Załącznik nr 4 do Zarządzenia Nr RD/Z.0201-……..…………..

# KARTA KURSU

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa | Gaming |
| Nazwa w j. ang. | Gaming |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Koordynator | dr Adam Bańdo | Zespół dydaktyczny |
| Katedra Zarządzania Informacją |
| Punktacja ECTS\* | 2 |

## Opis kursu (cele kształcenia)

|  |
| --- |
| Kurs poświęcony problematyce Gamingu – szerokiemu zjawisku związanemu z popularyzacją gier cyfrowych (komputerowych).Zajęcia audytoryjne w wymiarze 15 h obejmują wiedzę z zakresu ogólnej problematyki Gamingu, w tym również: ProGaming, Esport oraz GameDev Dotyczą Gamingu jako zjawiska społecznego (gry cyfrowe jako medium jednoczące grupy fanów tego typu rozrywki), technicznego (związanego z rozwojem nowych technologii projektowania wizualnego) oraz branży komercyjnej, specjalizującej się w zaspokajaniu potrzeb użytkowników gier komputerowych. |

## Warunki wstępne

|  |  |
| --- | --- |
| Wiedza | Wiedza z zakresu mediów, multimediów, projektowania wizualnego |
| Umiejętności | Samodzielne wyszukiwanie i analiza informacji. Umiejętność syntezy wyników i formułowania wniosków, prezentowania ich w formie wizualnej |
| Kursy | Ukończenie studiów I stopnia, wpis na III semestr ZIIPC II stopnia |

## Efekty uczenia się

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Wiedza | Efekt kształcenia dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| W01. Student ma wiedzę z zakresu mediów, multimediów. Zna cechy przekazu wizualnego w tym szczególnie multimedialnego w interakcyjnych grach komputerowych. Rozumie jego rolę i znaczenie w życiu osobistym i społecznym: w edukacji, biznesie i zaspokajaniu naturalnych potrzeb rozrywkowych.  | K2\_W02 |
| W02. Student zna definicję Gamingu, jest zorientowany w zakresie problematyki związanej z tym pojęciem oraz jego pokrewnymi : ProGaming, Esport oraz GameDev. Zna typologię gier komputerowych. Orientuje się w kierunkach rozwoju rynku gier komputerowych oraz w ich społecznych (gra cyfrowa jako medium) i technologicznych (rozwój cyfrowych technologii interaktywnych) aspektach. | K2\_W02K2\_W03 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Umiejętności | Efekt kształcenia dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| U01. Student potrafi wyszukiwać informacje na temat zagadnień związanych z problematyką Gamingu (wykorzystując serwisy internetowe, publikacje na ten temat),dokonać analizy i selekcji oraz wartościowania informacji z punktu widzenia przydatności, aktualności i wiarygodności. | K1\_U01K2\_U02 |
| U02. Student potrafi wykonać opracowanie z prezentacją na temat dotyczący problematyki Gamingu: ProGaming, Esport, GameDev (praca indywidualna). | K2\_U06 |
| U03. Studenci potrafią przeprowadzić badania użytkowników gier internetowych (badania ankietowe lub rejestracja wywiadu audio/ew. audio-wideo (praca zespołowa) | K2\_U05 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kompetencje społeczne | Efekt kształcenia dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| K01. Student potrafi współdziałać w grupie, przyjmując w niej rolę lidera i współwykonawcy projektu zespołowego. | K2\_K01K1\_K02 |
| K02. Student potrafi dostrzegać problemy wynikające z uzależnienia od gier komputerowych. | K1\_K03 |

|  |
| --- |
| Organizacja |
| Forma zajęć | Wykład(W) | Ćwiczenia w grupach |
| A | K | L | S | P | E |
| Liczba godzin | 0 | 15 |  |  |  |  |  |

## Opis metod prowadzenia zajęć

|  |
| --- |
| Ćwiczenia audytoryjne, metoda dyskusji oraz prezentacji |

## Formy sprawdzania efektów uczenia się

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | E – learning | Gry dydaktyczne | Ćwiczenia w szkole | Zajęcia terenowe | Praca laboratoryjna | Projekt indywidualny | Projekt grupowy | Udział w dyskusji | Referat | Praca pisemna (esej) | Egzamin ustny | Egzamin pisemny | Inne |
| W01 |  |  |  |  |  |  |  | + |  |  |  |  |  |
| W02 |  |  |  |  |  |  |  | + |  |  |  |  |  |
| U01 |  |  |  |  |  | + |  |  |  |  |  |  |  |
| U02 |  |  |  |  |  | + |  |  |  |  |  |  |  |
| U03 |  |  |  |  |  |  | + |  |  |  |  |  |  |
| K01 |  |  |  |  |  |  | + |  |  |  |  |  |  |
| K02 |  |  |  |  |  |  |  | + |  |  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Kryteria oceny | Warunkiem zaliczenia jest obecność na ćwiczeniach i wykonanie projektów |

|  |  |
| --- | --- |
| Uwagi |  brak |

## Treści merytoryczne (wykaz tematów)

|  |
| --- |
| Ćwiczenia audytoryjne:1. Gaming i jego rozwój. Typologia (gatunki) gier komputerowych.2. ProGaming i Esport i GameDev.3. Problematyka uzależnień od gier komputerowych.4. Wykonanie opracowania indywidualnego na temat Gamingu.5. Wykonanie projektu zespołowego - badania użytkowników gier komputerowych (forma wywiadu audio/ ew. audio-wideo lub ankiety).  |

## Wykaz literatury podstawowej

|  |
| --- |
| 1. Chaloner P., *Esport. Insiderski przewodnik po świecie gamingu*. Kraków 2020.2. Isbister K., *How Games Move Us: Emotion by Design*. Cambridge 2017.3. Marak K., Markocki M., *Aspekty funkcjonowania gier cyfrowych we współczesnej kulturze. Studia przypadków*. Toruń 2016.4. Schreier J., *Krew, pot i piksele. Chwalebne i niepokojące opowieści o tym, jak robi się gry*. Kraków 2018.5. Sugalski P., *Gaming na giełdzie. Złota dekada polskiego gamedevu*. Warszawa 2022. |

## Wykaz literatury uzupełniającej

|  |
| --- |
| 1. Fernández-Vara, C., *Introduction to Game Analysis*. New York 2015. |

## Bilans godzinowy zgodny z CNPS (Całkowity Nakład Pracy Studenta)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Liczba godzin w kontakcie z prowadzącymi | Wykład | 0 |
| Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.) | 15 |
| Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym | 10 |
| Liczba godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi | Lektura w ramach przygotowania do zajęć | 5 |
| Przygotowanie krótkiej pracy pisemnej lub referatu po zapoznaniu się z niezbędną literaturą przedmiotu | 5 |
| Przygotowanie projektu lub prezentacji na podany temat (praca w grupie) | 15 |
| Przygotowanie do egzaminu/zaliczenia |  |
| Ogółem bilans czasu pracy | 50 |
| Liczba punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika | 2 |