


KAPITAŁ LUDZKI
 NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

 Projekt współfinansowany przez
 Unię Europejską w ramach
 Europejskiego Funduszu
 Społecznego

UNIA EUROPEJSKA
 EUROPEJSKI
 FUNDUSZ SPOŁECZNY


Nazwa przedmiotu		Kod ECTS	
Wprowadzenie do groznawstwa		17.0.0137	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot			
Zakład Filmu i Mediów			
Studia			
wydział	kierunek	poziom	drugiego stopnia
Wydział Filologiczny	Wiedza o filmie i kulturze audiowizualnej	forma	stacjonarne
		moduł	wszystkie
		specjalnościowy	wszystkie
		specjalizacja	wszystkie
Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących)			
dr Marta Tymińska			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin		Liczba punktów ECTS	
Formy zajęć		3	
Konwersatorium		Semestr 3:	
Sposób realizacji zajęć		30 godzin - aktywny udział w zajęciach;	
zajęcia on-line, zajęcia w sali dydaktycznej		15 godzin - samodzielne przygotowywanie do zajęć;	
Liczba godzin		20 godzin - przygotowanie pracy zaliczeniowej;	
Konwersatorium: 30 godz.		10 godzin - lektura literatury do zajęć.	
		Razem: 75 godzin = 3 punkty ECTS.	
Termin realizacji przedmiotu			
2023/2024 zimowy			
Status przedmiotu		Język wykładowy	
obowiązkowy		polski	
Metody dydaktyczne		Forma i sposób zaliczenia oraz podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne	
<ul style="list-style-type: none"> - Analiza tekstów z dyskusją - Analiza zdarzeń krytycznych (przypadków) - Dyskusja - Praca z tekstami źródłowymi, prezentacje multimedialne, projekcje filmowe, demonstracje gier, praca w grupach, dyskusja moderowana, zadania domowe, praca warsztatowa - Wykład z prezentacją multimedialną 		Sposób zaliczenia	
		Zaliczenie na ocenę	
		Formy zaliczenia	
		<ul style="list-style-type: none"> - praca zaliczeniowa w formie prezentacji, napisania tekstu analitycznego lub stworzenia projektu gry - wykonanie pracy zaliczeniowej - projekt lub prezentacja 	
		Podstawowe kryteria oceny	
		Na ocenę końcową składają się: aktywność na zajęciach - 20%; wykonywanie prac dodatkowych - 10%; znajomość zadanych tekstów i gier - 10%; praca zaliczeniowa - 60%.	
Sposób weryfikacji założonych efektów uczenia się			

zakładany efekt uczenia się	wypowiedź ustna	zadania dodatkowe	praca zaliczeniowa
	Wiedza		
K_W01	+	+	+
K_W02	+	+	+
K_W05	+	+	+
K_W07	+	+	
	Umiejętności		
K_U01	+	+	+
K_U02	+	+	+
	Kompetencje społeczne		
K_K07	+	+	+

Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymogami wstępnymi

A. Wymagania formalne

brak

B. Wymagania wstępne

znajomość angielskiego na poziomie B1

Cele kształcenia

Celem jest wyposażenie studentów i studentki w odpowiednie narzędzia (i aparat poznawczy) umożliwiające badanie i/lub projektowanie gier.

Treści programowe

1. Korzenie Game Studies. Historia i historiografia gier oraz badań nad nimi.
2. Narratologia, ludologia i poza nimi. Terminologia game studies: Immersja, Ergodyczność, Emersja, Ucieleśnienie, Retoryka proceduralna, Sprawczość. Awatary i postacie w grach.
3. Metody badań gier. Gracze i ich zachowania. Przemoc kontra gry.
4. Na peryferiach game studies.
5. Teoria designu. Wprowadzenie do projektowania gier.
6. Proces produkcji gier od pomysłu do realizacji i wydania.
7. Narzędzia, procedury i dokumentacja.
8. Dostępność w projektowaniu gier cyfrowych. Psychologia i etyka wzorców projektowych.
9. Praktyczne repozytoria, zasoby oraz elementy projektowania gier cyfrowych. Konteksty produkcji gier.
10. Warsztat projektanta gier.

Wykaz literatury

Literatura groznawcza:

- Aarseth, E. (2009). Walczyłem przeciw prawu: wywrotowa gra i gracz implikowany. „Kultura i Historia”, nr 13, Dostępny w: <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/884>.
- Aarseth, E. (2010). Badanie zabawy: metodologia analizy gier. W Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi. M. Filiciak (Red.). Warszawa: Academica Wydawnictwo SWPS, s. 13-36.
- Aarseth, E. (2014). Cybertekst. Spojrzenie na literaturę ergodyczną. (M. Tabaczyński i in., tłum.). Kraków-Bydgoszcz: Korporacja Ha!art-Miejskie Centrum Kultury w Bydgoszczy, s. 11-32, 106-136.
- APA (2015). TECHNICAL REPORT on the REVIEW OF THE VIOLENT VIDEO GAME LITERATURE. [Raport online]. Dostępny w <https://www.apa.org/pi/families/review-video-games.pdf>.
- Bakun, M. (2017). Elementy emersyjne w grach opartych na wyborach na przykładzie analizy „Life is Strange”. „Kultura i Historia”, nr 31. Dostępny w <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/6194>.
- Bednorz, M. (2015). Kryzys tożsamości gracza - znaczenie terminu "gamer" wobec popularyzacji gier komputerowych. „Homo Ludens”. 2(8), 10-21.
- Boellstorff, T. (2006). A Ludicrous Discipline? Ethnography and Game Studies. Games and Culture, 1(1), 29–35. <https://doi.org/10.1177/1555412005281620>.
- 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 (ss. 504–520). Hoboken, NJ: Wiley-Blackwell.
- Boellstorff, T., Nardi, B. A., Pearce, C., & Taylor, T. L. (2012). Ethnography and virtual worlds: a handbook of method. Princeton: Princeton University Press.
- Boellstorff, T. (2014). Rethinking Digital Anthropology. In Digital Anthropology. H. A. Horst, D. Miller (Red.). Londyn: Bloomsbury, s.39-60.
- Bomba, R. (2014). Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności. Toruń: Wydawnictwo Adam Marszałek.
- Coleman, B. (2011). Hello avatar: rise of the networked generation. Cambridge, Mass: MIT Press.

- Consalvo, M., & Dutton, N. (2006). Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. *Game Studies*, 6(1), n.d.
- Dovey, J., Kennedy, H. W. (2017). *Kultura gier komputerowych*. (T. Macios, A. Oksiuta, tłum.) Kraków: WUJ, s. 109-132.
- Dovey, J., Kennedy, H. W. (2017). *Kultura gier komputerowych*. (T. Macios, A. Oksiuta, tłum.) Kraków: WUJ, s. 133-155.
- Everett, A., Watkins, C. (2008). The Power of Play: The Portrayal and Performance of Race in Video Games. W *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. K Salen (Red.). Cambridge, MA: The MIT Press, s. 141–166.
- Falkowska, M. (2011). Gry wideo jako nowe medium – podstawowe kategorie badawcze. „Kultura i Historia”, nr 19. Dostępny w <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/2390>.
- Figus, J. M. (2017). Wybrana leksyka uczestników narracyjnych gier fabularnych (RPG). „Homo Ludens”. 1(10), 79-96.
- Filiciak, M. I In. (2016). Trybalizm, pominięcia, uprzedzenia. *Badania gier z perspektywy krytycznej*. . „Kultura Współczesna”, nr 2(90), s. 9-19.
- Filiciak, M. Media wersja beta. *Film i telewizja w czasach gier komputerowych i internetu*. Gdańsk: WN Katedra, s. 77-120.
- Frasca, G. (1999). LUDOLOGY MEETS NARRATOLOGY: Similitude and differences between (video)games and narrative. Dostępny w <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>.
- Garda, M. B. (2015). Modele fuzji gatunkowej w grach cyfrowych. W R. W. Kluszczyński & D. Rode (Red.), *Trajektorie obrazów. Strategie wizualne w sztuce współczesnej* (s. 69–77). Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Garda, M. B. (2016). *Interaktywne fantazy: gatunek w grach cyfrowych*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Garda, M. B., & Krawczyk, S. (2017). Ćwierć wieku polskich badań nad grami wideo. *Teksty Drugie*, (3), 69–86.
- Ginsburg, F. (2014). Disability in Digital Age. In *Digital Anthropology*. H. A. Horst, D. Miller (Red.). Londyn: Bloomsbury, s.101-126.
- Gough, R. D. (2013). Player attitudes to avatar development in digital games: an exploratory study of single-player role-playing games and other genres (PhD). Loughborough University, Loughborough, UK. Pobrano z <https://dspace.lboro.ac.uk/dspace-jspui/bitstream/2134/13540/5/Thesis-2013-Gough-Open.pdf>.
- Grabarczyk, P. (2016). „It's like a walk in the park” - on why are walking simulators so controversial. *Transformacje*, (3–4), 241–263.
- Hart, Casey. Getting Into the Game: And Examination of Player Personality Projection in Videogame Avatars. “Game Studies”, vol. 17(1). Dostępny w <http://gamestudies.org/1702/articles/hart>.
- Hartmann, T. (2017). The “Moral Disengagement in Violent Videogames” Model. “Game Studies”, vol. 17(2). Dostępny w: <http://gamestudies.org/1702/articles/hartmann>.
- Horst, H. A., & Miller, D. (Red.). (2012). *Digital anthropology (English ed)*. London; New York: Berg.
- Jahke, J., Stockmann, B. (2010). Of Dice and Men. The role of dice in board and table games, “Homo Ludens”, nr 1(2), s. 37-50.
- Jenkins, H. (1999). „Complete Freedom of Movement”: Video Games as Gendered Play Spaces. W *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and Computer Games*, J. Cassell, H. Jenkins (Red.). Cambridge, MA: MIT Press, s. 262-297.
- Jenkins, H., Cassell, J. (2011). From Quake Grrls to Desperate Housewives: A Decade of Gender and Computer Games. W *Beyond Barbie and Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Gaming*. Y. B. Kafai, J. Denner, J. Y Sun (Red.). Cambridge, MA: MIT Press, s. 5-20.
- Juul, J. (2016). *Playing*. H. Lowood & R. Guins (Red.), *Debugging Game History - A Critical Lexicon* (s. 351–358). Cambridge, MA: MIT Press. Pobrano z <https://www.jesperjuul.net/text/playing/>.
- Kania, M. M. (2017). Skąd patrzy badaczka rozgrywki? Perspektywy egzystencjalnej estetyki gier komputerowych. *Homo Ludens*. 1(10), 13-23.
- Kent, S. L. (2001). *The ultimate history of video games: from Pong to Pokémon and beyond: the story behind the craze that touched our lives and changed the world* (1st ed). Roseville, Calif. Prima Pub.
- Krawczyk, S. (2014). Krytyka psychologicznych badań nad przemocą w grach komputerowych. Przykład Christophera J. Fergusona. „Homo Ludens”. 1(6), 57-74.
- Krawczyk, S. (2013). Osobowość a uczestnictwo w grach fabularnych. O relacjach między tożsamością, myśleniem narracyjnym i stylem gry. „Homo Ludens”. 1(5), 139-164.
- Kuipers, E. (2010). Lokalizacja gier komputerowych - czyżby dziecinnie proste? Nowe perspektywy w szkoleniu tłumaczy pisemnych, „Homo Ludens”, 1(2), s. 77-86.
- Kwapiński, A. (2008). Gry fabularne w perspektywie ludologicznej. Zarys problematyki badawczej. „Kultura i Historia”, nr 13. Dostępny w <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/archives/940>.
- Mańkowski, P. (2010). *Cyfrowe marzenia: historia gier komputerowych i wideo*. Warszawa: Wydawnictwo Trio: Collegium Civitas.
- Matyka, M. (2013). Być kobietą, być graczem... Funkcjonowanie wyrazu "graczka" w przestrzeni internetu. *Homo Ludens*. 1(5), 191-204.
- Mäyrä, F. (2008). *Introduction to Game Studies*. Londyn: SAGE Publishing, s. 1-12.
- Mijal, M. (2014). Cultural Determinants of Board Games Preferences. “Homo Ludens”. 1(6), 117-130.
- Nacher, A. (2016). Gry wideo wchodzą w dorosłość. W stronę lokalnej genealogii dyskusji wokół gier artystycznych. „Kultura Współczesna”, nr 2(90), s. 46-55.
- Nakamura, L. (2009). Don't Hate the Player, Hate the Game: The Racialization of Labor in World of Warcraft. “Critical Studies in Media Communication”, nr 2(26), s. 128-144.
- Pargman, D., & Jakobsson, P. (2008). Do you believe in magic? Computer games in everyday life. *European Journal of Cultural Studies*, 11(2), 225–244. <https://doi.org/10.1177/1367549407088335>.
- Petrowicz, M. (2014). Ludo-narratywizm, czyli proceduralizm Bogosta na tle sporu ludologii z narratologią. „Replay. The Polish Journal of Game Studies”, 1, s. 81-91.
- Petrowicz, M. (2015). Mechaniki tworzenia postaci. *Homo Ludens*. 2(8), 136-152.
- Quaranta, D. (2010). Estetyka gry. Jak gry wideo zmieniają sztukę współczesną. W *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*. M. Filiciak (Red.). Warszawa: Academica Wydawnictwo SWPS, s. 229-245.
- Sitarski, P. (2016). Metody historii mówionej w badaniu gier cyfrowych w Polsce. *Kultura Współczesna*, 90(2), 78–88.

- Sołtysiak, M. (2017). Mediewalizmy, neomediewalizm i rola archeologii w badaniu gier. *Homo Ludens*. 1(10), 217-238.
- Sosnowski, W. (2017). Dwa aspekty "youtubifikacji" gier video - analiza wybranych przykładów nowego zjawiska w branży gier video. „Homo Ludens”. 1(10), 239-254.
- Sterczewski, P. (2014). Gra w utratę kontroli. Słaba podmiotowość, kwestionowanie racjonalności i problematyzowanie utożsamienia w narracyjnych grach komputerowych. „Replay. The Polish Journal of Game Studies”, 1, s. 49-58.
- Sterczewski, P. (2015). Game Studies Tutorial: wprowadzenie do multidyscypliny, „Czas Kultury”, nr 2, s. 84-90.
- Storey, J. (2003). Studia kulturowe i badania kultury popularnej. Teorie i metody. (J. Barański, tłum.). Kraków: WUJ, s. 9-15, 35-72.
- Strużyna, A. (2015). Sztuka gier video. Wybrane aspekty badań nad estetycznością i artyzmem gier komputerowych. „Homo Ludens”. 1(7), 213-226.
- Stuckey, H., Swalwell, M., Ndalianis, A., & de Vries, D. (2013). Remembrance of games past: the popular memory archive. W *Proceedings of The 9th Australasian Conference on Interactive Entertainment Matters of Life and Death - IE '13* (s. 1–7). Melbourne, Australia: ACM Press. <https://doi.org/10.1145/2513002.2513570>.
- Tymińska, M. (2017). Kultury awatarów – strategie gry a tożsamość. W Ł. Androsiuk (Red.). *Update. Teorie i praktyki kultury gier komputerowych*. Lublin: Wyd. Academicon, s. 105-120.
- Ząbecki, K. (2017). Tubylcze gry video jako narzędzie do wspierania i ochrony kultur ludności rdzennej w Amerykach. Przykłady Never Alone i Huni Kuin: Yube Baitana. „Homo Ludens”. 1(10), 269-281.

Wybrana literatura z zakresu projektowania gier

- Adams, E. (2014). *Fundamentals of game design* (Third edition). Berkeley, CA: New Riders.
- Bjork, S., & Holopainen, J. (2005). *Patterns in game design* (1st ed). Hingham, Mass: Charles River Media.
- Brathwaite, B., & Schreiber, I. (2009). *Challenges for game designers*. Course Technology/Cengage Learning.
- Brathwaite, B., & Schreiber, I. (2009). *Challenges for game designers*. Boston, MA: Course Technology/Cengage Learning.
- Chen, J. (2007). Flow in Games (and Everything Else). *COMMUNICATIONS OF THE ACM*, 50(4), 31–34.
- ESA, ESRB, & The NPD Group. (2013). *Essential Facts about the Computer and Video Game Industry* (ESA's Essential Facts About the Computer and Video Game Industry report). Entertainment Software Association. https://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/esa_ef_2013.pdf.
- ESA, ESRB, & The NPD Group. (2017). *Essential Facts about the Computer and Video Game Industry* (ESA's Essential Facts About the Computer and Video Game Industry report). Entertainment Software Association. http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/04/EF2017_FinalDigital.pdf.
- ESA, ESRB, & The NPD Group. (2018). *Essential Facts about the Computer and Video Game Industry* (ESA's Essential Facts About the Computer and Video Game Industry report). Entertainment Software Association. <http://www.theesa.com/about-esa/essential-facts-computer-video-game-industry/>.
- Gray, J. W. (2018). *Think like a game designer: the step by step guide to unlocking your creative potential*. Lake Placid, NY: Aviva Pub.
- Heussner, T. (2015). *The game narrative toolbox*. Focal Press/Taylor & Francis Group.
- Iuppa, N. V., & Borst, T. (2010). *End-to-end game development: creating independent serious games and simulations from start to finish*. Burlington, MA: Focal Press.
- Koster, R. (2005). *A theory of fun for game design*. Scottsdale, AZ: Paraglyph Press.
- Schell, J. (2008). *The art of game design: a book of lenses*. Amsterdam; Boston: Elsevier/Morgan Kaufmann.
- SW Research, & Monday PR. (2012). *Polska branża gier komputerowych. Analiza wizerunku medialnego i świadomości marek polskich producentów gier*. Warszawa: SW Research.
- Taipale-Lehto, U., & Vepsäläinen, J. (2016). *Report on competences and skills needs in the games industry*. Finnish National Board of Education.
- Tekinbaş, K. S., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.
- Tekinbaş, K. S., & Zimmerman, E. (Red.). (2006). *The game design reader: A Rules of play anthology*. MIT Press.

DOKUMENTACJA

- Dokumentacja GDD – wzór: <https://vitalzigns.itch.io/gdd>.
- Game development Accesibility Guidelines - <http://gameaccessibilityguidelines.com/> (obowiązkowa znajomość działu Basics).
- Repozytorium Design Principles - <https://principles.design/about/>.

Oraz pozostałe – do ustalenia z grupą.

Kierunkowe efekty uczenia się	Wiedza
K_W01, K_W02 K_U01, K_U02 K_K07	Student: K_W01 - zna w pogłębiony sposób teorie groznawcze oraz gamedesignerskie; K_W02 - zna w pogłębiony sposób metodologię badań groznawczych; K_W05 - ma pogłębioną wiedzę na temat kontekstu historycznego gier i nowych mediów; K_W07 - zna w pogłębiony sposób metody analizy i interpretacji gier.
	Umiejętności
	Student: K_U01 - potrafi formułować i analizować problemy badawcze związane z groznawstwem; K_U02 - umie samodzielnie zdobywać wiedzę z zakresu groznawstwa i game designu.
	Kompetencje społeczne (postawy)

Student:

K_K07 - rozumie potrzebę ciągłego podnoszenia kompetencji w zakresie badania i produkcji gier.

Kontakt

marta.tyminska@ug.edu.pl