. 8. Dostępność w projektowaniu gier cyfrowych. Psychologia i etyka wzorców projektowych. 9. Praktyczne repozytoria, zasoby oraz elementy projektowania gier cyfrowych. Konteksty produkcji gier. 10. Warsztat projektanta gier.		

Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	obecność na zajęciach i czynny w nich udział	80.0%	20.0%
	praca zaliczeniowa lub projekt zaliczeniowy	51.0%	60.0%
	systematyczne przygotowanie zagadnień wskazanych przez prowadzącego (w formie ustnej i pisemnej)	51.0%	20.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Aarseth, E. (2009). Walczyłem przeciw prawu: wywrotowa gra i gracz implikowany. Kultura i Historia, nr 13, Dostępny w: http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/884. Aarseth, E. (2010). Badanie zabawy: metodologia analizy gier. W Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi. M. Filiciak (Red.). Warszawa: Academica Wydawnictwo SWPS, s. 13-36. Aarseth, E. (2014). Cybertekst. Spojrzenie na literaturę ergodyczną. (M. Tabaczyński i in., tłum.). Kraków-Bydgoszcz: Korporacja Ha!art-Miejskie Centrum Kultury w Bydgoszczy, s. 11-32, 106-136. APA (2015). TECHNICAL REPORT on the REVIEW OF THE VIOLENT VIDEO GAME LITERATURE. [Raport online]. Dostępny w https://www.apa.org/pi/families/review-video-games.pdf. Bakun, M. (2017). Elementy emersyjne w grach opartych na wyborach na przykładzie analizy Life is Strange. Kultura i Historia, nr 31. Dostępny w http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/6194. Bednorz, M. (2015). Kryzys tożsamości gracza - znaczenie terminu "gamer" wobec popularyzacji gier komputerowych. Homo Ludens. 2(8), 10-21. Boellstorff, T. (2006). A Ludicrous Discipline? Ethnography and Game Studies. Games and Culture, 1(1), 2935. https://doi.org/10.1177/1555412005281620. Boellstorff, T. (2011). VIRTUALITY Placing the Virtual Body: Avatar, Chora, Cypherg. W Frances E. Mascia-Lees (Red.), A Companion to the Anthropology of the Body and Embodiment (ss. 504520). Hoboken, NJ: Wiley-Blackwell. Boellstorff, T., Nardi, B. A., Pearce, C., & Taylor, T. L. (2012). Ethnography and virtual worlds: a handbook of method. Princeton: Princeton University Press.	

	Uzupełniająca lista lektur	Adams, E. (2014). Fundamentals of game design (Third edition). Berkeley, CA: New Riders. Bjork, S., & Holopainen, J. (2005). Patterns in game design (1st ed). Hingham, Mass: Charles River Media. Brathwaite, B., & Schreiber, I. (2009). Challenges for game designers. Course Technology/Cengage Learning. Brathwaite, B., & Schreiber, I. (2009). Challenges for game designers. Boston, MA: Course Technology/Cengage Learning. Chen, J. (2007). Flow in Games (and Everything Else). COMMUNICATIONS OF THE ACM, 50(4), 3134. ESA, ESRB, & The NPD Group. (2013). Essential Facts about the Computer and Video Game Industry (ESAs Essential Facts About the Computer and Video Game Industry report). Entertainment Software Association. https://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/esa_ef_2013.pdf. ESA, ESRB, & The NPD Group. (2017). Essential Facts about the Computer and Video Game Industry (ESAs Essential Facts About the Computer and Video Game Industry report). Entertainment Software Association. http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/04/EF2017_FinalDigital.pdf. ESA, ESRB, & The NPD Group. (2018). Essential Facts about the Computer and Video Game Industry (ESAs Essential Facts About the Computer and Video Game Industry report). Entertainment Software Association. http://www.theesa.com/about-esa/essential-facts-computer-video-game-industry/.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Przygotowanie projektu gry wideo na temat zadany przez prowadzącego (w grupie)	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.