

KARTA PRZEDMIOTU**I. Dane podstawowe**

Nazwa przedmiotu	Kulturoznawcze aspekty gier
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Cultural aspects of games
Kierunek studiów	humanistyka cyfrowa
Poziom studiów (I, II, jednolite magisterskie)	II stopień, magisterskie
Forma studiów (stacjonarne, niestacjonarne)	stacjonarne
Dyscyplina	literaturoznawstwo
Język wykładowy	polski

Koordinator przedmiotu/osoba odpowiedzialna	dr hab. Lech Giemza, prof. KUL
---------------------------------------------	--------------------------------

Forma zajęć (<i>katalog zamknięty ze słownika</i>)	Liczba godzin	semestr	Punkty ECTS
wykład			2
konwersatorium			
ćwiczenia			
laboratorium			
warsztaty	30	2	
seminarium			
proseminarium			
lektorat			
praktyki			
zajęcia terenowe			
pracownia dyplomowa			
translatorium			
wizyta studyjna			

Wymagania wstępne	Student ma podstawową wiedzę o funkcjonowaniu gier w kulturze i historii.
-------------------	---------------------------------------------------------------------------

II. Cele kształcenia dla przedmiotu

C1. Student nabywa wiedzę na temat wybranych zagadnień z zakresu kulturoznawczego aspektu gier.
C2. Student potrafi poddać analizie daną grę jako tekst kultury.
C3. Student ma większą świadomość rangi gier we współczesnym świecie. Zauważa ich duży wpływ na społeczeństwo.

III. Efekty uczenia się dla przedmiotu wraz z odniesieniem do efektów kierunkowych

Symbol	Opis efektu przedmiotowego	Odniesienie do efektu kierunkowego
WIEDZA		
W_01	Student rozumie specyfikę przedmiotową i metodologiczną nauk poświęconych kulturoznawczym aspektom gier.	K_W06
UMIEJĘTNOŚCI		
U_01	Student charakteryzuje w naukowy i krytyczny sposób daną grę jako tekst kultury.	K_U03
U_02	Student wyszukuje (z wykorzystaniem źródeł cyfrowych), analizuje, ocenia, selekcjonuje i integruje wiedzę dotyczącą gier.	K_U08
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
K_01	Student przyjmuje odpowiedzialność za wyrażenie własnego zdania w różnych kontekstach komunikacyjnych na temat gier.	K_K01
K_02	Student samodzielnie rozwiązuje problemy poznawcze i praktyczne dotyczące kulturoznawczych aspektów gier.	K_K05

IV. Opis przedmiotu/ treści programowe

1. Historyczne aspekty powstawania gier.
2. Gry jako teksty kultury.
3. Gry w sztuce, literaturze i filii.
4. Refleksja badawcza nad istotą gier.
5. Gry a fenomen wolnego czasu.
6. Gry dla dzieci a gry dla dorosłych.
7. gry i zabawy jako element folkloru.
8. Gry komputerowe i gry internetowe.
9. Grywalizacja.

V. Metody realizacji i weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody dydaktyczne <i>(lista wyboru)</i>	Metody weryfikacji <i>(lista wyboru)</i>	Sposoby dokumentacji <i>(lista wyboru)</i>
WIEDZA			
W_01	elementy wykładu	praca pisemna	oceniona praca pisemna
UMIEJĘTNOŚCI			
U_01	praca z tekstem, samodzielne ćwiczenia utrwalające	praca pisemna, dyskusja, praca w grupach	praca pisemna, wydruk referatu
U_02			
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K_01	praca w grupach	Dyskusja, praca w grupach, prezentacja	Plik z prezentacją, wydruk referatu lub innego tekstu

VI. Kryteria oceny, wagi...

20% - przygotowanie do zajęć i aktywność

40% - ocena pracy pisemnej

40% - ocena prezentacji

Ocena bardzo dobra 100%-91%

Ocena dobra 90%-71%

Ocena dostateczna 70%-51%

Ocena niedostateczna równe lub mniejsze 50%

VII. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności studenta	Liczba godzin
Liczba godzin kontaktowych z nauczycielem	30
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	30

VIII. Literatura

Literatura podstawowa
Gry w kulturze i życiu codziennym. Metafory, strategie, komunikacja, red. K. Łeńska-Bąk, W. Kędzierzawski, U. Sawicka, Opole 2019.
J. Huizinga, <i>Homo ludens</i> , przeł. W. Wirpsza, M. Kurecka - wiele wydań.
R. Callois, <i>Gry i ludzie</i> , przeł. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska - wiele wydań.
Literatura uzupełniająca
Z. Szeja, <i>Gry fabularne. Nowe zjawisko kultury współczesnej</i> , Kraków 2004.
J. Dovey, H. Kennedy, <i>Kultura gier komputerowych</i> , przeł. T. Macios, A. Oksiuta, Kraków 2011.
D. Starffin, <i>Teoria gier</i> , przeł. J. Haman, Warszawa 2001.