



Oferta seminaryjna – humanistyka drugiej generacji

Dr hab. Mariusz Zawodniak, prof. uczelni

Ogólny zakres I: Zasoby Internetu. Analizy wybranych stron www, serwisów, mediów – opisy ich struktury i zawartości, zadań, funkcji, celów etc.

- Wybrane portale internetowe;
- Wybrane media społecznościowe;
- Blogi i blogosfery;
- Zasoby wiedzy i informacji (słowniki, encyklopedie, biobibliografie etc.);
- Poetyka wybranych gatunków i form internetowych (hiperteksty, memy, slogany i inne teksty reklamowe, infografiki, posty, tweety, etc.)
- Poetyka internetowych form dziennikarskich (news, relacja na żywo, artykuł drukowany – artykuł internetowy, interaktywne i społecznościowe formy dziennikarskie: blogi, media społecznościowe).

Ogólny zakres II: Wytwarzanie zasobów internetowych

- Tworzenie autorskich (jednoosobowych) zasobów internetowych (stron www, serwisów, blogów, wybranych baz danych etc.).

Praca licencjacka składa się z opisu tworzonego autorskiego zasobu internetowego – jego założeń, celów, funkcji etc. Warunkiem przyjęcia i oceny pracy jest funkcjonowanie wytworzonego zasobu w sieci i jego prezentacja podczas obrony pracy dyplomowej.

- Wytwarzanie zasobów internetowych na rzecz funkcjonujących w sieci stron www, serwisów, mediów.

Praca licencjacka składa się z opisu tworzonego zasobu internetowego – jego założeń, celów, funkcji etc. Warunkiem przyjęcia i oceny pracy jest opis, ale i udokumentowanie autorstwa funkcjonujących zasobów, a także ich prezentacja podczas obrony pracy dyplomowej.

Dr Andrzej Kmieciak

Temat seminarium: *Zastosowania cybernetyki społecznej w projektowaniu wirtualnych światów.*

Podstawą przeprowadzanych analiz będą prace prof. Mariana Mazura oraz dra Józefa Kosseckiego. Wszystkie prace wymienionych autorów są zdigitalizowane i dostępne na stronie <http://www.autonom.edu.pl/>. M. Mazur jest najwybitniejszym polskim cybernetykiem i twórcą polskiej szkoły cybernetycznej. Podane przez tych badaczy zasady zmiany świata i stosunków międzyludzkich można wykorzystać w analizach i w projektowaniu wirtualnych światów, z jakimi mamy do czynienia w grach komputerowych, ale również w projektach rozszerzonej rzeczywistości.

Podejście cybernetyczne operuje kilkoma podstawowymi pojęciami jak obiekt, sterowanie, sprzężenie zwrotne, homeostaza, komunikacja, informacja, itd. Ze względu na te pojęcia można skorzystać z podejścia cybernetycznego w analizie sceny świata, i relacji między postaciami, np. w *Second Life* (2003, 2017), czy serii *God of War* (2018). Wskazywane przez tych badaczy zasady funkcjonowania świata i społeczeństw można potraktować jako warunki brzegowe przy projektowaniu mechaniki gier komputerowych (i nie tylko).

Proponowane – schematyczne – tematy prac licencjackich

- Internet Rzeczy – połączenie świata fizycznego i wirtualnego
- Projektowanie świata wirtualnego – silniki gier (np. Unity)
- Estetyka świata wirtualnego – plastyczność, kolory, kompozycja
- Przestrzeń rozszerzona a rzeczywistość realna
- Grzech w cyber-edenie
- Efekty graficzne w grach – reakcje graczy
- Zaufanie i prywatność w wirtualnym świecie
- Mieszkańcy wirtualnych światów – relacje społeczne, komunikacja, język
- Przestępczość w wirtualnym świecie.
- Etyka i równowaga ontologiczna (moc postaci) w świecie gry.
- Symulacja życia.
- Mechaniki gier w świetle zasad cybernetyki społecznej (np. Wiedźmin)

Dr Aleksandra Mochocka

tematyka seminarium:

- groźnawstwo / game studies
- narratologia postklasyczna (transmedia narrotology, multimodalność intertekstualność, adaptacje, transmediacje, supersystemy rozrywkowe, experience design)
- kultura popularna (convergence/participatory culture, fan studies, science fiction studies)
- ekokrytyka (ekokrytyka jako narzędzie badań tekstów kultury)

Dr Aleksandra Norkowska

Droży Państwo,

podczas pierwszego spotkania zaproponuję tematy, podam wymagania dotyczące strony formalnej dysertacji (m.in. zapis przypisów, bibliografii) i zasady, które są stosowane w opracowaniu treści merytorycznych. Wskażę także literaturę związaną z metodologią rozpraw naukowych. Prace licencjackie mogą przyjąć dwie formy:

1) praktyczną (+ pisemne omówienie tematu) - językowe i edytorskie opracowanie materiału źródłowego, korekta merytoryczna i techniczna (możliwość publikacji na stronie Katedry DKSiNM lub w, powstającym właśnie, dziale prac edytorskich IFPiK);

2) teoretyczną - analiza marketingu internetowego (m.in. instytucji kultury czy firm biznesowych / marketing w kulturze - marketing przez kulturę), blogosfery czy mediów społecznościowych pod kątem wykorzystania różnorodnych form i zjawisk kulturowych. Tu m.in.: wpływ sztuk plastycznych na reklamę, wykorzystanie cytatów z „kultury wysokiej” w „kulturze masowej”, malarskość w filmie,

zmiana przekazu tekstu kultury, budowanie napięcia, literatura w sieci, definiowanie świata przez przedmioty-rekwizyty, wpływ internetu na życie pokolenia X, Y, Z.

Przedmiot badań powinien być zgodny z zainteresowaniami Studenta.

Dr Paweł Schreiber

Seminarium licencjackie – projektowanie gier cyfrowych

Przedmiotem mojego seminarium będą gry cyfrowe (komputerowe i mobilne). Zadaniem seminarzystów będzie przygotowanie projektu w postaci krótkiej gry wideo (gatunek, forma i narzędzie pracy – dowolne) oraz dołączonej do niej pracy licencjackiej, omawiającej istotny problem projektowy obecny w grze, z odniesieniem do omawiającej go literatury naukowej oraz gier, w których również próbowano go rozwiązywać. Tematy mogą obejmować:

- strukturę i wykorzystanie przestrzeni w grach wideo,
 - relacje między fabularnymi gramami wideo a innymi formami narracyjnymi,
 - budowę i funkcje fabuły w grach wideo,
 - obecność konkretnych tematów (np. problematyki społecznej czy zdrowotnej) w grach wideo
 - specyfikę i wykorzystanie konkretnych mechanik w grach wideo,
- i wiele innych - w zależności od Państwa inwencji.

Dr hab. Mariusz Zawodniak, prof. uczelni

Ogólny zakres I: Zasoby Internetu. Analizy wybranych stron www, serwisów, mediów – opisy ich struktury i zawartości, zadań, funkcji, celów etc.

- Wybrane portale internetowe;
- Wybrane media społecznościowe;
- Blogi i blogosfery;
- Zasoby wiedzy i informacji (słowniki, encyklopedie, biobibliografie etc.);
- Poetyka wybranych gatunków i form internetowych (hiperteksty, memy, slogany i inne teksty reklamowe, infografiki, posty, tweety, etc.)
- Poetyka internetowych form dziennikarskich (news, relacja na żywo, artykuł drukowany – artykuł internetowy, interaktywne i społecznościowe formy dziennikarskie: blogi, media społecznościowe).

Ogólny zakres II: Wytwarzanie zasobów internetowych

- Tworzenie autorskich (jednoosobowych) zasobów internetowych (stron www, serwisów, blogów, wybranych baz danych etc.).

Praca licencjacka składa się z opisu tworzonego autorskiego zasobu internetowego – jego założeń, celów, funkcji etc. Warunkiem przyjęcia i oceny pracy jest funkcjonowanie wytworzonego zasobu w sieci i jego prezentacja podczas obrony pracy dyplomowej.

- Wytwarzanie zasobów internetowych na rzecz funkcjonujących w sieci stron www, serwisów, mediów.

Praca licencjacka składa się z opisu tworzonego zasobu internetowego – jego założeń, celów, funkcji etc. Warunkiem przyjęcia i oceny pracy jest opis, ale i udokumentowanie autorstwa funkcjonujących zasobów, a także ich prezentacja podczas obrony pracy dyplomowej.

Dr Andrzej Kmieciak

Temat seminarium: *Zastosowania cybernetyki społecznej w projektowaniu wirtualnych światów.*

Podstawą przeprowadzanych analiz będą prace prof. Mariana Mazura oraz dra Józefa Kosseckiego. Wszystkie prace wymienionych autorów są zdigitalizowane i dostępne na stronie <http://www.autonom.edu.pl/>. M. Mazur jest najwybitniejszym polskim cybernetykiem i twórcą polskiej szkoły cybernetycznej. Podane przez tych badaczy zasady zmiany świata i stosunków międzyludzkich można wykorzystać w analizach i w projektowaniu wirtualnych światów, z jakimi mamy do czynienia w grach komputerowych, ale również w projektach rozszerzonej rzeczywistości. Podejście cybernetyczne operuje kilkoma podstawowymi pojęciami jak obiekt, sterowanie, sprzężenie zwrotne, homeostaza, komunikacja, informacja, itd. Ze względu na te pojęcia można skorzystać z podejścia cybernetycznego w analizie sceny świata, i relacji między postaciami, np. w *Second Life* (2003, 2017), czy serii *God of War* (2018). Wskazywane przez tych badaczy zasady funkcjonowania świata i społeczeństw można potraktować jako warunki brzegowe przy projektowaniu mechaniki gier komputerowych (i nie tylko).

Proponowane – schematyczne – tematy prac licencjackich

- Internet Rzeczy – połączenie świata fizycznego i wirtualnego
- Projektowanie świata wirtualnego – silniki gier (np. Unity)
- Estetyka świata wirtualnego – plastyczność, kolory, kompozycja
- Przestrzeń rozszerzona a rzeczywistość realna
- Grzech w cyber-edenie
- Efekty graficzne w grach – reakcje graczy
- Zaufanie i prywatność w wirtualnym świecie
- Mieszkańcy wirtualnych światów – relacje społeczne, komunikacja, język
- Przestępczość w wirtualnym świecie.
- Etyka i równowaga ontologiczna (moc postaci) w świecie gry.
- Symulacja życia.
- Mechaniki gier w świetle zasad cybernetyki społecznej (np. Wiedźmin)

Dr Aleksandra Mochocka

tematyka seminarium:

- groznawstwo / game studies
 - narratologia postklasyczna (transmedia narrotology, multimodalność intertekstualność, adaptacje, transmediacje, supersystemy rozrywkowe, experience design)
 - kultura popularna (convergence/participatory culture, fan studies, science fiction studies)
 - ekokrytyka (ekorytyka jako narzędzie badań tekstów kultury)
-

Dr Aleksandra Norkowska

Droży Państwo,

podczas pierwszego spotkania zaproponuję tematy, podam wymagania dotyczące strony formalnej dysertacji (m.in. zapis przypisów, bibliografii) i zasady, które są stosowane w opracowaniu treści merytorycznych. Wskażę także literaturę związaną z metodologią rozpraw naukowych. Prace licencjackie mogą przyjąć dwie formy:

1) praktyczną (+ pisemne omówienie tematu) - językowe i edytorskie opracowanie materiału źródłowego, korekta merytoryczna i techniczna (możliwość publikacji na stronie Katedry DKSiNM lub w, powstającym właśnie, dziale prac edytorskich IFPiK);

2) teoretyczną - analiza marketingu internetowego (m.in. instytucji kultury czy firm biznesowych / marketing w kulturze - marketing przez kulturę), blogosfery czy mediów społecznościowych pod kątem wykorzystania różnorodnych form i zjawisk kulturowych. Tu m.in.: wpływ sztuk plastycznych na reklamę, wykorzystanie cytatów z „kultury wysokiej” w „kulturze masowej”, malarskość w filmie, zmiana przekazu tekstu kultury, budowanie napięcia, literatura w sieci, definiowanie świata przez przedmioty-rekwizyty, wpływ internetu na życie pokolenia X, Y, Z.

Przedmiot badań powinien być zgodny z zainteresowaniami Studenta.

Dr Paweł Schreiber

Seminarium licencjackie – projektowanie gier cyfrowych

Przedmiotem mojego seminarium będą gry cyfrowe (komputerowe i mobilne). Zadaniem seminarzystów będzie przygotowanie projektu w postaci krótkiej gry wideo (gatunek, forma i narzędzie pracy – dowolne) oraz dołączonej do niej pracy licencjackiej, omawiającej istotny problem projektowy obecny w grze, z odniesieniem do omawiającej go literatury naukowej oraz gier, w których również próbowano go rozwiązywać. Tematy mogą obejmować:

- strukturę i wykorzystanie przestrzeni w grach wideo,
 - relacje między fabularnymi gramami wideo a innymi formami narracyjnymi,
 - budowę i funkcje fabuły w grach wideo,
 - obecność konkretnych tematów (np. problematyki społecznej czy zdrowotnej) w grach wideo
 - specyfikę i wykorzystanie konkretnych mechanik w grach wideo,
- i wiele innych - w zależności od Państwa inwencji.