

**Wydział Nauk o Kulturze****kierunek studiów: Badanie i projektowanie gier**

dyscyplina wiodąca: nauka o kulturze i religii

profil kształcenia: ogólnoakademicki

poziom kształcenia: II stopień

**numer uchwały Senatu 43/2023/2024 dla planu SD – BPG – 24/25**

Lp.	Zajęcia	Kierunkowe efekty uczenia się	Treści programowe	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się
1.	Warstwa artystyczna w grach	K_W01, K_W04, K_W05, K_U01, K_U02, K_K01, K_K02, K_K03, K_K05	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rola i zadania dyrektora artystycznego w grze</li> <li>• Podstawy grafiki rastrowej i wektorowej</li> <li>• Podstawowe wyzwania projektowania dźwięku w grach</li> <li>• Podstawowe narzędzia do udźwiękowienia gier</li> <li>• Analiza artystyczna gier</li> </ul>	Prace zaliczeniowe
2.	Warsztat projektowania gier	K_W05, K_U01, K_U03, K_K03	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rola projektanta rozgrywki w grach</li> <li>• Podstawowe mechaniki gier analogowych</li> <li>• Podstawowe mechaniki gier cyfrowych</li> <li>• Powiązania między mechaniką a narracją i fabułą</li> <li>• Gatunki, konwencje, schematy mechaniki gier</li> <li>• Mechanika a interfejs</li> <li>• Mechanika a monetyzacja</li> </ul>	Prace zaliczeniowe
3.	Warsztat narracji i fabuły	K_W01, K_W03, K_W04, K_U01, K_K01, K_K02, K_K05	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rola warstwy fabularnej w grach</li> <li>• Projektowanie postaci</li> <li>• Podróż bohatera</li> <li>• Struktura i konstrukcja fabuły</li> <li>• Gatunki, konwencje, schematy narracyjne</li> <li>• Projektowanie fabuły, dialogów i questów</li> <li>• Zawód game writera</li> <li>• Narzędzia i etyka pracy game writera</li> </ul>	Prace zaliczeniowe
4.	Warsztat publicznych prezentacji	K_U05, K_U06, K_K05	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formy publicznych prezentacji</li> <li>• Tekst pisany a tekst mówiony</li> <li>• Dykcja i mowa ciała</li> <li>• Kontakt z publicznością</li> <li>• Podstawy prezentacji multimedialnych</li> </ul>	Prace zaliczeniowe
5.	Prawo w branży gier	K_W01, K_W05, K_U01, K_U06, K_K01	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kwestie związane z prawem pracy w kontekście przemysłu gromowego</li> <li>• Prawo związane z grami w kontekście prawa codziennego (common law)</li> <li>• Umowy na podstawie prawa cywilnego</li> <li>• Licencjonowanie i własność intelektualna</li> <li>• Prawo korporacyjne i kwestie prawne związane z podatkami</li> <li>• Prawne aspekty E-sportu</li> </ul>	Egzamin, prace zaliczeniowe

Lp.	Zajęcia	Kierunkowe efekty uczenia się	Treści programowe	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się
6.	Psychology of Games and Gamers ENG	K_W01, K_W02, K_W04, K_U01, K_U04, K_U05, K_K02,	PL <ul style="list-style-type: none"> <li>Wprowadzenie do psychologii</li> <li>Główne nurty współczesnej psychologii</li> <li>Biologiczne podstawy psychologii</li> <li>Teoria gier i psychologia</li> <li>Psychologia graczy</li> <li>Metody badawcze w psychologii</li> <li>Psychologia w warsztacie projektanta</li> </ul> EN <ul style="list-style-type: none"> <li>Introduction to psychology</li> <li>Key strands of modern psychology</li> <li>Biological foundations of psychology</li> <li>Game theory and psychology</li> <li>Gamer psychology</li> <li>Psychological research methods</li> <li>Psychology as a design tool</li> </ul>	Egzamin, prace zaliczeniowe
7.	Nowe media w perspektywie kulturoznawczej	K_W01, K_W02, K_U01, K_U06, K_K04, K_K05	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nowe media: od społeczeństwa masowego do społeczeństwa internetowego; strefa publiczna i cyfrowa agora</li> <li>Nowe media jako zjawisko kulturowe</li> <li>Konwergencja mediów; koegzystencja starych i nowych mediów</li> <li>Optymistyczne i pesymistyczne spojrzenie na nowe media; Marketing i PR w nowych mediach</li> </ul>	Prace zaliczeniowe
8.	Komiks na pograniczu mediów	K_W01, K_W02, K_U01, K_U06, K_K04, K_K05	<ul style="list-style-type: none"> <li>Komiks jako medium: historia, rozwój</li> <li>Komiks jako forma kultury wizualnej</li> <li>Komiks amerykański, europejski, manga i anime</li> <li>Komiks w Polsce</li> <li>Komiks a media: wprowadzenie</li> <li>Komiks jako adaptacja transmedialna: książki, filmy i gry na łamach komiksu</li> <li>Komiks adaptowany transmedialnie: filmy i gry oparte na komiksach</li> </ul>	Praca zaliczeniowa
9.	Proseminarium magisterskie	K_W04, K_U02, K_U03, K_U05, K_K01, K_K02, K_K05	<ul style="list-style-type: none"> <li>Przygotowanie do pracy magisterskiej</li> <li>Język tekstów naukowych</li> <li>Krytyczne podejście do źródeł</li> <li>Przypisy, systemy bibliograficzne, narzędzia</li> <li>Struktura artykułu naukowego</li> </ul>	Praca zaliczeniowa

Lp.	Zajęcia	Kierunkowe efekty uczenia się	Treści programowe	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się
10.	Advanced Game Studies ENG	K_W01, K_W02, K_U01, K_U03, K_U04, K_K03	<p>PL</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wprowadzenie (ponowne) do groznawstwa</li> <li>• Badania definicji: gry i zabawa, gracze i gmerzy</li> <li>• Teoretyczne podstawy i kluczowe paradygmaty groznawstwa</li> <li>• Co pozostaje po debacie ludologia kontra narracja?</li> <li>• Współczesne kierunki i tematy groznawstwa</li> <li>• Kluczowi badacze groznawstwa</li> <li>• Analiza wybranych tekstów groznawczych</li> </ul> <p>EN</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (Re-)introduction to game studies</li> <li>• Exploring definitions: games and play, players and gamers</li> <li>• Theoretical underpinnings and key paradigms of game studies</li> <li>• What remains of the ludology vs. narrative debate?</li> <li>• Modern avenues and topics in game studies.</li> <li>• Key researchers in game studies</li> <li>• Analysis of selected game studies texts</li> </ul>	Egzamin, prace zaliczeniowe
12.	Projekt badawczy magisterski	K_W03, K_W04, K_U05, K_K01, K_K02	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wprowadzenie do metodologii badawczych</li> <li>• Badania jakościowe</li> <li>• Badania ilościowe</li> <li>• Wybrane zagadnienia z metod badawczych</li> <li>• Organizacja, planowanie i prowadzenie projektu badawczego</li> </ul>	Prace zaliczeniowe
13.	Wykład monograficzny w groznawstwie lub kulturoznawstwie	K_W01, K_U01, K_U02, K_K03	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Temat wykładu monograficznego każdorazowo uzgadniany między wykładowcą a studentami</li> </ul>	Egzamin
14.	E-sport i e-sportowcy	K_W01, K_W03, K_U01, K_U02, K_U05, K_K03	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Historia i formy gier cyfrowych dla wielu graczy</li> <li>• Esport w Polsce i na świecie</li> <li>• Esportowiec kontra atleta</li> <li>• Stan gry: turnieje, gry, nagrody, gwiazdy, transmisje, wydarzenia na żywo</li> <li>• Kultura esportu i esportowców</li> <li>• Przyszłość esportu</li> </ul>	Prace zaliczeniowe

Lp.	Zajęcia	Kierunkowe efekty uczenia się	Treści programowe	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się
15.	Worldbuilding & Transmedia Studies ENG	K_W01, K_W03, K_W05, K_U02, K_U03, K_U04, K_U05, K_K03	PL <ul style="list-style-type: none"> <li>Historia i teoria światotwórstwa</li> <li>Historia i teoria transmedialności</li> <li>Studia przypadków wybranych allotopii i systemów transmedialnych</li> <li>Metodologia światotwórcza</li> <li>Światotwórstwo w grach</li> <li>Gry jako komponent systemów transmedialnych i światów</li> </ul> EN <ul style="list-style-type: none"> <li>History and theory of worldbuilding</li> <li>History and theory of transmedia studies</li> <li>Case studies of selected imaginary worlds (allotopiae) and transmedia systems</li> <li>Critical analysis of imaginary worlds and transmedia systems</li> <li>Worldbuilding methodology</li> <li>Worldbuilding in games</li> <li>Games as part of transmedia systems and worlds</li> </ul>	Prace zaliczeniowe
16.	Controversial Games ENG	K_W01, K_W03, K_W05, K_U02, K_U03, K_U04, K_U05, K_K03	PL <ul style="list-style-type: none"> <li>Historia kontrowersji związanych z grami</li> <li>Gry i przemoc</li> <li>Gry i hazard</li> <li>Gry i nałogi</li> <li>Gry jako transgresja</li> <li>Gry: niska kultura czy sztuka?</li> </ul> EN <ul style="list-style-type: none"> <li>History of game-related controversies</li> <li>Games and violence</li> <li>Games and gambling</li> <li>Games and addiction</li> <li>Games as transgression</li> <li>Games: low culture or art?</li> </ul>	Prace zaliczeniowe
17.	Seminarium magisterskie	K_W04, K_U02, K_U03, K_U05, K_U06, K_K01, K_K02, K_K05	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pisanie pracy magisterskiej w temacie ustalonym między studentem a promotorem</li> </ul>	Praca magisterska
18.	Game History ENG	K_W01, K_W02, K_U01, K_U04, K_U05, K_K01, K_K05	PL <ul style="list-style-type: none"> <li>Badanie historii gier</li> <li>Wprowadzenie do historycznych źródeł i metodologii</li> <li>Epoki i etapy historii gier, produkcji gier i branży gier</li> <li>Formy historii: historie gier, firm, biografie osób, historie platform, historia odbiorców</li> </ul> EN <ul style="list-style-type: none"> <li>The study of game history</li> <li>An introduction to historical sources and methodologies</li> <li>Eras and stages in history of games, game development and the game industry</li> <li>Forms of history: game histories, company and individual biographies, platform histories, audience histories</li> </ul>	Egzamin, prace zaliczeniowe

Lp.	Zajęcia	Kierunkowe efekty uczenia się	Treści programowe	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się
19.	The Game Industry ENG	K_W01, K_W02, K_U01, K_U04, K_U05, K_K02	<p>PL</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Zarys ogólny oraz struktura branży gier</li> <li>Kluczowe platformy, gatunki i różnice</li> <li>Współczesna produkcja gier i jej wyzwania</li> <li>Wydawnictwo gier, dystrybucja i ekonomia</li> <li>Punkty styczności między branżą, marketingiem, relacjami publicznymi i dziennikarstwem</li> <li>Punkty styczności między branżą gier oraz pokrewnymi branżami</li> <li>Branża, jej odbiorcy i regulacje rządowe</li> </ul> <p>EN</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Overview and structure of the game industry</li> <li>Key platforms, genres, and distinctions</li> <li>Modern game production and its challenges</li> <li>Game publishing, distribution and economics</li> <li>Intersections between industry, marketing, PR and journalism</li> <li>Intersections between the game industry and allied industries</li> <li>The industry, its public, and government regulations</li> </ul>	Egzamin, prace zaliczeniowe
20.	Kultura popularna	K_W05, K_U06, K_K01	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kultura popularna a kultura wysoka</li> <li>Kultura popularna a kultura masowa</li> <li>Wprowadzenie do kulturoznawstwa</li> <li>Najważniejsze nurty i paradygmaty kulturoznawcze</li> <li>Wybrane zagadnienia kulturoznawcze związane z grami cyfrowymi i analogowymi</li> </ul>	Prace zaliczeniowe
21.	Konteksty kulturowe w grach	K_W05, K_U06, K_K01	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wprowadzenie do kontekstowo pojmowanej kultury</li> <li>Konteksty, taboo, uwarunkowania kulturowe</li> <li>Wybrane przypadki z historii i współczesności gier cyfrowych i/lub analogowych</li> </ul>	Prace zaliczeniowe
22.	Kultury gier i graczy	K_W05, K_U05, K_K04, K_K05	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gry, zabawa, technologia, kultura</li> <li>Kulturoznawstwo i badanie publiczności</li> <li>Kultury fanowskie, kultury graczy</li> <li>Kultura gier i społeczności online</li> <li>Twórczość publiczności: sztuka, cosplay, machinima, mody</li> <li>Profesjonalizacja graczy</li> <li>Śladami gier w kulturze popularnej i wysokiej</li> <li>Gry i kultura gier jako forma dziedzictwa kulturowego</li> </ul>	Egzamin, prace zaliczeniowe

Lp.	Zajęcia	Kierunkowe efekty uczenia się	Treści programowe	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się
23.	Gry w dziedzictwie i kulturze	K_W03, K_U03, K_U05, K_K03, K_K05	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zagadnienie dziedzictwa kulturowego</li> <li>Dziedzictwo materialne i niematerialne</li> <li>Pojęcie i rozumienie wirtualnego i cyfrowego dziedzictwa kulturowego</li> <li>Gry jako forma prezerwacji dziedzictwa</li> <li>Gry a instytucje kulturowe</li> <li>Gry a polityka kulturowa</li> <li>Wybrane wyzwania produkcji gier na potrzeby dziedzictwa</li> </ul>	Egzamin, prace zaliczeniowe
24.	Stereotypy i kody kulturowe w mediach	K_W02, K_K01	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wprowadzenie do zagadnienia</li> <li>Stereotypy: pochodzenie, przyczyny, zmienność, trwałość i znaczenie</li> <li>Kod kulturowy: w poszukiwaniu granicy między biologią a kulturą</li> <li>Kod kulturowy: przykłady, źródła, zmienność, trwałość i znaczenie</li> <li>Wybrane przypadki z historii i współczesności gier cyfrowych i/lub analogowych</li> </ul>	Prace zaliczeniowe
25.	Antropologia i kultury Live Games	K_W02, K_K01	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wprowadzenie do badań antropologicznych</li> <li>Formy i formaty live games</li> <li>Larpy, TRPG, gry miejskie, i pokrewne zjawiska</li> <li>Kultura materialna live games i pokrewnych zjawisk</li> <li>Analiza wybranych zagadnień antropologicznych</li> </ul>	Prace zaliczeniowe
26.	Sztuczna inteligencja w produkcji gier	K_W02, K_W05, K_U03, K_U05, K_K01, K_K02	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sztuczna inteligencja: wróg czy przyjaciel?</li> <li>Formy i możliwości narzędzi SI oraz ich zastosowania</li> <li>Analiza przykładów zastosowania SI w produkcji gier</li> <li>Możliwy przyszły rozwój technologii i narzędzi SI</li> <li>Wyzwania prawne SI</li> </ul>	Prace zaliczeniowe
27.	Polska prasa i media gamingowe	K_W02, K_U03, K_U05, K_K01, K_K02	<ul style="list-style-type: none"> <li>Historia i teraźniejszość prasy i mediów gamingowych w Polsce</li> <li>Struktura i wyzwania prasy jako branży</li> <li>Druk, portale, i wideo</li> <li>Wiadomości, recenzje, eseje</li> <li>YouTuberzy i streamerzy</li> <li>Dziennikarstwo jako poznawanie branży gier i jej kulis</li> </ul>	Prace zaliczeniowe
28.	Gry polskie i polska tematyka w grach	K_W01, K_W03, K_U03, K_U05, K_K01, K_K05	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prehistoria i historia gier analogowych w kulturze polskiej</li> <li>Gry analogowe w kulturze polskiej: współczesność, kultura, i produkcja</li> <li>Historia gier cyfrowych w kulturze polskiej</li> <li>Gry cyfrowe w kulturze polskiej: współczesność, kultura, i produkcja</li> <li>„Gry a sprawa polska” – tematyka polska w grach polskich i zagranicznych</li> <li>Znaczenia kulturowe gier we współczesnej Polsce</li> </ul>	Egzamin, prace zaliczeniowe
29.	Język obcy (angielski)	K_U04	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ustalane wg. Studium Języków Obcych</li> </ul>	Egzamin

Lp.	Zajęcia	Kierunkowe efekty uczenia się	Treści programowe	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się
30.	Język obcy (angielski) specjalistyczny	K_U04	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Specjalistyczna terminologia angielska w projektowaniu gier</li> <li>• Specjalistyczna terminologia angielska w groznawstwie</li> <li>• Analiza tekstów anglojęzycznych</li> <li>• Kompozycja tekstów groznawczych</li> <li>• Kompozycja dokumentacji projektowej</li> </ul>	Egzamin

\* Wypełnia DJiOK

.....  
data i podpis  
Zastępca ds. Kształcenia

.....  
data i podpis  
Dyrektora Kolegium