

# Fakultety groznawcze – semestr zimowy 2023/2024

## SYLABUS – OPIS ZAJĘĆ **Ewolucja interaktywnego horroru**

### I. Informacje ogólne

1. Nazwa przedmiotu: **Ewolucja interaktywnego horroru**
2. Kod przedmiotu: **EIH**
3. Rodzaj przedmiotu: **fakultatywny**
4. Kierunek studiów: **Groznawstwo**
5. Poziom studiów: **I stopień**
6. Profil studiów: **ogólnoakademicki**
7. Rok studiów: **I-III**
8. Rodzaje zajęć i liczba godzin: **30 h W**
9. Liczba punktów ECTS: **3**
10. Imię, nazwisko, tytuł / stopień naukowy, adres e-mail prowadzącego zajęcia: **mgr Adam Piechota**, adapie5@ext.amu.edu.pl
11. Język wykładowy: **polski**
12. Przedmiot prowadzony zdalnie (e-learning): **tak**

### II. Informacje szczegółowe

1. Cele zajęć: celem zajęć jest a) zapoznanie studentów z holistycznie potraktowaną historią elektronicznego horroru, od pierwszych elementów gameplayowych, które później tworzą fundament survival horroru, po wszystkie XXI-wieczne warianty gatunkowe; b) przygotowanie do krytycznego myślenia o horrorach, umiejętnego szukania cech wspólnych i rozpoznawania wzorców; c) uczenie podejmowania dyskusji na temat horroru, jego historii, związków ze starszymi mediami.
2. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności oraz kompetencji społecznych (jeśli obowiązują): znajomość języka angielskiego na poziomie umożliwiającym czytanie ze zrozumieniem tekstów publicystycznych i popularnonaukowych.
3. Efekty uczenia się (EU) dla zajęć i odniesienie do efektów uczenia się (EK) dla kierunku studiów:

Symbol EU dla zajęć/przedmiotu	Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia EU student/ka:	Symbole EK dla kierunku studiów
EIH_01	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu wybrane terminy wykorzystywane w badaniach gier ze szczególnym uwzględnieniem refleksji genologicznej	K_W02
EIH_02	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu wybrane aspekty historii gier na świecie w kontekście horroru digitalnego	K_W10
EIH_03	zna i rozumie na poziomie zaawansowanym wybrane zasady periodyzacji gier w odniesieniu do horroru digitalnego	K_W12
EIH_04	zna i rozumie na poziomie zaawansowanym wybranej pojęcia z zakresu genologii growej w odniesieniu do horroru elektronicznego	K_W15
EIH_05	potrafi wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i użytkować informacje z zakresu genologii gier	U_01
EIH_06	potrafi porządkować, hierarchizować i wartościować wiedzę historycznogrową w odniesieniu do zagadnienia cyfrowego horroru	U_09
EIH_07	krytycznej oceny poziomu swojej wiedzy i umiejętności z zakresu groznawstwa, uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku	K_K05

	trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	
--	--	--

4. Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się (EU) z odniesieniem do odpowiednich efektów uczenia się (EU) dla zajęć/przedmiotu

Treści programowe dla zajęć/przedmiotu: Krytyka i publicystyka gier wideo	Symbol EU dla zajęć/przedmiotu
Omówienie najważniejszych cech gatunku oraz rozpoznanie ich w tytułach wyprzedzających pierwsze pełnoprawne survival horrory. Rozpoznanie prekursorów gatunku.	EIH_02, EIH_03, EIH_04, EIH_07
Omówienie wszystkich najważniejszych tytułów z lat 90., które ustanowiły poetykę survival horroru ( <i>Resident Evil</i> , <i>Silent Hill</i> , <i>Alone in the Dark</i> ). Przeanalizowanie ich wpływu na ówczesne medium.	EIH_02, EIH_04, EIH_06
Omówienie nurtu folklorystycznego horroru japońskiego ( <i>Forbidden Siren</i> , <i>Fatal Frame</i> ), który wprowadza pierwszą ewolucję badanego gatunku. Przeanalizowanie jego źródeł oraz wpływu na dalszy rozwój horroru.	EIH_01, EIH_02, EIH_04
Omówienie nurtu horroru akcji rozpoczętego od <i>Resident Evil 4</i> , jego licznych kontynuatorów oraz wpływu, jaki miał na cały gatunek oraz branżę gier wideo.	EIH_01, EIH_04
Omówienie nurtu <i>hide and seek</i> , najważniejszych w nim tytułów ( <i>Penumbra</i> , <i>Amnesia</i> , <i>P.T.</i> , <i>Outlast</i> i inne) oraz przeanalizowanie wpływu, jaki miał na cały gatunek horrorów.	EIH_01, EIH_04, EIH_06

5. Zalecana literatura:

KSIAŻKI:

- Harrison, Thomas Nowlin, *The Sweet Home of Resident Evil*, 2006 (wybrane rozdziały).
- Laurence C. Bush, *Asian horror encyclopedia: Asian horror culture in literature, manga and folklore*, 2001 (wybrane rozdziały).
- Szczepaniak, John, *The Untold History of Japanese Game Developers*, 2014 (wybrane rozdziały).

ARTYKUŁY:

- Barraza, Clara, *The Evolution of Survival Horror Genre*, 2008, dostępne pod adresem: <https://web.archive.org/web/20080903151748/http://pc.ign.com/articles/906/906852p1.html>
- Brett, Todd, *A Modern History of Horror Games*, 2007, dostępne pod adresem: [https://web.archive.org/web/20070519005904/http://uk.gamespot.com/gamespot/features/pc/history\\_horror\\_pt1/index.html](https://web.archive.org/web/20070519005904/http://uk.gamespot.com/gamespot/features/pc/history_horror_pt1/index.html)
- Fahs, Travis, *IGN Presents the History of Survival Horror*, 2009, dostępne pod adresem: <https://www.ign.com/articles/2009/10/30/ign-presents-the-history-of-survival-horror>
- Leigh, Alexander, *Does Survival Horror Really Still Exist*, 2008, dostępne pod adresem: <https://kotaku.com/does-survival-horror-really-still-exist-5056008>
- Sterling, Jim, *Fear 101: A Beginner's Guide to Survival Horror*, 2012, dostępne pod adresem: <https://www.ign.com/articles/2008/06/09/fear-101-a-beginners-guide-to-survival-horror>

### III. Informacje dodatkowe

1. Metody i formy prowadzenia zajęć umożliwiające osiągnięcie założonych EU (proszę wskazać z proponowanych metod właściwe dla opisywanych zajęć lub/i zaproponować inne)

Metody i formy prowadzenia zajęć	X
Wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień	X
Wykład konwersatoryjny	X
Wykład problemowy	
Dyskusja	
Praca z tekstem	X
Metoda analizy przypadków	X
Uczenie problemowe (Problem-based learning)	
Gra dydaktyczna/symulacyjna	
Rozwiązywanie zadań (np.: obliczeniowych, artystycznych, praktycznych)	
Metoda ćwiczeniowa	
Metoda laboratoryjna	
Metoda badawcza (dociekania naukowego)	
Metoda warsztatowa	
Metoda projektu	
Pokaz i obserwacja	
Demonstracje dźwiękowe i/lub video	
Metody aktywizujące (np.: „burza mózgów”, technika analizy SWOT, technika drzewka decyzyjnego, metoda „kuli śniegowej”, konstruowanie „map myśli”)	
Praca w grupach	
Inne – .....	

2. Sposoby oceniania stopnia osiągnięcia EU (proszę wskazać z proponowanych sposobów właściwe dla danego EU lub/i zaproponować inne)

Sposoby oceniania	Symbole EU dla zajęć/przedmiotu						
	EIH_01	EIH_02	EIH_03	EIH_04	EIH_05	EIH_06	EIH_07
Egzamin pisemny							
Egzamin ustny							
Egzamin z „otwartą książką”							

Kolokwium pisemne	X	X	X	X	X	X		X
Kolokwium ustne								
Test								
Projekt								
Eseje								
Raport								
Prezentacja multimedialna								
Egzamin praktyczny (obserwacja wykonawstwa)								
Portfolio								
Inne								

### 3. Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		30
Praca własna studenta*	Przygotowanie do zajęć	15
	Czytanie wskazanej literatury	20
	Przygotowanie prezentacji	
	Przygotowanie projektu	
	Przygotowanie pracy semestralnej	
	Przygotowanie do zaliczenia	25
	Inne (jakie?) – przygotowanie esejów, wideoesejów oraz innych form wypowiedzi krytycznej i publicystycznej	
SUMA GODZIN		90
LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA ZAJĘĆ		3

\* proszę wskazać z proponowanych przykładów pracy własnej studenta właściwe dla opisywanych zajęć lub/i zaproponować inne

### 4. Kryteria oceniania wg skali stosowanej w UAM:

Warunkiem zaliczenia wykładu jest zdanie kolokwium pisemnego.

**bardzo dobry (bdb; 5,0):** Student posiada rozbudowaną wiedzę o zagadnieniu postaci w ewolucji interaktywnego horroru, potrafi scharakteryzować je, posługując się zarówno specjalistyczną terminologią jak i znajomością kontekstów kulturowych. Rzetelnie i terminowo wywiązuje się z powierzonych mu

zadań, wykazuje się kreatywnością i wysoką aktywnością w dyskusjach. Na kolokwium pisemnym osiąga wynik od 100-91%

**dobry plus (+db; 4,5):** Student zna, rozumie i potrafi scharakteryzować zagadnienie ewolucji interaktywnego horroru. Potrafi omówić je z użyciem specjalistycznej terminologii. Rzetelnie i terminowo wywiązuje się z powierzonych mu zadań, wykazuje się wysoką aktywnością w dyskusjach. Na kolokwium pisemnym osiąga wynik od 90-86%

**dobry (db; 4,0):** Student zna i rozumie zagadnienie ewolucji interaktywnego horroru. Potrafi omówić je z użyciem specjalistycznej terminologii. Rzetelnie i terminowo wywiązuje się z powierzonych mu zadań. Na kolokwium pisemnym osiąga wynik od 85-70%

**dostateczny plus (+dst; 3,5):** Student w stopniu dostatecznym realizuje założenia przedmiotu, zarysowane w programie studiów. Zna pojęcia i konteksty związane z zagadnieniem ewolucji interaktywnego horroru. Na kolokwium pisemnym osiąga wynik od 71-61%

**dostateczny (dst; 3,0):** Student w stopniu dostatecznym realizuje założenia przedmiotu, zarysowane w programie studiów. W stopniu podstawowym opanował pojęcia i konteksty związane z zagadnieniem ewolucji interaktywnego horroru. Na kolokwium pisemnym osiąga wynik od 60-55%

**niedostateczny (ndst; 2,0):** Student nie realizuje założeń przedmiotu, zarysowanych w programie studiów – nie zna podstawowych pojęć i kontekstów związanych z zagadnieniem ewolucji interaktywnego horroru. Na kolokwium pisemnym osiąga wynik mniejszy niż 55%.

# SYLABUS – OPIS ZAJĘĆ **Groznawstwo w badaniach środowiskowych**

## I. Informacje ogólne

1. Nazwa zajęć/przedmiotu: Groznawstwo w badaniach środowiskowych
2. Kod zajęć/przedmiotu: 03-F-GBS
3. Rodzaj zajęć/przedmiotu: fakultet
4. Kierunek studiów: groznawstwo
5. Poziom studiów: I stopień
6. Profil studiów: ogólnoakademicki
7. Rok studiów (jeśli obowiązuje):
8. Rodzaje zajęć i liczba godzin: 30 h konwersatorium
9. Liczba punktów ECTS: 3.00
10. Imię, nazwisko, tytuł / stopień naukowy, adres e-mail prowadzącego zajęcia: Karol, Zaborski, mgr, karzab2@amu.edu.pl
11. Język wykładowy: polski
12. Zajęcia / przedmiot prowadzone zdalnie (e-learning) (tak [częściowo/w całości] / nie): nie

## II. Informacje szczegółowe

### 1. Cele zajęć/przedmiotu:

- zbudowanie refleksji wokół środowiskowych kontekstów gier wideo.
- przedstawienie osobom uczestniczącym w zajęciach założeń poszczególnych nurtów w badaniach środowiskowych (ekokrytyki, zookrytyki, akwakrytyki).
- zaznajomienie osób uczestniczących w zajęciach z wybranymi przez prowadzącego teoriami z zakresu badań środowiskowych (np. teoria hiperobiektyw Timothy'ego Mortona, koncepcja Taniej Natury Jasona W. Moore'a) oraz sposobami aplikowania ich w refleksji groznawczej.
- zapoznanie osób uczestniczących w zajęciach z dotychczasowym stanem badań środowiskowych w studiach groznawczych (przykładowo: publikacje Alendy Y. Chang, Megan Condis czy Michała Kłosińskiego).
- Kształtowanie umiejętności analitycznych w odniesieniu do literatury naukowej i gier wideo.
- Kształtowanie umiejętności wykorzystywania źródeł naukowych i różnych narzędzi analitycznych.

**2. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności oraz kompetencji społecznych (jeśli obowiązują):** umiejętność posługiwania się językiem angielskim w stopniu umożliwiającym przeczytanie wyselekcjonowanych przez prowadzącego tekstów.

**3. Efekty uczenia się (EU) dla zajęć i odniesienie do efektów uczenia się (EK) dla kierunku studiów:**

Symbol EU dla zajęć/przedmiotu	Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia EU student/ka:	Symbole EK dla kierunku studiów
GBS_01	Zna założenia wybranych teorii z zakresu badań ekokrytycznych (np. koncepcja tekstu środowiskowego Lawrence'a Buella, teoria hiperobiektyw Timothy'ego Mortona)	K_W02, K_W12, K_U04
GBS_02	Zna założenia wybranych teorii z zakresu badań zookrytycznych (np. maszyna antropologiczna Giorgio Agambena, zookrytyczna perspektywa Jacquesa Derridy)	K_W02, K_W12, K_U04
GBS_03	Zna założenia wybranych teorii z zakresu badań akwakrytycznych (np. koncepcja cyklu hydrosocjalnego)	K_W02, K_W12, K_U04
GBS_04	Zna założenia wybranych teorii z zakresu badań posthumanistycznych (np. koncepcje chthulucenu Donny Haraway czy antropocienia Andrzeja Marca)	K_W02, K_W12, K_U04
GBS_05	Zna najważniejsze dotychczas opublikowane prace z zakresu środowiskowych badań gier wideo (np. Alenda Y. Chang, Benjamin J. Abraham, Michał Kłosiński)	K_W02, K_W12, K_U04
GBS_06	Potrafi dokonać środowiskowej analizy gry wideo pod kątem zastosowanych przez producentów zabiegów światotwórczych, wykorzystywanych	K_U04, K_U05

	mechanik lub przygotowanej przez twórców fabuły.	
GBS_07	Potrafi sformułować w języku polskim pisemną wypowiedź dotyczącą środowiskowej analizy projektu świata gry wideo, jej mechanik oraz fabuły.	K_W02, K_U04, K_U0

#### 4. Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się (EU) z odniesieniem do odpowiednich efektów uczenia się (EU) dla zajęć/przedmiotu

Treści programowe dla zajęć/przedmiotu:	Symbol EU dla zajęć/przedmiotu
Antropocen jako wielkie wyzwanie terminologiczne (antropocień, kapitałocen, chthulucen, plantajocen)	GBS_01, GBS_04, GBS_05, GBS_06, GBS_07
Humanistyka środowiskowa. Gry środowiskowo zaangażowane i gry środowiskowo angażujące	GBS_01, GBS_02, GBS_04, GBS_06, GBS_07
Od ekokrytyki do zookrytyki w badaniach groźnawczych	GBS_01, GBS_02, GBS_04, GBS_05, GBS_06, GBS_07
Środowiskowe analizy gatunków oraz podgatunków gier wideo (np. <i>city builder</i> , <i>creature collector</i> , ekohorror)	GBS_01, GBS_02, GBS_03, GBS_04, GBS_05, GBS_06, GBS_07
Wprowadzenie do teorii akwakrytycznych	GBS_03, GBS_06, GBS_07
Sposoby przedstawiania katastrofy w grach wideo	GBS_01, GBS_04, GBS_06, GBS_07

#### 5. Zalecana literatura:

1. Abraham, B.J., *Digital Games After Climate Change*, Londyn 2022 (fragment).
2. Bainbridge, J., *'It is a Pokémon world': The Pokémon franchise and the environment*, *International Journal of Cultural Studies*, nr 17(4), 2013.
3. Banaszekiewicz, M., Duda, A., *To be a S.T.A.L.K.E.R. on architecture, computer games and tourist experience in the Chernobyl Exclusion Zone*, [w:] Gravari-Barbas, M., Graburn, N., Staszak, J.-F., *Tourism Fictions, Simulacra and Virtualities*, Londyn 2019, s. 197-210.
4. Barcz, A., *Przedmioty ekozagłady. Spekulatywna teoria hiperobiektyw Timothy'ego Mortona i jej (możliwe) ślady w literaturze*, „Teksty Drugie”, nr 2, 2018, s. 75-87.
5. Bińczyk, E., *Epoka człowieka. Retoryka i marazm antropocenu*, Warszawa 2018 (fragment).
6. Chang, A.Y., *Rambunctious Games. A Manifesto for Environmental Game Design*, *Art Journal*, nr 2, 2020, s. 68-75.
7. Chapman, A., *Affording History: Civilization and the Ecological Approach*, [w:] Elliott, A.B.R., Kapell, M.W. (red.), *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, New York 2013, s. 61-73.
8. Condis, M., *Sorry, Wrong Apocalypse: Horizon Zero Dawn, Heaven's Vault, and the Eco-critical Videogame*, „Game Studies”, nr 3, 2020.

9. Domańska, E., *Wiedza historyczna jako wiedza antycypacyjna*, [w:] Domańska, E., Słodkowski, P., Stobiecka, M. (red.), *Humanistyka przewencyjna*, Warszawa-Poznań, 2022, s. 25-39.
10. Eggertson, G.T., *Life as a Lynx: a Digital Animal Story*, [w:] Björck, A., Lindén, C., Lönngren, A.-S. (red.), *Squirrelling: Human-Animal Studies in the Northern-European Region*, 2022, s. 197-216.
11. Falkenhayner, N., *Futurity as an Effect of Playing Horizon: Zero Dawn (2017)*, *Humanities*, nr 2, 2021.
12. Hundorowa, T., *Gatunek czarnobylski*, [w:] Boruszkowska, I., Glinianowicz, K., Grzemska, A., Krupa, P. (red.), *Po Czarnobylu. Miejsce katastrofy w dyskursie współczesnej humanistyki*, Kraków 2017.
13. Jański, K., *Towards a Categorisation of Animals in Video Games*, *Homo Ludens*, nr 1(9), s. 85-101.
14. Kępski, M., *Dziedzictwo rzeki*, „Teksty Drugie”, nr 4, 2022, s. 52-69
15. Kłosiński, M., *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Warszawa 2018 (fragment).
16. Moore, J.W., *Narodziny Taniej Natury*, [w:] Moore, J.W. (red.), *Antropocen czy kapitalocen? Natura, historia i kryzys kapitalizmu*, Poznań 2021, s. 97-136.
17. Pigulak, J., *Poetyka grozy. Wykorzystanie konwencji gatunkowej horroru w grach cyfrowych*, „Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication”, nr 32, 2018, s. 185–196.
18. Rybicka, E., *Biopolis - przyroda i miasto*, *Teksty Drugie*, nr 2, 2018, s. 57-74.
19. Sapach, S.C., *Gotta Catch Em' All: The Compelling Act of Creature Collection in Pokemon, Ni No Kuni, Shin Megami Tensei, and World of Warcraft*, *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, nr 10 (16), s. 53-74.
20. Ubertowska, A., *Mówić w imieniu biotycznej wspólnoty. Anatomie i teorie tekstu środowiskowego*, „Teksty Drugie”, nr 2, 2018, s. 17-40.

### III. Informacje dodatkowe

1. **Metody i formy prowadzenia zajęć umożliwiające osiągnięcie założonych EU (proszę wskazać z proponowanych metod właściwe dla opisywanych zajęć lub/i zaproponować inne)**

Metody i formy prowadzenia zajęć	X
Wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień	
Wykład konwersatoryjny	X
Wykład problemowy	
Dyskusja	X



Praca z tekstem	X
Metoda analizy przypadków	X
Uczenie problemowe (Problem-based learning)	
Gra dydaktyczna/symulacyjna	
Rozwiązywanie zadań (np.: obliczeniowych, artystycznych, praktycznych)	
Metoda ćwiczeniowa	
Metoda laboratoryjna	
Metoda badawcza (dociekania naukowego)	X
Metoda warsztatowa	
Metoda projektu	
Pokaz i obserwacja	
Demonstracje dźwiękowe i/lub video	
Metody aktywizujące (np.: „burza mózgów”, technika analizy SWOT, technika drzewka decyzyjnego, metoda „kuli śniegowej”, konstruowanie „map myśli”)	X
Praca w grupach	
Inne (jakie?) -	
...	

## 2. Sposoby oceniania stopnia osiągnięcia EU (proszę wskazać z proponowanych sposobów właściwe dla danego EU lub/i zaproponować inne)

Sposoby oceniania	Symbole EU dla zajęć/przedmiotu						
	GBS _01	GBS _02	GBS _03	GBS _04	GBS _05	GBS _06	GBS _07
Egzamin pisemny							
Egzamin ustny							
Egzamin z „otwartą książką”							
Kolokwium pisemne							
Kolokwium ustne							
Test	X	X	X	X	X	X	X
Projekt							
Esej	X	X	X	X	X	X	X
Raport							
Prezentacja multimedialna							
Egzamin praktyczny (obserwacja wykonawstwa)							
Portfolio							
Inne (jakie?) -							
...							

## 3. Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		30
Praca własna studenta*	Przygotowanie do zajęć	10
	Czytanie wskazanej literatury	10
	Przygotowanie pracy pisemnej, raportu, prezentacji, demonstracji, itp.	

	Przygotowanie projektu	
	Przygotowanie pracy semestralnej	
	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia	20
	Inne (jakie?) -	
	...	
SUMA GODZIN		70
LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA ZAJĘĆ/PRZEDMIOTU		3.00

\* proszę wskazać z proponowanych przykładów pracy własnej studenta właściwe dla opisywanych zajęć lub/i zaproponować inne

#### 4. Kryteria oceniania wg skali stosowanej w UAM:

**bardzo dobry (bdb; 5,0):** student posiada znakomite umiejętności z zakresu ekokrytycznej analizy i interpretacji gier wideo, znakomicie przyswoił założenia zaproponowanych teorii badań ekokrytycznych, zookrytycznych, akwakrytycznych oraz posthumanistycznych, jak również potrafi z nich korzystać

**dobry plus (+db; 4,5):** student posiada wysokie umiejętności z zakresu ekokrytycznej analizy i interpretacji gier wideo, w stopniu wysokim przyswoił założenia zaproponowanych teorii badań ekokrytycznych, zookrytycznych, akwakrytycznych oraz posthumanistycznych, jak również potrafi z nich korzystać

**dobry (db; 4,0):** student posiada zadowalające umiejętności z zakresu ekokrytycznej analizy i interpretacji gier wideo, w stopniu zadowalającym przyswoił założenia zaproponowanych teorii badań ekokrytycznych, zookrytycznych, akwakrytycznych oraz posthumanistycznych, jak również potrafi z nich korzystać

**dostateczny plus (+dst; 3,5):** student posiada dostateczne umiejętności z zakresu ekokrytycznej analizy i interpretacji gier wideo, w stopniu dostatecznym przyswoił założenia zaproponowanych teorii badań ekokrytycznych, zookrytycznych, akwakrytycznych oraz posthumanistycznych, jak również potrafi z nich korzystać

**dostateczny (dst; 3,0):** student w stopniu dostatecznym realizuje założenia przedmiotu, jego wiedza i umiejętności są na poziomie akceptowalnym

**niedostateczny (ndst; 2,0):** student nie realizuje założeń przedmiotu, nie zna terminologii dotyczącej groznawstwa w badaniach środowiskowych i nie potrafi z niej korzystać.

## SYLABUS – OPIS ZAJĘĆ **Cyberpsychologia**

### I. Informacje ogólne

1. Nazwa zajęć/przedmiotu: **Cyberpsychologia**
2. Kod zajęć/przedmiotu: 03-F-C
3. Rodzaj zajęć/przedmiotu: fakultet
4. Kierunek studiów: groznawstwo
5. Poziom studiów: I stopień
6. Profil studiów: ogólnoakademicki
7. Rok studiów (jeśli obowiązuje):nie dotyczy.
8. Rodzaje zajęć i liczba godzin: 30 h ćwiczenia
9. Liczba punktów ECTS: 3.00
10. Imię, nazwisko, tytuł / stopień naukowy, adres e-mail prowadzącego zajęcia: Radosław, Trepanowski, mgr, radoslaw.trepanowski@amu.edu.pl
11. Język wykładowy: polski
12. Zajęcia / przedmiot prowadzone zdalnie (e-learning) (tak [częściowo/w całości] / nie): nie

### Cele kształcenia zajęć:

Kod	Cel
C1	Wykształcenie rozumowania uwzględniającego zróżnicowane modalności technologiczne z perspektywy psychologicznej i możliwości ich wykorzystania w działalności gamingowej.
C2	Poszerzenie wiedzy o obszary rozwoju i nauki od niedawna obecne na ogólnodostępnym rynku.
C3	Wykształcenie krytycznego podejścia do badań naukowych.

### Wymagania wstępne:

Brak

### Efekty uczenia się dla zajęć:

Kod	Efekty uczenia się dla zajęć w zakresie	Efekty uczenia się dla kierunku	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się dla zajęć
<b>Wiedzy – Student/ka:</b>			
W1	Wie jak media społecznościowe oddziałują na funkcjonowanie psychologiczne i		Prezentacja, dyskusja

	społeczne jednostki		
W2	Posiada wiedzę na temat psychologicznych aspektów AI		Prezentacja, dyskusja
W3	Posiada wiedzę na temat psychologicznych aspektów VR, robotów, cyborgów		Prezentacja, dyskusja
W4	Posiada wiedzę na temat współczesnych metod badawczych nauk społecznych		Prezentacja, dyskusja
W5	Posiada wiedzę o zastosowaniach współczesnych technologii dla wsparcia psychologicznego		Prezentacja, dyskusja
W6	Posiada wiedzę z zakresu psychologicznych aspektów gamifikacji		Prezentacja, dyskusja
<b>Umiejętności – Student/ka:</b>			
U1	Potrafi wykorzystać podstawowe formy współczesnych metod badawczych nauk społecznych		Prezentacja, dyskusja
U2	Potrafi określić jak wybrane technologie mogą być wykorzystane w przemyśle gier wideo		Prezentacja, dyskusja
U3	Potrafi wskazać na etyczne aspekty wykorzystania wybranych technologii		Prezentacja, dyskusja
U4	Potrafi wykorzystać narzędzia gamifikacyjne do celów praktycznych		Prezentacja, dyskusja
<b>Kompetencji społecznych – Student/ka:</b>			
K1	Jest w stanie uargumentować swoje stanowisko i wyrazić opinię w zakresie współczesnych technologii		Prezentacja, dyskusja
K2	Potrafi odnieść do etycznego i praktycznego wymiaru badań naukowych.		Prezentacja, dyskusja

### Treści programowe dla zajęć:

Lp.	Treści programowe dla zajęć	Efekty uczenia się dla zajęć	Formy zajęć
1	Badania naukowe a nowe technologie	W4, U1	Ćwiczenia
2	Media społecznościowe w świetle badań psycho-	W1, U2, U3,	Ćwiczenia

	logicznych	K1, K2	
3	Perspektywy psychologii na wirtualną i rozszerzoną rzeczywistość	W3, U2, U3, K1, K2	Ćwiczenia
4	Pomoc psychologiczna w Internecie i grach	W4, W5, U2, U3, K1, K2	Ćwiczenia
5	Psychologia a AI	W2, U2, U3, K1, K2	Ćwiczenia
6	Psychorobotyka i robopsychologia	W2, W3, U2, U3, K1, K2	Ćwiczenia
7	Wykorzystanie nowych technologii w nauczaniu i uczeniu się	W4, U2, U3, K1, K2	Ćwiczenia
8	Psychologiczne aspekty gamifikacji	W6, U2, U3, U4, K1, K2	Ćwiczenia

### Informacje dodatkowe:

Forma zajęć	Metody i formy prowadzenia zajęć
Ćwiczenia	Wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień, Dyskusja, Metoda analizy przypadków, Uczenie problemowe (Problem-based learning), Metoda ćwiczeniowa, Praca w grupach, Demonstracja, Praca indywidualna

Forma zajęć	Warunki zaliczenia zajęć
Ćwiczenia	<p>Studenci przygotowują prezentacje multimedialne na temat wybranego zagadnienia przedstawionego w trakcie zajęć, ze szczególnym zwróceniem na etyczne aspekty owego zagadnienia i jego możliwe konsekwencja dla funkcjonowania społeczeństwa i jednostki.</p> <p>Ocenie podlegać będzie: (1) spójność i poprawność wyводу; (2) oryginalność pracy i samodzielność; (3) przestrzeganie zasad formalnych przygotowania pracy; (4) dokonanie samodzielnego przeglądu literatury. Studenci będą mogli otrzymać dodatkowe punkty za aktywność.</p> <p>Punktacja:  51-60% - 3  61-70% - 3+  71-80% - 4  80-90% - 4+  91-100% - 5</p>

### Literatura obowiązkowa:

1. Ancis, J. R., & McNamara, D. S. (2020). The Age of Cyberpsychology: An Overview. *Technology, Mind, and Behavior*, 1(1). <https://doi.org/10.1037/tmb0000009>

2. Attrill, A., & Fullwood, C. (2016). *Applied cyberpsychology*. Palgrave Macmillan. (wybrane fragmenty)
3. Attrill-Smith, A., Fullwood, C., Keep, M., & Kuss, D. J. (Eds.). (2019). *The oxford handbook of cyberpsychology*. Oxford University Press. (wybrane fragmenty)

### **Literatura dodatkowa:**

1. Barak, A. (2011). Internet-based psychological testing and assessment. *Online counseling* (pp. 225-255). Academic Press.
2. DeVon, H. A., Block, M. E., Moyle-Wright, P., Ernst, D. M., Hayden, S. J., Lazzara, D. J., ... & Kostas-Polston, E. (2007). A psychometric toolbox for testing validity and reliability. *Journal of Nursing scholarship*, 39(2), 155-164.
3. Gelinias, L., Pierce, R., Winkler, S., Cohen, I. G., Lynch, H. F., & Bierer, B. E. (2017). Using social media as a research recruitment tool: ethical issues and recommendations. *The American Journal of Bioethics*, 17(3), 3-14.
4. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014, January). Does gamification work?--a literature review of empirical studies on gamification. In *2014 47th Hawaii international conference on system sciences* (pp. 3025-3034). Ieee.
5. Aparicio, A. F., Vela, F. L. G., Sánchez, J. L. G., & Montes, J. L. I. (2012, October). Analysis and application of gamification. In *Proceedings of the 13th International Conference on Interacción Persona-Ordenador* (pp. 1-2).
6. Gaggioli, A. (2017). Cyborg-Psychology. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 20(7), 458–458. doi:10.1089/cyber.2017.29078.c
7. Nomura, T., Kanda, T., Suzuki, T., & Kato, K. (2004, September). Psychology in human-robot communication: An attempt through investigation of negative attitudes and anxiety toward robots. In *RO-MAN 2004. 13th IEEE International Workshop on Robot and Human Interactive Communication (IEEE Catalog No. 04TH8759)* (pp. 35-40). IEEE.
8. Wilson, C. J., & Soranzo, A. (2015). The use of virtual reality in psychology: A case study in visual perception. *Computational and mathematical methods in medicine*, 2015.
9. Lapidot-Lefler, N., & Barak, A. (2015). Effects of anonymity, invisibility, and lack of eye-contact on toxic online disinhibition. *Computers in Human Behavior*, 28(2), 434–443. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.10.014>
10. Suler, J. R. (2016). *Psychology of the digital age: Humans become electric*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781316424070>
11. Kosinski, M., Stillwell, D., & Graepel, T. (2013). Private traits and attributes are predictable from digital records of human behavior. *Proceedings of the national academy of sciences*, 110(15), 5802-5805.
12. Bayer, J. B., Triêu, P., & Ellison, N. B. (2020). Social media elements, ecologies, and effects. *Annual review of psychology*, 71, 471-497.
13. Mori, M. (1970). Bukimi no tani (the uncanny valley). *Energy*, 7(4), 33-35.
14. Young, J. E., Sung, J., Voids, A., Sharlin, E., Igarashi, T., Christensen, H. I., & Grinter, R. E. (2011). Evaluating human-robot interaction: Focusing on the holistic interaction experience. *International Journal of Social Robotics*, 3, 53-67.
15. Broadbent, E. (2017). Interactions with robots: The truths we reveal about ourselves. *Annual review of psychology*, 68, 627-652.

**Nakład pracy studenta:**

Udział w zajęciach - 30h

Zapoznanie się z literaturą 10-15h

Przygotowanie pracy zaliczeniowej - 5h

## SYLABUS – OPIS ZAJĘĆ **Retrogaming**

### I. Informacje ogólne

1. Nazwa zajęć/przedmiotu: *Retrogaming*
2. Kod zajęć/przedmiotu:
3. Rodzaj zajęć/przedmiotu (obowiązkowy lub fakultatywny): fakultet
4. Kierunek studiów: groznawstwo
5. Poziom studiów (I lub II stopień, jednolite studia magisterskie): I stopień
6. Profil studiów (ogólnoakademicki / praktyczny):
7. Rok studiów (jeśli obowiązuje):
8. Rodzaje zajęć i liczba godzin (np.: 15 h W, 30 h ĆW): 30h, konwersatorium
9. Liczba punktów ECTS: 3
10. Imię, nazwisko, tytuł / stopień naukowy, adres e-mail prowadzącego zajęcia: dr Jakub Kłeczek, jakub.kleczek@amu.edu.pl
11. Język wykładowy: polski
12. Zajęcia / przedmiot prowadzone zdalnie (e-learning) (tak [częściowo/w całości] / nie):

### II. Informacje szczegółowe

1. Cele zajęć/przedmiotu:

Celem tego kursu jest zgłębienie i zrozumienie fenomenu retrogamingu w kulturze gier oraz rozwijanie umiejętności analitycznego i krytycznego myślenia nad tym zjawiskiem. Studenci będą badać różne aspekty praktyk związanych z fascynacją dawnymi grami – od jego znaczenia kulturowego po technologię i doświadczenia użytkowników. Będziemy również przyglądać się retrogamingowi jako praktyce subkulturowej i jego miejsca w najnowszej kulturze polskiej.

W trakcie zajęć poruszane będą takie zagadnienia szczegółowe jak:

- Fascynacje dawnymi konsolami, komputerami czy osprzętem a retrogaming
- Retrogaming a doświadczenia użytkowników
- Miejsce retrogamingu w kulturze gier
- Retrogaming a design
- Perspektywy komercjalizacji retrogamingu
- Nostalgia w popkulturze i kulturze medialnej
- Retrogaming jako praktyka subkulturowa i fanowska
- Retrogaming w Polsce

Zajęcia te zapewnią wieloaspektowe zrozumienie zjawisk związanych z retrogamingiem oraz pozwolą studentom na zdobycie wiedzy i umiejętności potrzebnych do analizy tego obszaru kultury gier.

2. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności oraz kompetencji społecznych (jeśli obowiązują):

3. Efekty uczenia się (EU) dla zajęć i odniesienie do efektów uczenia się (EK) dla kierunku studiów:

Symbol EU dla zajęć/przedmiotu	Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia EU student/ka:	Symbole EK dla kierunku studiów
FK_01	Zna w podstawowym stopniu wybrane problemy związane z analizą retrogamingu oraz powiązane z tym idee pomocne w interdyscyplinarnej refleksji nad grami (szczególnie zaś grami wideo).	K_W09



FK_02	Rozważa na poziomie zaawansowanym związki gier z innymi fenomenami kultury medialnej.	K_W14
FK_03	Potrafi rozpoznawać różne rodzaje ukazywania się cech gier cyfrowych w kulturze medialnej. Przeprowadza krytyczną analizę i interpretację wybranych zjawisk. Stosuje właściwe metody i narzędzia do określania ich znaczenia dla kultury medialnej.	K_U05
FK_04	Zna i potrafi zastosować różnorodne argumenty w dyskusji na temat statusu gry jako medium w perspektywie kulturowej. Samodzielnie formułuje wnioski oraz bierze udział w debacie. Dyskutuje o tej problematyce przy wykorzystaniu różnych form komunikacji.	K_U06
FK_05	Wzmacnia zdolność do kształtowania i pielęgnowania własnych upodobań poznawczych i estetycznych w kontakcie z grami i kulturą medialną. Wykorzystuje tę zdolność w ramach podejmowanych zadań naukowo-badawczych oraz popularyzatorskich.	K_K08

4. Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się (EU) z odniesieniem do odpowiednich efektów uczenia się (EU) dla zajęć/przedmiotu

Treści programowe dla zajęć/przedmiotu:	Symbol EU dla zajęć/przedmiotu
Spektrum rozumienia kategorii retrogamingu. Wybrane perspektywy badań dot. designu, fandomu i praktyk związanych z technologią. Omówienie wybranych przykładów zjawisk dot. retrogamingu	FK_01
Relacja retrogamingu i nostalgii w ujęciu kulturoznawczym. Nostalgia a kultura popularna jako kontekst refleksji nad retrogamingiem	FK_01
Rozważanie praktyki retrogamingu jako: obszaru kultury gier, zjawiska dot. rynków medialnych, doświadczenia wspólnotowego i indywidualnego użytkowników	FK_01
Krytyka kategorii retrogamingu jako narzędzia badawczego w obszarze groznawstwa	FK_03, FK_04, FK_05
Wystawiennictwo i organizacja wydarzeń a retrogaming – omówienie przykładów kolekcji i imprez fanowskich.	FK_02, FK_03, FK_04, FK_05
Strategie i narzędzia związane z podejściem fanów do retrogamingu	FK_02, FK_04, FK_05
Wpływ retrogamingu na nowe interpretacje i odkrycia w badaniach nad kulturą popularną.	FK_02, FK_03, FK_04, FK_05

5. Zalecana literatura:

Allington, Daniel (2016). "Linguistic Capital and Development Capital in a Network of Cultural Producers: Mutually Valuing Peer Groups in the 'Interactive Fiction' Retrogaming Scene." *Cultural Sociology*, 10(2), 267-286.

Amos, E. (2021). "The Game Console 2.0: A Photographic History from Atari to Xbox." Starch Press.

Forster, W. (2005). "The Encyclopedia of Game Machines." Gameplan.

Gazzard, Alison (2013). "The Platform and the Player: Exploring the (Hi) Stories of Elite." *Game Studies*, 13(2).

Goetz, Christopher James (2018). "The Fantasy That Never Takes Place: Nostalgic Travel in Videogames." *Loading...*, 11(18).

- Heineman, David S. (2014). "Public Memory and Gamer Identity: Retrogaming as Nostalgia." *Journal of Games Criticism*, 1(1), 1-24.
- Herman, L. (2016). "Phoenix IV: The History of the Videogame Industry." Rolenta Press.
- Hörtnagl, Jakob (2016). "Why? Because It's Classic! Negotiated Knowledge and Group Identity in the Retrogaming-Community 'Project 1999'."
- Iloan, Robin JS (2015). "Videogames as Remediated Memories: Commodified Nostalgia and Hyperreality in Far Cry 3: Blood Dragon and Gone Home." *Games and Culture*, 10(6), 525-550.
- Mora-Cantalops, M., Muñoz, E., Santamaría, R., and Sánchez-Alonso, S. (2021). "Identifying Communities and Fan Practices in Online Retrogaming Forums." *Entertainment Computing*, (38), 1-7.
- Ravi, Puvana Losanie, and Nur Intan Raihana Ruhaiyem (2016). "Intelligent Gameplay for Improved Retro Games." *Journal of Telecommunication, Electronic and Computer Engineering (JTEC)*, 8(6), 23-26.
- Thibault, Mattia (2016). "Post-Digital Games: The Influence of Nostalgia in Indie Games' Graphic Regimes." *GAMEVIRONMENTS*, 4, 1-23.
- Williams, Kathleen (2014). "The Recut Trailer as Networked Object."
- Wulf, Tim, Bowman, Nicholas D., Rieger, Diana, Velez, John A., and Breuer, Johannes (2018). "Video Games as Time Machines: Video Game Nostalgia and the Success of Retro Gaming." *Media and Communication*, Vol. 6, No. 2, 60-68.
- Zünd, F., Bérard, P., Chapiro, A., Schmid, S., Ryffel, M., Gross, M., ... & Sumner, R. W. (2015). "Unfolding the 8-Bit Era." In *Proceedings of the 12th European Conference on Visual Media Production*, 9. ACM.

### III. Informacje dodatkowe

1. Metody i formy prowadzenia zajęć umożliwiające osiągnięcie założonych EU (proszę wskazać z proponowanych metod właściwe dla opisywanych zajęć lub/i zaproponować inne)

Metody i formy prowadzenia zajęć	X
Wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień	X
Wykład konwersatoryjny	X
Wykład problemowy	X
Dyskusja	X
Praca z tekstem	X
Metoda analizy przypadków	X
Uczenie problemowe (Problem-based learning)	
Gra dydaktyczna/symulacyjna	
Rozwiązywanie zadań (np.: obliczeniowych, artystycznych, praktycznych)	
Metoda ćwiczeniowa	
Metoda laboratoryjna	
Metoda badawcza (dociekania naukowego)	
Metoda warsztatowa	
Metoda projektu	

Pokaz i obserwacja	X
Demonstracje dźwiękowe i/lub video	X
Metody aktywizujące (np.: „burza mózgów”, technika analizy SWOT, technika drzewka decyzyjnego, metoda „kuli śniegowej”, konstruowanie „map myśli”)	X
Praca w grupach	
Inne (jakie?) -	
...	

2. Sposoby oceniania stopnia osiągnięcia EU (proszę wskazać z proponowanych sposobów właściwe dla danego EU lub/i zaproponować inne)

Sposoby oceniania	Symbole EU dla zajęć/przedmiotu				
	FK_0 1	FK_0 2	FK_0 3	FK_0 4	FK_0 5
Egzamin pisemny					
Egzamin ustny					
Egzamin z „otwartą książką”					
Kolokwium pisemne					
Kolokwium ustne					
Test					
Projekt					
Esej	X	X	X	X	X
Raport					
Prezentacja multimedialna	X	X	X	X	X
Egzamin praktyczny (obserwacja wykonawstwa)					
Portfolio					
Inne (jakie?) -					
...					

3. Nakład pracy studenta i punkty ECTS

Forma aktywności		Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny zajęć (wg planu studiów) z nauczycielem		30
Praca własna studenta *	Przygotowanie do zajęć	5
	Czytanie wskazanej literatury	35
	Przygotowanie pracy pisemnej, raportu, prezentacji, demonstracji, itp.	10
	Przygotowanie projektu	0
	Przygotowanie pracy semestralnej	10
	Przygotowanie do egzaminu / zaliczenia	
	Inne (jakie?) -	
...		
SUMA GODZIN		90
LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA ZAJĘĆ/PRZEDMIOTU		3

\* proszę wskazać z proponowanych przykładów pracy własnej studenta właściwe dla opisywanych zajęć lub/i zaproponować inne

#### 4. Kryteria oceniania wg skali stosowanej w UAM:

bardzo dobry (bdb; 5,0): student/ka zrealizuje wszystkie założone efekty uczenia się.

dobry plus (+db; 4,5): jak wyżej, lecz są niewielkie braki w realizacji treści kształcenia.

dobry (db; 4,0): student/ka zrealizuje poprawnie wszystkie założone efekty uczenia się, lecz treści są zrealizowane do pewnego stopnia.

dostateczny plus (+dst; 3,5): jak wyżej, jednak wyraźne są braki.

dostateczny (dst; 3,0): student/ka realizuje wszystkie efekty kształcenia, lecz widoczne są braki na poziomie treści.

niedostateczny (ndst; 2,0): student/ka nie zrealizował ani efektów uczenia się, ani treści kształcenia.

## **Propozycje fakultetów na semestr letni 2023/2024:**

- 1. Historia i gry cyfrowe, 30 godz., dr Marcin Pigulak, 3ECTS**
- 2. Autorzy gier cyfrowych: sylwetki, dzieła, konteksty, 30 godz., dr Marcin Pigulak, 3ECTS**
- 3. Wybory, konteksty, rozgałęzienia. Wybrane zagadnienia projektowania narracji interaktywnej, 30 godz., mgr Marta Malinowska, 3ECTS**
- 4. Grafika w grach komputerowych [kontynuacja fakultetu], 30 godz., dr Wojciech Puppel, 3ECTS**
- 5. Poetyka gier tradycyjnych, 30 godz., dr Augustyn Surdyk, 3ECTS**