



Groznawstwo adresowane jest do osób pasjonujących się grami wideo, Second Life, wirtualną i rozszerzoną rzeczywistością, cyfrowymi technologiami, a także do osób zainteresowanych szeroko rozumianą kulturą medialną.

Po prostu: **do Was.**

Groznawstwo jest kierunkiem studiów, który pokazuje, iż wiedza humanistyczna, a szczególnie literaturoznawcza i filmoznawcza, jest konieczna w opisie i wyjaśnianiu świata, którego granice wyznacza język, wyobrażenia i technologie cyfrowe. Proponowany przez nas kierunek studiów sprzyja i będzie sprzyjał przemianom społecznym, kulturowym, gospodarczym oraz rynkowym z jednego zasadniczego powodu: stworzony jest przez sprawdzoną markę akademicką oraz związanych z nią naukowców – odpowiedzialnych, doświadczonych i wysoko wykwalifikowanych. Kierunek ten został pomyślany dla osób, które swoją tożsamość chcą opierać na tradycji uniwersyteckiej.

Groznawstwo wyrasta z bogatej filmoznawczej, literaturoznawczej i językoznawczej, niekwestionowanej w kraju i poza jego granicami, historii, która oznacza, że Wydział Filologii Polskiej i Klasycznej, a w tym – Instytut Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych, gwarantuje najwyższą jakość kształcenia.

Wasza przyszłość: program studiów został zaplanowany z myślą o zawodach, w których będziecie mogli się realizować po ukończeniu studiów. Niezwykle istotną częścią proponowanego zestawienia są przedmioty kształtujące umiejętności pisania i mówienia o grach wideo – będziecie mogli odnaleźć się na dynamicznie rozwijającym się rynku krytyki i publicystyki growej. Zajęcia z zakresu grywalizacji, *Virtual Reality*, larpów, gier narracyjnych oraz miejskich pomysłań zostały w taki sposób, byście po ich zaliczeniu zdobyli umiejętności umożliwiające zatrudnienie w branży organizacji wydarzeń związanych z grami wideo oraz – szerzej – w firmach odpowiedzialnych za różnorodne wydarzenia transmedialne (przeglądy, konwenty, *game jamy*). Praktyczne i teoretyczne zajęcia dotyczące rynku gier wideo, organizacji produkcji, scenariopisarstwa oraz warsztatu testera i lokalizatora gier, przygotowują Was do podjęcia zatrudnienia w przestrzeni polskiego *game devu* w różnorodnym zakresie. Będziecie analitykami i krytykami wchodzącymi na rynek gier wideo (dlatego tak ważna w przypadku tego kierunku studiów jest współpraca z firmami produkującymi gry), popularyzatorami specjalistycznej wiedzy i umiejętności groznawczych, ale również trenerami, nauczycielami i animatorami promującymi gry cyfrowe w życiu społecznym i kulturalnym.

Jako absolwenci studiów groznawczych I stopnia zdobędziecie kwalifikacje przydatne i konieczne w skutecznym aplikowaniu o pracę m.in.:

- w studiach deweloperskich zajmujących się produkcją gier, na stanowiskach takich, jak: *social media specialist*, organizator produkcji, tester gier;
- w firmach zajmujących się produkcją wydarzeń transmedialnych;

- w redakcjach mediów tradycyjnych (prasa, radio, telewizja) i nowych mediów (Internet, *social media*);
- w instytucjach publicznych i kulturalnych promujących polski digitalny biznes;
- w nowoczesnych laboratoriach medialnych zajmujących się animacją kultury cyfrowej i interaktywnej; organizacją konwentów gier wideo oraz *game jamów*;
- w firmach zajmujących się analizą trendów kulturowych, badaniem zasięgów gier wideo, badaniem zasobów sieciowych itp.;
- w firmach i instytucjach zajmujących się promocją mediów, w charakterze doradcy ds. mediów digitalnych, w tym z obszaru VR.

Jako absolwenci **groznawstwa** będziecie wspierali dalszą profesjonalizację sektorów skupionych na zagadnieniach cyfrowej produkcji oraz rozrywki: mediów poświęconych grom wideo, twórców treści o charakterze growym na YouTube (wideorecenze, videoeseje, materiały popularnonaukowe), organizacji zajmujących się tworzeniem wydarzeń fanowskich i „grotwórczych”.

Groznawstwo

w liczbach:

1845

180

480

120

30

1 000 000

Groznawstwo to studia przyszłości, to studia z wizją; jutro zbliża się w szybkim tempie, mamy tego świadomość. A **Wy?**



1845 – liczba wszystkich godzin zajęć do zrealizowania w trakcie trzech lat studiów licencjackich. Po ukończeniu groznawstwa otrzymacie licencjat, a więc dyplom jednego z trzech najlepszych uniwersytetów w Polsce, dyplom potwierdzający, że ukończyliście jedyny w kraju tak spójny i specjalistyczny kierunek studiów. W trakcie trzech lat studiów poznacie historię gier, nauczycie się, jak twórcy gier korzystają z wiedzy pisarzy i filmowców, nauczycie się, jak pisać teksty krytyczne i kreować wideoblogi, które spotkają się z dużym zainteresowaniem użytkowników Internetu, jak się tworzy gry, jak pisze się do nich scenariusze, poznacie podstawy prawa odnoszącego się do świata gier, poznacie tajniki wiedzy psychologicznej, zobaczycie, jak przy wykorzystaniu gier można pomagać innym, dowiedziecie się, jak przenosić rzeczywiste obrazy do wirtualnej rzeczywistości, jak korzystać z technologii cyfrowych, żeby immersja była ciekawym doświadczeniem. Nauczycie się, jak grać, żeby żyć i zarabiać na wiedzy, umiejętnościach i kompetencjach, które zdobędziecie.

180 – łączna liczba punktów ECTS, które pokazują w Polsce i w Europie, że studiując groznawstwo, wykonaliście świetną pracę, za którą należy się dyplom uznany w kraju oraz poza jego granicami; możecie wyjechać w ramach programu Erasmus na uczelnie europejskie, na których prowadzone są kierunki studiów w obszarze *Game Studies*, a punkty ECTS jako „akademicka waluta” pokażą waszym zagranicznym partnerom, co wiecie, a także odpowiedzą im, czego chcecie się nauczyć.

480 – łączna liczba przedmiotów fakultatywnych, a więc zajęć, które będą prowadzone specjalnie z myślą o Waszych zainteresowaniach. Kto będzie prowadził fakultety? Naukowcy, to oczywiste. Krytycy gier i animatorzy kultury – to jasne. Twórcy gier – to przecież konieczne. **Groznawstwo** to kierunek studiów, na którym słowo „nuda” będzie słowem nieznanym, przyjmujemy, że pochodzi ono ze słownika Marsjan. Wyobraźcie sobie, że obok tak ważnych zajęć z historii, teorii, analizy i interpretacji gier stanowiących rdzeń kierunku studiów, będziecie mogli każdego roku zapisywać się na przydatne i niepowtarzalne zajęcia fakultatywne. Instytut Filmu, Mediów i Sztuk Audiowizualnych, Wydziału Filologii Polskiej i Klasycznej współpracuje z badaczami gier z całego Uniwersytetu oraz z ekspertami reprezentującymi przemysł growy w Polsce.

120 – liczba godzin praktyk studenckich. Studia na groznawstwie to studia humanistyczne, o profilu ogólnoakademickim. Praktyki są potrzebne po to, byście – ucząc się o grach, grając w nowoczesnym laboratorium i w specjalnie przystosowanej sali – poznawali kolejne etapy tworzenia gier, byście wchodzili w środowisko praktyków i krytyków gier. W sali, o której mowa, będzie dostępny sprzęt – w tym: wzmocnione PC-ty i konsole – dostosowany do gier dostępnych dla was za darmo, byście indywidualnie i zespołowo mogli zanurzać się w światy coraz ważniejsze dla współczesnego człowieka.

30 – tyle osób będzie studiowało na każdym roku. Nie chcemy ogromnych liczb studentów. Dlaczego? Bo o każdą i każdego z Was będziemy dbali indywidualnie, bo chcemy zwiększyć Wasze szanse na rynku pracy, bo chcemy być z Wami i dla Was.

Przemysł growy w Polsce jest jedną z największych i najdynamiczniej rozwijających się dziedzin gospodarki, jesteśmy więc przekonani, że rynek pracy Was „wchłonie”, a my – we współpracy z Wami – zadbamy, aby wchłonął Was, ale na Waszych warunkach!

1 000 000 – ta liczba oznacza Wasze pomysły, które pomożemy realizować, np. wtedy, gdybyście chcieli rozwijać Laboratorium Gier Wideo (LGW) lub założyć koło naukowe, i wtedy, gdybyście chcieli organizować festiwale czy doskonalić się w e-sporcie, i wtedy, gdybyście chcieli uczestniczyć w konferencjach naukowych, i wtedy, gdy... :)

Poniżej prezentujemy program studiów na kierunku groznawstwo. Gdybyście mieli do nas pytania, prosimy o kontakt:

prof. UAM dr hab. **Justyna Czaja**,
z-ca Dyrektora Instytutu Filmu, Mediów i Sztuk
Audiowizualnych ds. studenckich i dydaktycznych:
jczaja@amu.edu.pl

prof. UAM dr hab. **Marek Kaźmierczak**: kazmier@amu.edu.pl

dr **Joanna Pigulak**: joanna.pigulak@amu.edu.pl

