



Wstęp do badań i projektowania gier wideo

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Informatyka Społeczna	Cykl dydaktyczny 2023/2024
Specjalność -	Kod przedmiotu HIFSS.I2K.2283efd051c1fceb02b58ca3cb5c6.23
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe polski
Poziom kształcenia Studia licencjackie I stopnia	Obligatoryjność Do wyboru
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe
Profil studiów Praktyczny	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Tak
Koordinator przedmiotu	Damian Gałuszka
Prowadzący zajęcia	Damian Gałuszka

Okres Semestr 2	Forma zaliczenia Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 1
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Zajęcia warsztatowe: 12	

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			

W1	Zna podstawowe teorie gier i zabawy w naukach społecznych i potrafi zastosować je do analizy gier wideo	IFS1P_W04, IFS1P_W07	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie projektu, Projekt, Zaangażowanie w pracę zespołu
W2	Zna relacje zachodzące między ekonomicznym, kulturowym i społecznym aspektem funkcjonowania gier cyfrowych a procesami, strukturami i instytucjami społecznymi we współczesnym społeczeństwie i potrafi odnieść tę wiedzę do wybranych problemów jednostkowych i grupowych	IFS1P_W04, IFS1P_W07	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie projektu, Projekt, Zaangażowanie w pracę zespołu
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	Potrafi dokonać analizy i interpretacji gry cyfrowej	IFS1P_U01, IFS1P_U10	Wykonanie projektu, Projekt
U2	Potrafi odnieść logikę tworzenia gier cyfrowych do realnych problemów społecznych	IFS1P_U12	Wykonanie projektu, Projekt
U3	Potrafi zaprojektować ogólny plan gry cyfrowej	IFS1P_U10	Wykonanie projektu, Projekt
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	Ma świadomość znaczenia nowych mediów cyfrowych, a w szczególności gier wideo, dla rozumienia współczesnych procesów społecznych, politycznych, gospodarczych i kulturowych	IFS1P_K01, IFS1P_K04, IFS1P_K05, IFS1P_K06	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Zaangażowanie w pracę zespołu

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Podczas zajęć studenci poznają podstawy badań i sposobów projektowania gier wideo.

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Zajęcia warsztatowe	12
Przygotowanie do zajęć	5
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	6
Dodatkowe godziny kontaktowe	1
Przygotowanie projektu, prezentacji, pracy pisemnej, sprawozdania	6
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 30
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 12

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Formy prowadzenia zajęć
1.	<p>*OPIS* Warsztat stanowić będzie wprowadzenie do dyscypliny badań nad grami elektronicznymi (ang. game studies), określanej w Polsce mianem groznawstwa. Gry elektroniczne stanowią obecnie jeden z wiodących przemysłów kultury, a ich wykorzystywanie stało się społecznie istotnym sposobem spędzania czasu wolnego. Uczestnicy zajęć zapoznają się z historią i najważniejszymi etapami w rozwoju groznawstwa, ale też nabędą wiedzę o kluczowych kategoriach opisu i analizy przedmiotu jego zainteresowania. Przedstawione zostaną także społeczne i kulturowe wymiary funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnym świecie. Omówione zostaną próby wykorzystania gier elektronicznych jako narzędzi zmiany społecznej (np. ruch Games for changes, gry poważne) oraz nabywania społecznie istotnych kompetencji i wiedzy (Digital Game-Based Learning). W rezultacie studenci powinni poradzić sobie z zadaniem zaliczeniowym, które polegać będzie na przygotowaniu projektu gry cyfrowej, która poza wymiarem ludycznym (rozrywkowym) posiadać będzie także walory edukacyjne.</p> <p>*Plan warsztatów:* Zajęcia nr 1: Podstawowe teorie i koncepcje (m.in. pojęcia gry i zabawy w naukach społecznych, historia i najważniejsze zagadnienia badań nad grami cyfrowymi, rozwój technologiczny i gatunkowy gier wideo). Zajęcia nr 2: Społeczna doniosłość gier wideo (m.in. ekonomiczne i kulturowe znaczenie gier wideo, gry wideo w czasie wolnym, wykorzystanie gier do celów naukowych, edukacyjnych, serious games). Zajęcia nr 3: Praca nad projektami zaliczeniowymi: studenci indywidualnie (lub w grupach) przygotowują teoretyczny projekt gry cyfrowej (tzw. Game Design Document), która poza wymiarem rozrywkowych posiadać będzie także funkcje edukacyjne czy perswazyjne.</p>	W1, W2, U1, U2, U3, K1	Zajęcia warsztatowe

Informacje rozszerzone

Metody i techniki kształcenia:

Mini wykład, Uczenie się zespołowe (Team based learning), Metoda warsztatowa, Metoda projektowa (Project based learning), Praca grupowa, Dyskusja

Rodzaj zajęć	Metody zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie projektu, Projekt, Zaangażowanie w pracę zespołu	Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest obecność w podanym limicie oraz uzyskanie pozytywnej oceny z prezentacji zaliczeniowej.

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

Wymagana jest min. 50% obecność na zajęciach. Zaliczenie na podstawie projektu grupowego. Zaliczenie w kolejnych terminach będzie indywidualnie ustalane z prowadzącym.

Sposób obliczania oceny końcowej

Sposób obliczenia oceny końcowej: 100% ocena z projektu grupowego. Projekty grupowe będą oceniane na podstawie następujących kryteriów: - oryginalność tematu 20% - zawartość merytoryczna 60% - poprawność językowa i stylistyczna 20%

Sposób i tryb wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności studenta na zajęciach

Nieobecność jest trudna do nadrobienia, ponieważ warsztaty są ograniczone do jedynie krótkiej formy. Prowadzący zajęcia wyznacza zagadnienia do samodzielnej analizy przez studenta. Materiał jest zaliczany w czasie i trybie wyznaczonym przez prowadzącego. Odrabianie nieobecności możliwe jest w formie pisemnej na zasadach ustalonych z prowadzącym. Odrabianie polega na przesłaniu w zadanym terminie eseju argumentacyjnego, w którym podane są argumenty za i przeciw (docelowo po pięć) danej tezie. Argumenty muszą opierać się na konkretnych i podanych w tekście artykułach naukowych.

Wymagania wstępne i dodatkowe

brak

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

Zajęcia są prowadzone w formie intensywnych kilkugodzinnych warsztatów. Obecność jest obowiązkowa. Dopuszcza się nieobecność na jednym z kilku terminów warsztatów.

Literatura

Obowiązkowa

1. Wybrane teksty:
2. M. Filiciak (red.), Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi, Warszawa, Wydawnictwo SWPS Academica, 2010.
3. P. Sterczewski, Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy ideologicznej gier komputerowych, „Teksty Drugie” 6(138)/2012.
4. R. Caillois, Gry i ludzie, tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Warszawa, Oficyna Wydawnicza Volumen, 1997.
5. J. Dovey, H. Kennedy, Kultura gier komputerowych, tłum. T. Macios, A. Oksiuta, Kraków, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2011.
6. J. Huizinga, Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury, tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa, Wydawnictwo Czytelnik, 1985.
7. G. Frasca, Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology, dostęp: http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf.
8. Immo, Jak napisać Game Design Document, dostęp: <https://forum.gamedev.pl/t/jak-napisac-game-design-document/174>

Badania i publikacje

Publikacje

1. D. Gałuszka, Gry wideo w środowisku rodzinnym. Diagnoza i rekomendacje, Kraków, Wydawnictwo Libron, 2017.
2. D. Gałuszka, Nowy wymiar reklamy – in-game advertising oraz advergaming, [w:] „Kultura i Historia” nr 29/2016, dostęp: <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/5726>
3. Gałuszka, D. (2023). Wirtualna jesień życia. Rozważania o roli gier cyfrowych w życiu osób starszych. Kraków: Wydawnictwa AGH.

Kierunkowe efekty uczenia się

Kod	Treść
IFS1P_K01	potrafi myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy
IFS1P_K04	rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie, uzupełniania wiedzy oraz znaczenie umiejętności krytycznej analizy odbieranych treści
IFS1P_K05	prawidłowo identyfikuje i rozstrzyga dylematy związane z komunikacją człowiek-komputer
IFS1P_K06	potrafi samodzielnie i krytycznie uzupełniać interdyscyplinarną wiedzę i umiejętności
IFS1P_U01	potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów związanych z przemianami dokonującymi się w społeczeństwie pod wpływem najnowszych technologii, potrafi również przetwarzać dane i wykorzystywać odpowiednie dla nich narzędzia.
IFS1P_U10	potrafi posługiwać się technikami informacyjno-komunikacyjnymi właściwymi do realizacji różnorodnych zadań oraz umie prezentować problem wykorzystując odpowiednie programy komputerowe.
IFS1P_U12	potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę i umiejętności nabyte podczas praktyki zawodowej w rozwiązywaniu praktycznych problemów
IFS1P_W04	zna podstawowe pojęcia z zakresu nauk społecznych i technicznych pozwalające na interpretację współczesnych społeczeństw i zachodzących w nich procesów, jak również zna kryteria wyboru metod analizy obserwowanego zjawiska.
IFS1P_W07	ma podstawową wiedzę na temat sposobów wywierania wpływu społecznego i innowacji społecznych.