


KAPITAŁ LUDZKI
 NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

 Projekt współfinansowany przez
 Unię Europejską w ramach
 Europejskiego Funduszu
 Społecznego

UNIA EUROPEJSKA
 EUROPEJSKI
 FUNDUSZ SPOŁECZNY


Nazwa przedmiotu		Kod ECTS	
Cyberkultura i gry komputerowe		8.0.12846	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot			
Zakład Filmu i Mediów			
Studia			
wydział	kierunek	poziom	pierwszego stopnia
Wydział Filologiczny	Wiedza o filmie i kulturze audiowizualnej	forma	stacjonarne
		moduł specjalnościowy	wszystkie
		specjalizacja	wszystkie
Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących)			
dr Marta Tymińska; dr hab. Krzysztof Kornacki, profesor uczelni; dr Monika Bokiniec; dr Grażyna Świętochowska; prof. dr hab. Jerzy Szyłak; dr Joanna Sarbiewska; dr hab. Paweł Sitkiewicz, profesor uczelni; dr hab. Sebastian Konefał, profesor uczelni			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin		Liczba punktów ECTS	
Formy zajęć		1 15 godzin - obecność na zajęciach; 10 godzin - przygotowania do zajęć i do zaliczenia. Razem: 25 godzin = 1 ECTS.	
Konwersatorium			
Sposób realizacji zajęć			
zajęcia on-line, zajęcia w sali dydaktycznej			
Liczba godzin			
Konwersatorium: 15 godz.			
Termin realizacji przedmiotu			
2024/2025 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 zdarzeń krytycznych (przypadków) - Wykład konwersatoryjny - Wykład z prezentacją multimedialną 		Sposób zaliczenia	
		Zaliczenie na ocenę	
		Formy zaliczenia	
		<ul style="list-style-type: none"> - wykonanie pracy zaliczeniowej - projekt lub prezentacja - zaliczenie ustne - kolokwium 	
		Podstawowe kryteria oceny	
		Student otrzymuje zaliczenie na podstawie: obecności na zajęciach i czynnego w nich udziału (20%); systematycznego przygotowywania (w formie ustnej i pisemnej) zagadnień wskazanych przez prowadzącego (30%); pracy zaliczeniowej (50%).	
Sposób weryfikacji założonych efektów uczenia się			

zakładany efekt uczenia się	aktywny udział w zajęciach	kolokwium	prezentacja
Wiedza			
K_W01	+	+	+
K_W02	+	+	+
K_W03	+	+	+
K_W05	+	+	+
K_W06	+	+	+
K_W07	+	+	+
K_W13	+	+	+
K_W14	+	+	+
Umiejętności			
K_U01	+	+	+
K_U02	+	+	+
K_U05	+	+	+
K_U06	+	+	+
K_U11	+	+	+
K_U16	+	+	+
K_U18	+	+	+
K_U19	+	+	+
Kompetencje społeczne			
K_K01	+	+	+
K_K02	+	+	+
K_K05	+	+	+
K_K06	+	+	+

Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymogami wstępnymi**A. Wymagania formalne**

Wybór zajęć.

B. Wymagania wstępne

Brak wymagań wstępnych.

Cele kształcenia

Zapoznanie studentów z historią i teorią cyberkultury, najważniejsze nurty tematyczno-estetyczne projektowania gier komputerowych, przemysł gier a badania jakościowo-ilościowe, teorie gier i zabaw, relacje pomiędzy cyberkulturą a innymi nurtami kultury wizualnej, pojęcia wolnej kultury i kultu amatora, analiza cech społeczeństwa sieci.

Treści programowe

Geneza i rozwój cyberkultury, ontologia obrazu cyfrowego, test Turinga, zmiana paradygmatów społecznych, cyberrozrywka, rozwój kultury i sztuki a manifesty wolnej kultury, internet a prawa autorskie i ochrona własności intelektualnej, obywatelstwo i dziennikarstwo internetowe, zagrożenia związane z internetem, fanfiction i inne rodzaje twórczości internetowej, kult amatora, przemoc w grach komputerowych, film a gry komputerowe, memizacja kultury wizualnej, kognitywizm, e-learning.

Definicja cyberkultury. Metody badań cyberkultur. Cyfrowa antropologia. Studia nad platformami (platform studies). Groznawstwo – rozszerzone (game studies). Studia nad fanami i twórczością fanowską (fan studies). Kompetencje cyfrowe i medialne w edukacji.

Wykaz literatury

Apperley, T., & Parikka, J. (2018). Platform Studies' Epistemic Threshold. *Games and Culture*, 13(4), 349–369.

<https://doi.org/10.1177/1555412015616509>

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* (s. 504–520). Wiley-Blackwell.

Boellstorff, T. (2012). Dojrzewanie w Second Life: Antropologia człowieka wirtualnego (A. Sadza, Tłum.). Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Bogost, I., & Monfort, N. (2009). Platform Studies—Levels. *Platform Studies*. <http://platformstudies.com/>

Bomba, R. (2014). Gry komputerowe w perspektywie antropologii codzienności. Wydawnictwo Adam Marszałek.

Gałuszka, D. (2017). Gry wideo w środowisku rodzinnym: Diagnoza i rekomendacje. Wydawnictwo LIBRON - Filip Lohner.

- Gee, J. P. (2004). What video games have to teach us about learning and literacy (1. paperback ed). Palgrave Macmillan.
- Horst, H. A., & Miller, D. (Red.). (2012). Digital anthropology (English ed). Berg.
- Kinder, M. (1991). Playing with power in movies, television, and video games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles. University of California Press.
- Kowert, R., & Quandt, T. (Red.). (2016). The video game debate: Unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games. Routledge.
- Ploug, K. (2005, grudzień 1). Art Games An introduction. artificial.dk, Special, <http://www.artificial.dk/articles/artgamesintro.htm>.
- Shaffer, D. W. (2006). How computer games help children learn (1st ed). Palgrave Macmillan.

Kierunkowe efekty uczenia się	Wiedza
K_W01; K_W02; K_W03; K_W05; K_W06; K_W07; K_W13; K_W14	K_W01; K_W02; K_W03; K_W05; K_W06; K_W07; K_W13; K_W14 Student:
K_U01; K_U02; K_U05; K_U06; K_U11; K_U16; K_U18; K_U19	<ul style="list-style-type: none"> • definiuje pojęcia i orientacje metodologiczne związane z badaniem cyberkultury i sztuki nowych mediów (K_W01; K_W02; K_W03; K_W05); • opisuje genezę cyberkultury w kontekście kultury współczesnej (K_W05); • wskazuje różnice w statucie funkcjonowania sztuki w mediach tradycyjnych i nowych mediach (K_W01; K_W06; K_W07); • wskazuje różnice w statucie funkcjonowania gier tradycyjnych i komputerowych (K_W01; K_W06; K_W07); • opisuje kierunki w sztuce nowych mediów (K_W03); • wymienia funkcje społeczne sztuki powstałej za pomocą nowych mediów i definiuje jej odbiorców (K_W02; K_W13); • diagnozuje i ocenia potrzeby rynku medialnego (K_W14).
K_K01; K_K02; K_K05; K_K06	Umiejętności
	K_U01; K_U02; K_U05; K_U06; K_U11; K_U16; K_U18; K_U19 Student:
	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie szuka informacji o sztuce nowych mediów, cyberkulturze oraz grach komputerowych oraz o ewolucji tych zjawisk, posługując się różnymi źródłami (publicystyka, opracowania, Internet, archiwalia) (K_U01); • samodzielnie korzysta z publikacji z cyberkultury i sztuki nowych mediów (K_U02; K_U06); • analizuje krytycznie zastosowanie wybranych metodologii pod kątem ich kompatybilności z przedmiotem badań (K_U06); • ujmuje krytycznie najważniejsze kierunki sztuki tradycyjnej i nowych mediów (K_U02; K_U06; K_U19); • dokonuje interpretacji najważniejszych dzieł sztuki nowych mediów (K_U05; K_U19); • bada i interpretuje formy aktywności artystycznej i rozrywkowej w przestrzeni nowych mediów (K_U05; K_U19); • poddaje krytyce potoczne dyskursy na temat cyberkultury, gier komputerowych i sztuki współczesnej z perspektywy posiadanej wiedzy specjalistycznej (K_U07; K_U11; K_U16); • współpracuje ze specjalistami z zakresu medioznawstwa (K_U18).
	Kompetencje społeczne (postawy)
	K_K01; K_K02; K_K05; K_K06 Student:
	<ul style="list-style-type: none"> • wykazuje dbałość o precyzję wypowiedzi (K_K03); • jest otwarty na nowe zjawiska i teorie wyjaśniające te zjawiska (K_K01); • ma świadomość złożoności i dynamiczności omawianego zagadnienia (K_K04); • wykazuje zdolność do otwartej, krytycznej dyskusji i pracy w grupie (K_K02; K_K05); • chętnie podejmuje się samodzielnych badań nad funkcjonowaniem współczesnych mediów (K_K06).
Kontakt	
marta.tyminska@ug.edu.pl	