

Sylabus przedmiotu

Przedmiot:	Teksty w grach komputerowych
Kierunek:	E-edytorstwo i techniki redakcyjne, I stopień [6 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2014
Rok/Semestr:	I/1
Liczba godzin:	15,0
Nauczyciel:	Domaciuk-Czarny Izabela, dr
Forma zajęć:	konwersatorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	2,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	5,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 15,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 15,0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 15,0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 10,0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	nie dotyczy
Metody dydaktyczne:	<ul style="list-style-type: none"> • klasyczna metoda problemowa • konsultacje • metoda przewodniego tekstu • objaśnienie lub wyjaśnienie • z użyciem komputera
Zakres tematów:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gry fabularne jako rodzaj gier komputerowych. 2. Narracyjny charakter gier (na przykładzie MMORPG). 3. Interaktywność i medialna kultura uczestnictwa. 4. Charakterystyka światów możliwych w grach w Internecie. 5. Teksty narracyjne i ikoniczne w wirtualnych krainach. 6. Mikronacje, v-państwa – gry symulacyjne w tworzenie państw w sieci. 7. Mistrz gry, role nadawcy i odbiorcy w cRPG. 8. Sposoby tworzenia nazw własnych prowadzonych postaci (generatory nazw). 9. Forma i funkcja onimii fantastycznych światów. 10. Analiza wybranych tekstów z „Kronik Fallathanu” i innych gier. 11. Gry inspirowane literaturą fantasy. Intertekstualność i aluzyjność światów przedstawionych w grach. Archaizacja i pseudo-średniowiecze w tekstach gier. 12. Czytanie mapy wirtualnej krainy. 13. Funkcja ludyczna gier.
Forma oceniania:	<ul style="list-style-type: none"> • końcowe zaliczenie pisemne • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność)
Literatura:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Andrzej Stój, Światotworzenie. Edycja rozszerzona, Kuźnia Gier, Kraków 2013. 2. Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi, wyb. Mirosław Filiciak, Warszawa 2010. 3. Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał, T. 1, red. Augustyn Surdyk, T. 2, red. Augustyn Surdyk, Jerzy Szeja, Poznań 2007. 4. Jon Dovey, Helen W. Kennedy, Kultura gier komputerowych, Kraków 2011. 5. Olbrzym w cieniu. Gry wideo w kulturze audiowizualnej, red. Andrzej Pitrus, Kraków 2012.
Dodatkowe informacje:	izdom@interia.pl