

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Cyberkultura i gry komputerowe (Konwersatorium), PG_00166231						
Kierunek studiów	Wiedza o filmie i kulturze audiowizualnej (P)						
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 praktycznym przygotowaniem zawodowym - profil praktyczny		
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	3		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	5		Liczba punktów ECTS		1.0		
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	15.0	0.0	0.0	0.0	0.0	15
	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	15		1.0		9.0	25
Cel przedmiotu	Zapoznanie studentów z historia i teoria cyberkultury, najważniejsze nurty tematyczno-estetyczne projektowania gier komputerowych, przemysł gier a badania jakościowo-ilościowe, teorie gier i zabaw, relacje pomiędzy cyberkulturą a innymi nurtami kultury wizualnej, pojęcia wolnej kultury i kultu amatora, analiza cech społeczeństwa sieci.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Effekt kierunkowy	Effekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[WOFKAL3_U02] Umie samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać swoje umiejętności w zakresie filmoznawstwa i kultury audiowizualnej, z uwzględnieniem działań praktycznych.	Umie samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać swoje umiejętności w zakresie cyberkultury i gier komputerowych, z uwzględnieniem działań praktycznych.	[SU3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna [SU5] realizacja zadania problemowego
	[WOFKAL3_W03] Ma uporządkowaną wiedzę z zakresu historii i zasad funkcjonowania nowych mediów oraz historii kina.	Ma uporządkowaną wiedzę z zakresu historii i zasad funkcjonowania nowych mediów, ze szczególnym naciskiem na cyberkulturę i gry komputerowe.	[SW3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna [SW5] realizacja zadania problemowego
	[WOFKAL3_W13] Ma wiedzę o odbiorcach kultury filmowej.	Ma wiedzę o odbiorcach cyberkultury i osobach grających w gry komputerowe.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna [SW5] realizacja zadania problemowego
	[WOFKAL3_K02] Jest otwarty na nowe idee i gotów do przeformułowania swojego stanowiska.	Jest otwarty na nowe idee i gotów do przeformułowania swojego stanowiska w zakresie cyberkultury i gier komputerowych.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SK3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna [SK5] realizacja zadania problemowego
	[WOFKAL3_W14] Ma uporządkowaną wiedzę o metodach diagnozowania potrzeb i oceny jakości usług instytucji filmowych i medialnych.	Ma uporządkowaną wiedzę o metodach diagnozowania potrzeb i oceny jakości usług instytucji medialnych zajmujących się produkowaniem gier komputerowych.	[SW3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna [SW5] realizacja zadania problemowego
	[WOFKAL3_W06] Ma zaawansowaną wiedzę o budowie i funkcjach instytucji medialnych oraz filmowych.	Ma zaawansowaną wiedzę o budowie i funkcjach instytucji medialnych zajmujących się produkowaniem gier komputerowych.	[SW3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna [SW5] realizacja zadania problemowego
	[WOFKAL3_W05] Zna terminologię profesjonalną z zakresu nauk o sztuce i nauk o kulturze, ze szczególnym uwzględnieniem filmoznawstwa i kultury audiowizualnej.	Zna terminologię profesjonalną z zakresu nauk o sztuce i nauk o kulturze, ze szczególnym uwzględnieniem cyberkultury i gier komputerowych.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna [SW5] realizacja zadania problemowego
	[WOFKAL3_W02] Ma zaawansowaną wiedzę na temat kontekstu historycznego i kulturowego kina oraz mediów i ich związków z innymi obszarami nauk i dziedzinami współczesnego życia.	Ma zaawansowaną wiedzę na temat kontekstu historycznego i kulturowego cyberkultury i gier komputerowych.	[SW3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna [SW5] realizacja zadania problemowego
	[WOFKAL3_U01] Potrafi wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i użytkować informacje przy zastosowaniu nowoczesnych technologii oraz zgodnie ze wskazówkami opiekuna/wykładowcy.	Potrafi wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i użytkować informacje dotyczące cyberkultury i gier komputerowych przy zastosowaniu nowoczesnych technologii oraz zgodnie ze wskazówkami opiekuna/wykładowcy.	[SU3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna [SU5] realizacja zadania problemowego
Treści przedmiotu	[WOFKAL3_U05] Rozwijając swoje umiejętności profesjonalne, korzysta z nowoczesnych technologii informacyjnych, multimediów i Internetu.	Rozwijając swoje umiejętności związane z badaniem cyberkultury i gier komputerowych, korzysta z nowoczesnych technologii informacyjnych, multimediów i Internetu.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SU3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna [SU5] realizacja zadania problemowego
	[WOFKAL3_W01] Ma uporządkowaną wiedzę ogólną z zakresu nauk o sztuce i nauk o kulturze, zorientowaną na zastosowania praktyczne w działalności kulturalnej i artystycznej.	Ma uporządkowaną wiedzę ogólną z zakresu cyberkultury i gier wideo, zorientowaną na zastosowania praktyczne w działalności kulturalnej i artystycznej.	[SW3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna [SW5] realizacja zadania problemowego
Wymagania wstępne i dodatkowe	Geneza i rozwój cyberkultury, ontologia obrazu cyfrowego, test Turinga, zmiana paradygmatów społecznych, cyberrozrywka, rozwój kultury i sztuki a manifesty wolnej kultury, internet a prawa autorskie i ochrona własności intelektualnej, obywatelstwo i dziennikarstwo internetowe, zagrożenia związane z internetem, fan fiction i inne rodzaje twórczości internetowej, kult amatora, przemoc w grach komputerowych, film a gry komputerowe, memizacja kultury wizualnej, kognitywizm, e-learning.		

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%	50.0%
	praca zaliczeniowa	51.0%	20.0%
	systematyczne przygotowanie zagadnień wskazanych przez prowadzącego (w formie ustnej i pisemnej)	51.0%	30.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Apperley, T., & Parikka, J. (2018). Platform Studies Epistemic Threshold. Games and Culture, 13(4), 349369. https://doi.org/10.1177/1555412015616509 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 (s. 504520). Wiley-Blackwell. Boellstorff, T. (2012). Dojrzewanie w Second Life: Antropologia człowieka wirtualnego (A. Sadza, tłum.). Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego. Bogost, I., & Monfort, N. (2009). Platform StudiesLevels. Platform Studies. http://platformstudies.com/ Bomba, R. (2014). Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności. Wydawnictwo Adam Marszałek.	
	Uzupełniająca lista lektur	Gałuszka, D. (2017). Gry wideo w środowisku rodzinnym: Diagnoza i rekomendacje. Wydawnictwo LIBRON Filip Lohner. Gee, J.P. (2004). What video games have to teach us about learning and literacy (1. paperback ed). Palgrave Macmillan. Horst, H. A., & Miller, D. (Red.). (2012). Digital anthropology (English ed). Berg. Kinder, M. (1991). Playing with power in movies, television, and video games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles. University of California Press. Kowert, R., & Quandt, T. (Red.). (2016). The video game debate: Unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games. Routledge.	
	Adresy eZasobów		
	Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Definicja cyberkultury, metody badań cyberkultur, cyfrowa antropologia, studia nad platformami (platform studies), groznawstwo rozszerzone (game studies), studia nad fanami i twórczością fanowską (fan studies), kompetencje cyfrowe i medialne w edukacji.	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.