

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Poetyka gier (Konwersatorium), PG_00145382						
Kierunek studiów	Sztuka kreatywnego pisania (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2028/2029		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie		Grupa zajęć		Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki		
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	3		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	5		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						
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		18.0	50
Cel przedmiotu	Zapoznanie studentów z podstawową wiedzą dotyczącą poetyki rozmaitych typów gier funkcjonujących we współczesnej kulturze, w tym między innymi gier planszowych, fabularnych (RPG, LARP) i zróżnicowanych odmian gier wideo (komputerowych, konsolowych, smartfonowych). Nabycie rudymentarnych kompetencji w dziedzinie analizowania poetyki współczesnych gier.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[SKPL3_K04] Jest gotów do odpowiedzialnego wykorzystania wiedzy i umiejętności w budowaniu relacji społecznych, lokalnych, ogólnopolskich i międzynarodowych.	Student jest gotów do odpowiedzialnego wykorzystywania wiedzy i umiejętności z zakresu games studies w budowaniu relacji społecznych i kulturowych. (K_K04)	[SK5] realizacja zadania problemowego [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[SKPL3_K03] Jest gotów do aktywnego, samoświadomego i odpowiedzialnego uczestnictwa w życiu literackim, kulturalnym i społecznym w różnych rolach.	Student jest gotów do aktywnego, świadomego i odpowiedzialnego uczestnictwa w życiu kulturalnym i społecznym, w różnych rolach związanych z szeroko rozumianymi fenomenami gamifikacji. (K_K03)	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[SKPL3_W03] Zna i rozumie w stopniu zaawansowanym najnowsze teorie i tendencje w humanistyce.	Student zna i rozumie w stopniu zaawansowanym najnowsze pojęcia, teorie i tendencje z zakresu game studies. (K_W03)	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[SKPL3_U04] Potrafi wykorzystywać metody i teorie, szczególnie z dziedziny literaturoznawstwa, do analizy i interpretacji tekstów kultury.	Student potrafi wykorzystywać teorie i metody z zakresu game studies do analizy i interpretacji wybranych gier oraz ich komunikacyjnych uwarunkowań. (K_U04)	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SU6] demonstracja umiejętności praktycznych
Treści przedmiotu	1. Pojęcie i typologia gier 2. Problematyka narracji. Linearność vs. nielinearność fabuły. 3. Postawa i pozycja gracza. Interaktywność 4. Immersja i emersja. Agoniczny charakter fabuły. Motywacja 5. Światotwórstwo 6. Scenariusze gry fabularnej postaci, motywy, toposy 7. Gry wobec literatury, literatura wobec gier. 8. Intertekstualność, intermedialność gier 9. Gry jako medium współczesnej kultury. 10. Gamefikacja		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Projekt zaliczeniowy	51.0%	70.0%
	Aktywność na zajęciach	51.0%	30.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	
		Aarseth E., <i>Cybertekst: Perspektywy literatury ergodycznej. Wstęp: Literatura ergodyczna</i>, Techsty Literatura i nowe media 2006, nr 1(2). Filiciak M., <i>Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i internetu</i>, Gdańsk 2013. Holmes D., <i>A Mind Forever Voyaging: A History of Storytelling in Video Games</i>, Create Space 2012. <i>Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał</i>. Tom I, II, Poznań 2007. Kłosiński M., <i>Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia</i>, Warszawa 2018. Kubiński P., <i>Gry wideo. Zarys problematyki</i>, Kraków 2016. Kushner D., <i>Masters of Doom: O dwóch takich, co stworzyli imperium i zmienili popkulturę</i>, Open Beta 2020. Lee J., <i>Unreal Engine. Nauka pisania gier dla kreatywnych</i>, Helion 2016. Majkowski T. Z., <i>Języki gromowiesci. Studia o różnorodności gier cyfrowych</i>, Kraków 2019. Mańkowski P., <i>Cyfrowe marzenia</i>, Wydawnictwo Trio 2010. Marx Ch., <i>Writing for Animation, Comics, and Games</i>, Elsevier 2007. <i>Olbrzym w cieniu. Gry w kulturze audiowizualnej</i>, red. A. Pitrus, Kraków 2012. Prajzner K., <i>Wprowadzenie do groznawstwa</i>, Łódź 2020. <i>Świat z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi</i>, wybór M. Filiciak, Warszawa 2010. <i>Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej</i>, red. M. Filiciak, Łośgraf 2007.

	Uzupełniająca lista lektur	Adams E., <i>Projektowanie gier. Podstawy</i>, Helion 2011. Breault M., <i>Narrative Design. The Craft of Writing for Games</i>, Boca Raton 2020. Bogost I., <i>Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames</i>, Cambridge MA London 2010. Chambers L., <i>Narodziny gatunku FPS</i>, Ridero 2022. DeLoura M. A., <i>Perełki programowania gier. Vademecum profesjonalisty</i>, t. 1-3, Helion 2002. Hill-Whittall R., <i>Indie games. Podręcznik niezależnego twórcy gier</i>, Merlin 2017. Polewiak P., <i>Tworzyć gry</i>, Insignis 2020. Rogers S., <i>Level Up!: The Guide to Great Video Game Design</i>, John Wiley 2010. Salen K., Zimmerman E., <i>Rules of Play: Game Design Fundamentals</i>, MIT University 2003.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Linearność vs. nielinearność fabuły. Interaktywność. Immersja. Agoniczny charakter fabuły.	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.