


KAPITAŁ LUDZKI
 NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

 Projekt współfinansowany przez
 Unię Europejską w ramach
 Europejskiego Funduszu
 Społecznego

UNIA EUROPEJSKA
 EUROPEJSKI
 FUNDUSZ SPOŁECZNY


Nazwa przedmiotu		Kod ECTS	
Poetyka gier		8.0.13837	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot			
Zakład Filmu i Mediów			
Studia			
wydział	kierunek	poziom	pierwszego stopnia
Wydział Filologiczny	Sztuka kreatywnego pisania	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		2	
Konwersatorium		30 godzin – udział w zajęciach;	
Sposób realizacji zajęć		10 godzin – przygotowanie do zajęć;	
zajęcia w sali dydaktycznej		10 godzin - przygotowanie pracy zaliczeniowej.	
Liczba godzin		Razem: 50 godzin = 2 ECTS.	
Konwersatorium: 30 godz.			
Termin realizacji przedmiotu			
2025/2026 zimowy			
Status przedmiotu		Język wykładowy	
obowiązkowy		polski	
Metody dydaktyczne		Forma i sposób zaliczenia oraz podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne	
- Dyskusja		Sposób zaliczenia	
- Metoda projektów (projekt badawczy, wdrożeniowy, praktyczny)		Zaliczenie na ocenę	
- Praca w grupach		Formy zaliczenia	
- Wykład konwersatoryjny		wykonanie pracy zaliczeniowej - projekt lub prezentacja	
- Wykład z prezentacją multimedialną		Podstawowe kryteria oceny	
		Student uzyskuje zaliczenie na ocenę na podstawie:	
		• aktywnego udziału w zajęciach – 30%;	
		• projektu zaliczeniowego – 70%.	
Sposób weryfikacji założonych efektów uczenia się			
zakładany efekt uczenia się	projekt zaliczeniowy	czynny udział w zajęciach (dyskusja)	
		Wiedza	
K_W03	+	+	
		Umiejętności	
K_U04	+	+	
		Kompetencje społeczne	
K_K03	+	+	
K_K04	+		
Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymogami wstępnymi			
A. Wymagania formalne			
Zaliczenie przewidzianych programem semestrów 1-4.			

B. Wymagania wstępne Brak	
Cele kształcenia Zapoznanie studentów z podstawową wiedzą dotyczącą poetyki rozmaitych typów gier funkcjonujących we współczesnej kulturze, w tym między innymi gier planszowych, fabularnych (RPG, LARP) i zróżnicowanych odmian gier wideo (komputerowych, konsolowych, smartfonowych). Nabycie rudymenatnych kompetencji w dziedzinie analizowania poetyki współczesnych gier.	
Treści programowe 1. Pojęcie i typologia gier. Gry jako medium współczesnej kultury. 2. Problematyka narracji. Ergodyczność narracji. Linearność vs. nielinearność fabuły. 3. Postawa i pozycja gracza. Interaktywność 4. Immersja i emersja. Agoniczny charakter fabuły. 5. Światotwórstwo i allotopie. 6. Projektowanie postaci. 7. Specyfika pisania do gier: techniki, narzędzia, dokumentacja 8. Gry wobec literatury, literatura wobec gier. 9. Intertekstualność, intermedialność gier 10. Globalność gier.	
Wykaz literatury A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć: A.1. wykorzystywana podczas zajęć: <ul style="list-style-type: none"> Aarseth E., Cybertekst: Perspektywy literatury ergodycznej. Wstęp: Literatura ergodyczna, „Techsty – Literatura i nowe media” 2006, nr 1(2). Adams E., Projektowanie gier. Podstawy, Helion 2011. Filiciak M., Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i internetu, Gdańsk 2013. Heussner, T., The game narrative toolbox, Focal Press/Taylor & Francis Group, 2015. Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał. Tom I, II, Poznań 2007. Kłosiński M., Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia, Warszawa 2018. Kubiński P., Gry wideo. Zarys problematyki, Kraków 2016. Majkowski T. Z., Języki gropowieści. Studia o różnorodności gier cyfrowych, Kraków 2019. Mańkowski P., Cyfrowe marzenia, Wydawnictwo Trio 2010. Marx Ch., Writing for Animation, Comics, and Games, Elsevier 2007. Olbrzym w cieniu. Gry w kulturze audiowizualnej, red. A. Pitrus, Kraków 2012. Prajzner K., Wprowadzenie do groznawstwa, Łódź 2020. Salen K., Zimmerman E., Rules of Play: Game Design Fundamentals, MIT University 2003. Schell, J. (2008). The art of game design: A book of lenses. Elsevier/Morgan Kaufmann. Świat z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi, wybór M. Filiciak, Warszawa 2010. Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej, red. M. Filiciak, Łośgraf 2007. B. Literatura uzupełniająca: <ul style="list-style-type: none"> Breault M., Narrative Design. The Craft of Writing for Games, Boca Raton 2020. Bogost I., Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames, Cambridge MA – London 2010. Chambers L., Narodziny gatunku FPS, Ridero 2022. DeLoura M. A., Perelki programowania gier. Vademecum profesjonalisty, t. 1-3, Helion 2002. Hill-Whittall R., Indie games. Podręcznik niezależnego twórcy gier, Merlin 2017. Holmes D., A Mind Forever Voyaging: A History of Storytelling in Video Games, Create Space 2012. Juul, J., A Clash between Game and Narrative. A thesis on computer games and interactive fiction, University of Copenhagen, 1999. Kushner D., Masters of Doom: O dwóch takich, co stworzyli imperium i zmienili popkulturę, Open Beta 2020. Lee J., Unreal Engine. Nauka pisania gier dla kreatywnych, Helion 2016. Polewiak P., Tworzyć gry, Insignis 2020. Rogers S., Level Up!: The Guide to Great Video Game Design, John Wiley 2010. 	
Kierunkowe efekty uczenia się K_W03 K_U04 K_K03; K_K04	Wiedza Student: <ul style="list-style-type: none"> zna i rozumie w stopniu zaawansowanym najnowsze pojęcia, teorie i tendencje z zakresu game studies (K_W03).
	Umiejętności Student: <ul style="list-style-type: none"> potrafi wykorzystywać teorie i metody z zakresu game studies do analizy i interpretacji wybranych gier oraz ich komunikacyjnych uwarunkowań (K_U04).
	Kompetencje społeczne (postawy)

Student jest gotów do:

- aktywnego, świadomego i odpowiedzialnego uczestnictwa w życiu kulturalnym i społecznym, w różnych rolach związanych z szeroko rozumianymi fenomenami gamifikacji (K_K03);
- odpowiedzialnego wykorzystywania wiedzy i umiejętności z zakresu games studies w budowaniu relacji społecznych i kulturowych (K_K04).

Kontakt

marta.tyminska@ug.edu.pl