

KARTA PRZEDMIOTU

Cykl kształcenia od roku akademickiego: 2023/2024

I. Dane podstawowe

Nazwa przedmiotu	Kulturoznawcze aspekty gier
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Cultural aspects of games
Kierunek studiów	humanistyka cyfrowa
Poziom studiów (I, II, jednolite magisterskie)	II stopień, magisterskie
Forma studiów (stacjonarne, niestacjonarne)	stacjonarne
Dyscyplina	literaturoznawstwo
Język wykładowy	polski

Koordinator przedmiotu/osoba odpowiedzialna	mgr Dawid Kowalczyk
---	---------------------

Forma zajęć (<i>katalog zamknięty ze słownika</i>)	Liczba godzin	semestr	Punkty ECTS
wykład			2
konwersatorium			
ćwiczenia			
laboratorium			
warsztaty	30	2	
seminarium			
proseminarium			
lektorat			
praktyki			
zajęcia terenowe			
pracownia dyplomowa			
translatorium			
wizyta studyjna			

Wymagania wstępne	Student ma podstawową wiedzę o funkcjonowaniu gier w kulturze i historii.
-------------------	---

II. Cele kształcenia dla przedmiotu

C1. Student nabywa wiedzę na temat wybranych zagadnień z zakresu kulturoznawczego aspektu gier.
C2. Student potrafi poddać analizie daną grę jako tekst kultury.
C3. Student ma większą świadomość rangi gier we współczesnym świecie. Zauważa ich duży wpływ na społeczeństwo.

III. Efekty uczenia się dla przedmiotu wraz z odniesieniem do efektów kierunkowych

Symbol	Opis efektu przedmiotowego	Odniesienie do efektu kierunkowego
WIEDZA		
W_01	Student rozumie specyfikę przedmiotową i metodologiczną nauk poświęconych kulturoznawczym aspektom gier.	K_W06
UMIEJĘTNOŚCI		
U_01	Student charakteryzuje w naukowy i krytyczny sposób daną grę jako tekst kultury.	K_U03
U_02	Student wyszukuje (z wykorzystaniem źródeł cyfrowych), analizuje, ocenia, selekcjonuje i integruje wiedzę dotyczącą gier.	K_U08
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
K_01	Student przyjmuje odpowiedzialność za wyrażenie własnego zdania w różnych kontekstach komunikacyjnych na temat gier.	K_K01
K_02	Student samodzielnie rozwiązuje problemy poznawcze i praktyczne dotyczące kulturoznawczych aspektów gier.	K_K05

IV. Opis przedmiotu/ treści programowe

<ol style="list-style-type: none"> 1. Historyczne aspekty powstawania gier. 2. Gry jako teksty kultury. 3. Refleksja badawcza nad istotą gier. 4. Gry a fenomen wolnego czasu. 5. Etyka w grach komputerowych. 6. Gry komputerowe. 7. Gry internetowe. 8. Gry planszowe. 9. Edukacyjne aspekty gier. 10. Grywalizacja.
--

V. Metody realizacji i weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody dydaktyczne (lista wyboru)	Metody weryfikacji (lista wyboru)	Sposoby dokumentacji (lista wyboru)
WIEDZA			
W_01	Wykład konwersatoryjny	praca pisemna	oceniona praca pisemna
UMIEJĘTNOŚCI			
U_01	praca z tekstem, samodzielne ćwiczenia utrwalające	praca pisemna, dyskusja, praca w grupach	praca pisemna, wydruk referatu, plik z pracą pisemną
U_02			
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K_01	praca w grupach	Dyskusja, praca w grupach, prezentacja	Plik z prezentacją, wydruk referatu

VI. Kryteria oceny, wagi...

Bezwzględnym warunkiem zaliczenia pracy pisemnej/multimedialnej jest jej samodzielne przygotowanie rozumiane jako opracowanie powstałe bez wykorzystania narzędzi, np. sztucznej inteligencji i pomocy osób trzecich.

20% - przygotowanie do zajęć i aktywność (jakość wypowiedzi ustnych oraz udział w dyskusji)

40% - ocena pracy pisemnej

40% - ocena prezentacji

Ocena bardzo dobra 100%-91%

Ocena dobra 90%-71%

Ocena dostateczna 70%-51%

Ocena niedostateczna równe lub mniejsze 50%

VII. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności studenta	Liczba godzin
Liczba godzin kontaktowych z nauczycielem	30
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	30

VIII. Literatura

Literatura podstawowa
<i>Gry w kulturze i życiu codziennym. Metafory, strategie, komunikacja</i> , red. K. Łeńska-Bąk, W. Kędzierzawski, U. Sawicka, Opole 2019.
Huizinga J., <i>Homo ludens</i> , przeł. W. Wirpsza, M. Kurecka, Warszawa 1998 i i późniejsze.
Filiciak M., <i>Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej</i> , Warszawa 2006.
Callois R., <i>Gry i ludzie</i> , przeł. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Warszawa 1997 i późniejsze.
Bomba R., <i>Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności</i> , Toruń 2016.
Literatura uzupełniająca
<i>Wprowadzenie do groznawstwa</i> , red. K. Prajzner, Łódź 2019.
Starffin D., <i>Teoria gier</i> , przeł. J. Haman, Warszawa 2001.
Dovey J., Kennedy H., <i>Kultura gier komputerowych</i> , przeł. T. Macios, A. Oksiuta, Kraków 2011.
K. Kowalczyk, <i>Edukacja w pikselach. Gry komputerowe w procesie kształcenia</i> , Gdańsk 2016.
Tkaczyk P., <i>Grywalizacja. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych</i> , Gliwice 2012.
Szeja Z., <i>Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej</i> , Kraków 2004.