

SYLABUS

DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2024-2026

(skrajne daty)

Rok akademicki 2025/2026

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

| | |
|---|--|
| Nazwa przedmiotu | Krytyka gier |
| Kod przedmiotu* | XIII A5 |
| 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_Wo3, K_Wo6, K_Wo8, |
| 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 okołogrowych. |

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)

Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest udział w zajęciach (obecność na min. 5 spotkań), aktywność w trakcie warsztatów oraz przygotowanie krótkiej pracy zaliczeniowej.

Praca zaliczeniowa polega na opracowaniu krótkiej formy krytycznej wybranej gry lub zjawiska, które dotyczy kultury gier. Praca oceniana jest według kryteriów:

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.

Ocena:

Zaliczenie jednego punktu: 3,0; dwóch: 4,0; trzech: 5,0.

W przypadku braku obecności na zajęciach lub unikania aktywności w trakcie warsztatów, prowadzący mogą obniżyć ostateczną ocenę z zajęć.

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 (udział w konsultacjach, egzaminie) | 5 |
| Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, napisanie pracy zaliczeniowej, 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