

SYLABUSDOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2025-2027
(skrajne daty)

Rok akademicki 2026/2027

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu	Krytyka gier
Kod przedmiotu*	XIIIA5
nazwa jednostki prowadzącej kierunek	Instytut Polonistyki i Dziennikarstwa
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	Instytut Polonistyki i Dziennikarstwa
Kierunek studiów	filologia polska
Poziom studiów	II stopnia
Profil	Ogólnoakademicki
Forma studiów	Stacjonarne
Rok i semestr/y studiów	II rok, 3 semestr
Rodzaj przedmiotu	Przedmiot do wyboru
Język wykładowy	polski
Koordinator	Dr Michał Dawid Żmuda
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	Dr Michał Dawid Żmuda, Dr hab. Arkadiusz Luboń, prof. UR

* -opcjonalnie, zgodnie z ustaleniami w Jednostce

1.1. Formy zajęć dydaktycznych, wymiar godzin i punktów ECTS

Semestr (nr)	Wykł.	Ćw.	Konw.	Lab.	Sem.	ZW – zaj. warszt.	Prakt.	Inne (jakie?)	Liczba pkt. ECTS
3						15			2

1.2. Sposób realizacji zajęć zajęcia w formie tradycyjnej zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość**1.3 Forma zaliczenia przedmiotu (z toku) (egzamin, zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny)****2. WYMAGANIA WSTĘPNE**

Znajomość podstaw krytyki.

3. CELE, EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE I STOSOWANE METODY DYDAKTYCZNE

3.1 Cele przedmiotu

C1	Zapoznanie studentów z wiedzą na temat mechaniki i estetyki gier.
C2	Opracowanie przez studentów krótkiej formy krytycznej gier.

3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu

EK (efekt uczenia się)	Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu	Odniesienie do efektów kierunkowych ¹
Ek01	Studenci posiadają uporządkowaną wiedzę na temat metod opisu mechaniki oraz aspektów estetycznych gier.	K_W03, K_W06, K_W08,
Ek02	Studenci potrafią przygotować proste formy krytyczne, odnoszące się do gier.	K_U05, K_U12,
Ek03	Studenci potrafią dyskutować i pracować w grupie.	K_K01

3.3 Treści programowe

A. Problematyka wykładu

Treści merytoryczne
Nie dotyczy

B. Problematyka zajęć warsztatowych

Treści merytoryczne
<ol style="list-style-type: none">1. Elementy składające się na grę komputerową: aspekty audiowizualne, światotwórcze i mechaniczne.2. Mechanika gier – czym jest i jak ją opisać?3. Lektura wybranej formy krytycznej gier.4. Warsztaty pisania krótkich form krytycznych na temat wybranych gier lub zjawisk okołogrywalnych.

3.4 Metody dydaktyczne

Warsztaty, dyskusje, lektura tekstów, projektowanie tekstów krytycznych, praca w grupach

4. METODY I KRYTERIA OCENY

4.1 Sposoby weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody oceny efektów uczenia się (np.: kolokwium, egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, sprawozdanie, obserwacja w trakcie zajęć)	Forma zajęć dydaktycznych (w, ćw, ...)
EK_01	PRACA ZALICZENIOWA	ZW

¹ W przypadku ścieżki kształcenia prowadzącej do uzyskania kwalifikacji nauczycielskich uwzględnić również efekty uczenia się ze standardów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela.

Ek_02	PROJEKTOWANIE TEKSTÓW KRYTYCZNYCH, PRACA ZALICZENIOWA	ZW
Ek_03	DYSKUSJA, PRACA ZALICZENIOWA	ZW

4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

<p>Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest udział w zajęciach (obecność na min. 5 spotkań), aktywność w trakcie warsztatów oraz przygotowanie krótkiej pracy zaliczeniowej.</p> <p>Praca zaliczeniowa polega na opracowaniu krótkiej formy krytycznej wybranej gry lub zjawiska, które dotyczy kultury gier. Praca oceniana jest według kryteriów:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Studenci potrafią prawidłowo odnieść się do wybranych aspektów gier. 2. Studenci potrafią prawidłowo opisać mechanikę rozgrywki gier. 3. Studenci rzetelnie posługują się warsztatem pisarskim i krytycznym. <p>Ocena: Zaliczenie jednego punktu: 3,0; dwóch: 4,0; trzech: 5,0.</p> <p>W przypadku braku obecności na zajęciach lub unikania aktywności w trakcie warsztatów, prowadzący mogą obniżyć ostateczną ocenę z zajęć.</p>
--

5. CAŁKOWITY NAKŁAD PRACY STUDENTA POTRZEBNY DO OSIĄGNIĘCIA ZAŁOŻONYCH EFEKTÓW W GODZINACH ORAZ PUNKTACH ECTS

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny z harmonogramu studiów	15
Inne z udziałem nauczyciela akademickiego (<u>udział w konsultacjach</u> , egzaminie)	5
Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (<u>przygotowanie do zajęć</u> , <u>napisanie pracy zaliczeniowej</u> , egzaminu, napisanie referatu itp.)	30
SUMA GODZIN	50
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	2

* Należy uwzględnić, że 1 pkt ECTS odpowiada 25-30 godzin całkowitego nakładu pracy studenta.

6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU

wymiar godzinowy	
zasady i formy odbywania praktyk	

7. LITERATURA

Literatura podstawowa:

Lars Konzack, Krytyka gier komputerowych: metoda analizy gier komputerowych, „Kultura i Historia” 13/2008

Michał Kłosiński, Hermenutyka gier wideo, Olsztyn 2018.

Noah Wardrip-Fruin, How Pac-Man Eats, Cambridge 2020.

Literatura uzupełniająca:

Ian Bogost, How to Talk about Videogames, Cambridge, Mass. 2015

Michał Dawid Żmuda, Zgrywanie literatury, Rzeszów 2021.

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej