

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

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 #technologia	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		

SEMESTR 3

Historia polskich gier cyfrowych	#geneza #gatunki #autorzy #technologia	wykład, 30 godzin
Rynek gier wideo	#branża #technologia #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		

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 #repcja	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 #repcja #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