

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Nowe kierunki w badaniu i projektowaniu gier, PG_00211442						
Kierunek studiów	Wiedza o filmie i kulturze audiowizualnej (P)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2026/2027		
Poziom kształcenia	II stopnia	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć fakultatywnych		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	1	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	1	Liczba punktów ECTS			2.0		
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		18.0	50
Cel przedmiotu	Studenci zapoznają się bieżącymi zagadnieniami z zakresu groznawstwa, projektowania gier i kształtują aparat krytyczny niezbędny do sprawnej interpretacji zjawisk i kontekstów.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[WOFKAMU2_U09] W kontaktach z filmoznawcami i twórcami przekazów audiowizualnych posługuje się słownictwem naukowym lub profesjonalnym, potrafi prowadzić debatę publiczną.	W kontaktach z badaczami gier, projektantami i twórcami przekazów cyfrowych posługuje się słownictwem naukowym i profesjonalnym z zakresu groznawstwa, potrafi prowadzić debatę publiczną dotyczącą gier i kultury cyfrowej.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[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 groznawczych i medioznawczych oraz potrafi wykorzystać ją w analizie i projektowaniu gier cyfrowych w pracy indywidualnej i zespołowej.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[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 gier cyfrowych, nowych mediów oraz groznawstwa, definiuje pojęcia i terminy z tych obszarów, także w języku obcym.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[WOFKAMU2_W07] Zna w pogłębiony sposób metody analizy i interpretacji tekstów kultury.	Zna w pogłębiony sposób metody analizy i interpretacji gier cyfrowych jako tekstów kultury, w tym ich formy, mechaniki, narracji oraz kontekstów społecznych i kulturowych.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[WOFKAMU2_U01] Potrafi formułować i analizować problemy badawcze związane z filmoznawstwem, samodzielnie dobierając metody i narzędzia do ich rozwiązania.	Potrafi formułować i analizować problemy badawcze z zakresu groznawstwa i projektowania gier, samodzielnie dobierając odpowiednie metody i narzędzia do ich rozwiązania oraz interpretacji gier cyfrowych jako tekstów kultury.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport
Treści przedmiotu	GROZNAWSTWO STOSOWANE 1. Wprowadzenie do zagadnień groznawstwa. 2. Co to znaczy: skończyć grę? 3. Mythological game studies – gry, mity i dziedzictwo 4. Gry przytulne, gry dobroci i co dalej? Nowe spojrzenie 5. Czynniki nostalgiczne w grach cyfrowych SPOŁECZNOŚĆ GRACZY I TWÓRCÓW 1. #GamerGate i dyskursy 10 lat po wydarzeniach 2. Gracze, streamerzy, modderzy 3. Gry a zdrowie psychiczne TEMATY ZAANGAŻOWANE 1. Ekokrytycyzm w grach oraz sustainable game studies 2. Gry queerowe, queerowanie gier, queerowe przestrzenie w grach 3. Gry zaangażowane i gry poważne w trzeciej dekadzie XXI wieku POWSTAWIANIE GIER CYFROWYCH 1. Globalny rynek gier a generatywne AI 2. Etyka tworzenia gier cyfrowych 3. Nie tylko Wiedźmin, o polskich grach i groznawstwie TEMATY DO WYBORU: Blok tematów do wyboru		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Aktywny udział w konwersatorim	51.0%	30.0%
	Przygotowanie pracy zaliczeniowej	51.0%	70.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Chang, A. Y. (2019). <i>Playing nature: Ecology in video games</i>. University of Minnesota Press. Fullerton, T., & Farber, M. (2025). <i>The Well-Read Game: On Playing Thoughtfully</i>. The MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/15424.001.0001 Keogh, B. (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 Kosman, M. (2015). <i>Nie tylko wiedźmin: Historia polskich gier komputerowych</i> (Wydanie I). Wydawnictwo „Open Beta”. Kozyra, M. (2019). Ukryty potencjał queerowych przestrzeni w grach wideo. W D. Ciesielska, M. Kozyra, & A. Łozińska (Red.), <i>Retelling: Strategie przestrzenne</i> (s. 172–193). Prajzner, K. (Red.). (2019). <i>Wprowadzenie do groznawstwa</i>. Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego. Ruberg, B. (2020). <i>The Queer Games Avant-Garde: How LGBTQ Game Makers Are Reimagining the Medium of Video Games</i>. Durham: Duke University Press. https://muse.jhu.edu/book/73706.
	Uzupełniająca lista lektur	Zimmerman, E. (2022). <i>The rules we break: Lessons in play, thinking, and design</i>. Princeton Architectural Press. Malkowski, J., & Russworm, T. M. (Red.). (2017). <i>Gaming representation: Race, gender, and sexuality in video games</i>. Indiana University Press. Ruberg, B. (2020). <i>The queer games avant-garde: How LGBTQ game makers are reimagining the medium of video games</i>. Duke University Press. Ruberg, B., & Philips, A. (2018). Not Gay as in Happy: Queer Resistance and Video Games (Introduction). <i>Game Studies. Special Issue -- Queerness and Video Games</i>, 18(3). Condis, M. (2018). <i>Gaming Masculinity: Trolls, Fake Geeks, and the Gendered Battle for Online Culture</i>. University of Iowa Press. https://www.jstor.org/stable/j.ctv3dng9f Cook, D., Lau, J., Tan, M. L., Burgess, J., Moriwaki, T., & Kajioka, E. D. (2022). <i>Kind Games: Designing for Prosocial Multiplayer</i>. Lostgarden. https://lostgarden.com/2023/07/08/kind-games-designing-for-prosocial-multiplayer/ Cook, D., Short, T. X., Ordon, A., Hurd, D., Howe, C., Forbes, J., Squirrel, E., Diaz, J., & Meiners, R. (2018, styczeń 24). Cozy Games. <i>Lostgarden</i>. https://lostgarden.com/2018/01/24/cozy-games/
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	- Jakie istnieją typy ukończeniagry (completion, 100%, speedrun, walkthrough vs. własna eksploracja) i jak różnią się one w zależności od gatunku gry? - W jaki sposób gry takie jak <i>Hades</i> czy <i>God of War</i> reinterpretują mitologię i jaką funkcję pełni mit jako materiał projektowy w grach cyfrowych? - Jak mechanizmy nostalgii wykorzystywane są w remake'ach i remasterach (np. <i>Resident Evil</i>, <i>Final Fantasy VII Remake</i>)? Czym różni się nostalgia autentyczna od komercyjnie zaprojektowanej? - Czym różni się gra "queerowa" od tradycyjnej gry queerowanej przez społeczność graczy (np. poprzez modding czy fanowskie interpretacje). Jakie przykłady ilustrują obie strategie? - W jaki sposób gry (np. <i>Eco</i>, <i>Terra Nil</i>) reprezentują kryzys klimatyczny? Jaki jest ślad środowiskowy samej branży gamingowej (produkcja sprzętu, serwery, streaming)?	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.