



Światotwórstwo w grach komputerowych

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Kulturoznawstwo	Cykl dydaktyczny 2021/2022
Specjalność -	Kod przedmiotu HKLTS.I2AO.54e2512ecd1396b3ede4f3abaad01b00.21
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe polski
Poziom kształcenia Studia licencjackie I stopnia	Obligatoryjność Do wyboru
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy Przedmioty ogólne
Profil studiów Ogólnoakademicki	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Tak
Koordinator przedmiotu	Krzysztof M. Maj
Prowadzący zajęcia	Krzysztof M. Maj

Okresy Semestr 2, Semestr 4, Semestr 6	Forma zaliczenia Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 2
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 30	

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	Student zna podstawowe mechaniki światotwórcze w grach wideo	KLT1A_W01, KLT1A_W17	Kolokwium

W2	Student rozpoznaje przejawy zwrotu światocentrycznego w przemyśle gier wideo i istotną rolę procesów światotwórczych w ich produkcji	KLT1A_W06	Kolokwium
W3	Student zna podstawową terminologię z zakresu badań nad światotwórstwem w odniesieniu do przemysłu gier wideo	KLT1A_W03	Kolokwium
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	Student potrafi wykorzystać teorię badań światotwórczych w zakresie narrative i level designu w przemyśle gier wideo	KLT1A_U04, KLT1A_U06	Kolokwium
Kompetencje społecznych - Student jest gotów do:			
K1	Student jest gotów do współpracy w zespole projektującym światy gier komputerowych i przygotowany jest do roli, jaką pełni narrative designer w zakresie zadań celowych o charakterze światotwórczym	KLT1A_K02, KLT1A_K05, KLT1A_K10	Kolokwium

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Wprowadzenie do analizy współczesnych transmedialnych, transfikcjonalnych i multimodalnych technik w projektowaniu immersyjnych światów gier komputerowych.

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Wykład	30
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	18
Dodatkowe godziny kontaktowe	2
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 50
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 30

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Formy prowadzenia zajęć
-----	-------------------	-----------------------------------	-------------------------

1.	Zajęcia byłyby wprowadzeniem teoretycznym do analizy współczesnych transmedialnych, transfikcjonalnych i multimodalnych technik w projektowaniu immersywnych światów gier komputerowych. Podczas zajęć przedstawione zostaną najważniejsze szkoły teoretyczne w badaniu nad światotwórstwem (badania transmedialne, studia nad kulturą konwergencji oraz groznawstwo) a także wprowadzona będzie kluczowa terminologia (częściowo autorska) przydatna w analizie multimedialnych procesów tworzenia światów (przykładowe pojęcia: allotopia, immersja, emersja, świat narracji - storyworld, światoodczucie - worldness, kompetencja encyklopedyczna, ksenoencyklopedia, narracja linearna i nielinearna, otwarty świat itp.). Centralną częścią wykładów w ramach fakultetu będą analizy światotwórstwa w praktyce na podstawie takich projektów, jak chociażby Star Citizen, czy też gier z serii Dishonored, Divinity, The Elder Scrolls, The Witcher, Deus Ex, StarCraft, BioShock, Assassin's Creed, jak również tytułów samodzielnych, np. Unfinished Swan, Orwell czy Frostpunk. Lista gier aktualizowana będzie na bieżąco w miarę pojawiania się zgodnych z tematyką zajęć tytułów.	W1, W2, W3, U1, K1	Wykład
----	--	--------------------	--------

Informacje rozszerzone

Metody i techniki kształcenia:

Mini wykład, Dyskusja, Kształcenie zdalne, Studium przypadku (Case study), Design thinking, Metoda problemowa (Problem based learning), Livestream treści multimedialnych z analizą na żywo

Rodzaj zajęć	Metody zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
Wykład	Kolokwium	Pisemne kolokwium zaliczeniowe z zakresu rozwiązywania praktycznych problemów związanych z projektowaniem świata w grze wideo

Dodatkowy opis

Zajęcia przygotowane do ew. realizacji w trybie zdalnym.

Warunki i sposób zaliczenia poszczególnych form zajęć, w tym zasady zaliczeń poprawkowych, a także warunki dopuszczenia do egzaminu

Zaliczenia poprawkowe w toku indywidualnych konsultacji podczas dyżurów lub zbiorczo dla większej liczby Studentów po wyznaczeniu odpowiadającego wszystkim terminu.

Sposób obliczania oceny końcowej

Podstawą zaliczenia jest kolokwium zaliczeniowe.

Sposób i tryb wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności studenta na zajęciach

Podczas konsultacji w godzinach dyżurów za wcześniejszym umówieniem się drogą emailową.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Wstępnym wymogiem jest podstawowe rozeznanie w zakresie medium gier wideo wraz z pobieżną znajomością podstawowych gatunków gier (RPG, MMORPG, RTS, MOBA, MUD itp.). Dodatkowym atutem będzie zainteresowanie

sposobami tworzenia fikcyjnych światów. Zajęcia mają jednak charakter wprowadzający i z założenia służyć będą przede wszystkim generalnemu zapoznaniu Studentów z problematyką.

Zasady udziału w poszczególnych zajęciach, ze wskazaniem, czy obecność studenta na zajęciach jest obowiązkowa

Obecność na zajęciach wskazana. Studenci otrzymają pod koniec komplet pomocy dydaktycznych (slajdy z prezentacji i całość literatury w formacie *.pdf).

Literatura

Obowiązkowa

1. Krzysztof M. Maj, Światotwórstwo w fantastyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania, Kraków: Universitas 2019.
2. Piotr Kubiński, Gry wideo. Zarys poetyki, Kraków: Universitas 2016
3. Mark J. P. Wolf, Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation, New York: Routledge 2013.
4. The Video Game Theory Reader, red. Mark J. P. Wolf, Bernard. Perron i Mia Consalvo, New York, London: Routledge 2003

Dodatkowa

1. Storyworlds Across Media. Toward a Media-Conscious Narratology, red. Jan-Noël Thon i Marie-Laure Ryan, Lindoln, London: University of Nebraska Press 2014.
2. World building: Transmedia, Fans, Industries, red. Marta Boni, Amsterdam: Amsterdam University Press 2017.
3. Michał Kłosiński, Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia, Warszawa: Wydawnictwo IBL 2018.
4. Krzysztof M. Maj, Allotopie. Topografia światów fikcyjnych, Kraków: Universitas 2015.

Badania i publikacje

Publikacje

1. Krzysztof M. Maj, Światotwórstwo w fantastyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania, Kraków: Universitas 2019.
2. Krzysztof M. Maj, Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru, „Teksty Drugie” 2015, nr 3, ISSN: 0867-0633, ss. 368-394
3. Krzysztof M. Maj, Transmedial World-building in Fictional Narratives, „IMAGE. Journal of Interdisciplinary Image Science” 2015, nr 22, ISSN: 1614-0885, ss. 83-96.
4. Dyskursy gier wideo, red. Michał Kłosiński, Krzysztof M. Maj, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2019, ISBN: 978-83-942923-3-1,
5. Krzysztof M. Maj, Gdzie się kończy otwarty świat? O granicach grywalnej rzeczywistości, „Śląskie Studia Poloni-styczne” 2021, nr 2 (18), ISSN 2353-0928, DOI: 10.31261/SSP.2021.18.04
6. Krzysztof M. Maj, O strukturze świata w narracyjnych grach wideo, „Images” 2021, nr 38, ss. 43-55, ISSN: 1731-450x, DOI: 10.14746/i.2021.38.03

Kierunkowe efekty uczenia się

Kod	Treść
KLT1A_K02	Jest otwarty na nowe idee i jest gotów do dyskusji nad nimi i wykazuje się przedsiębiorczym myśleniem i działaniem.
KLT1A_K05	Organizuje własną pracę i krytycznie ocenia stopień posiadanej wiedzy i odbieranych treści
KLT1A_K10	Posiada umiejętność nawiązywania relacji interpersonalnych dla wypełniania zobowiązań społecznych, inspirowania i organizowania działalności na rzecz środowiska społecznego.
KLT1A_U04	Rozpoznaje, interpretuje i przeprowadza krytyczną analizę dzieła literackiego, filmowego, plastycznego, muzycznego i teatralnego z zastosowaniem odpowiednich metod, w celu określenia znaczeń tych dzieł, ich oddziaływania społecznego oraz miejsca w procesie historyczno-kulturowym.
KLT1A_U06	Wykrywa podstawowe zależności między procesami społecznymi, cywilizacyjnymi i kulturowymi posługując się właściwymi dla kulturoznawstwa metodami i narzędziami w tym zaawansowanymi technikami informacyjno- komunikacyjnymi.
KLT1A_W01	Posiada podstawową wiedzę o obszarach będących przedmiotem badań kulturoznawczych.
KLT1A_W03	Zna terminologię używaną w kulturoznawstwie jako dyscyplinie naukowej.
KLT1A_W06	Zna i rozumie podstawowe metody analizy i interpretacji zjawisk kulturowych.
KLT1A_W17	Zna podstawowe metody interpretacji tekstu filozoficznego, dzieła literackiego, dzieła sztuk plastycznych, sztuki filmowej, muzycznej, teatralnej oraz innych.