

GROZNAWSTWO

– program studiów

1) Informacje podstawowe

- a) nazwa kierunku studiów: **groznawstwo**
- b) poziom studiów: **studia pierwszego stopnia**
- c) profil studiów: **ogólnoakademicki**
- d) forma studiów: **studia stacjonarne**
- e) liczba semestrów: **6**
- f) tytuł zawodowy nadawany absolwentom: **licencjat**

2) Plan studiów prowadzonych w formie stacjonarnej

ROK I

SEMESTR 1

Globalna historia gier cyfrowych	#geneza #gatunki #autorzy #technologia	[wykład, 30 godzin]
Analiza gier wideo	#gameplay #immersja #interfejs #multimodalność	[ćwiczenia, 30 godzin]
Podstawy scenariopisarstwa gier	#fabuła #narracje #gatunki #język	[ćwiczenia, 30 godzin]
Wstęp do badań groznawczych	#metodologie #teoria #interdyscyplinarność	[wykład, 30 godzin]
Strategie narracyjne: interaktywność, multimodalność, ergodyczność	#teoria #narracje #użytkownik	[ćwiczenia, 30 godzin]
Postać w literaturze, filmie i grach	#awatar #agent #bohater #użytkownik	[wykład, 30 godzin]
Larpy, gry narracyjne i gry miejskie	#performens #improwizacja #immersja #fabuła	[ćwiczenia, 30 godzin]

Inne:
Wychowanie fizyczne,
Przedmioty fakultatywne

SEMESTR 2

Globalna historia gier cyfrowych	#geneza #gatunki #autorzy #technologie	[wykład, 30 godzin]
Analiza gier wideo	#gameplay #immersja #interfejs #multimodalność	[ćwiczenia, 30 godzin]
Podstawy scenariopisarstwa gier	#fabuła #narracje #gatunki #język	[ćwiczenia, 30 godzin]
W kręgu adaptacji: literatura–film–gry wideo	#transmedialność #narracje #gatunki	[ćwiczenia, 30 godzin]
Filmowe środki wyrazu	#audiowizualność #analiza #warsztat	[wykład, 30 godzin]
Inne: Lektorat, Wychowanie fizyczne, Przedmioty fakultatywne		

ROK II

SEMESTR 3

Historia polskich gier cyfrowych	#geneza #gatunki #autorzy #technologie	[wykład, 30 godzin]
Rynek gier wideo	#branża #technologie #społeczność	[wykład, 30 godzin]
Krytyka i publicystyka gier wideo	#interpretacje #język #recepcja #warsztat	[ćwiczenia, 30 godzin]
Projektowanie fikcji interaktywnej	#cybertekst #warsztat #fabuła	[warsztaty, 30 godzin]
Immersyjne aspekty wizualne	#symulacja #immersja #grafika	[wykład, 30 godzin]
Audiosfera w grach wideo	#ludomuzykologia #dźwięk #gameplay	[ćwiczenia, 30 godzin]
Transmedia: film i serial współczesny	#interaktywność #audiowizualność #transmedialność	[ćwiczenia, 30 godzin]
Gatunki w filmie i grach	#konwencja #recepcja #gameplay	[ćwiczenia, 30 godzin]
Inne: Lektorat, Przedmioty fakultatywne		

SEMESTR 4

Krytyka i publicystyka
gier wideo

#interpretacje #język #recepcja #warsztat [ćwiczenia, 30 godzin]

Teorie mediów

#metodologie #teoria #technologia [wykład, 30 godzin]

Wprowadzenie
do testowania gier

#warsztat #język #analiza #mechaniki [ćwiczenia, 30 godzin]

Język i dialogi w grach

#awatar #bohater #użytkownik #tekst [ćwiczenia, 30 godzin]

Kultura e-sportu

#gatunki #recepcja #geneza #psychologia [ćwiczenia, 30 godzin]

Psychologiczne podstawy gier

#użytkownik #psychologia #kognitywistyka [ćwiczenia, 30 godzin]

Analiza ruchu i performans

#improwizacja #immersja #technologia [laboratorium, 15 godzin]

Inne:
Lektorat,
Przedmioty fakultatywne

ROK III

SEMESTR 5

Poetyki intermedialne

#metodologie #teoria #tekst [ćwiczenia, 30 godzin]

Organizacja produkcji gier wideo

#warsztat #branża #technologia #społeczność [ćwiczenia, 30 godzin]

Translatorium: lokalizacje gier

#warsztat #język #analiza [ćwiczenia, 30 godzin]

Grywalizacja – gry
w kontekstach pozaludycznych

#immersja #symulacja #mechaniki [ćwiczenia, 30 godzin]

Inne:
Proseminarium,
Lektorat,
Przedmioty fakultatywne

SEMESTR 6

Gry wideo w kontekście
prawa autorskiego

#autorzy #społeczność #teoria [ćwiczenia, 15 godzin]

Marketing w mediach
społecznościowych

#branża #społeczność #recepcja [wykład, 30 godzin]

Terapeutyczne i edukacyjne
funkcje gier

#użytkownik #psychologia #kognitywistyka [ćwiczenia, 30 godzin]

Doświadczenie VR

#immersja #symulacja #technologia [ćwiczenia, 30 godzin]

Inne:
Seminarium licencjackie,
Przedmioty fakultatywne,
Praktyki studenckie

PROPOZYCJE PRZEDMIOTÓW FAKULTATYWNYCH

Are games art? Relacje gier wideo
i sztuki współczesnej

#transmedialność #recepcja #tekst #analiza [ćwiczenia, 30 godzin]

Realizm w grach wideo

#narracja #fabuła #mechaniki #użytkownik [ćwiczenia, 30 godzin]

Wstęp do grafiki gier komputerowych

#warsztat #technologia #analiza [ćwiczenia, 30 godzin]

