



## OFERTA SEMINARYJNA

### HUMANISTYKA DRUGIEJ GENERACJI

dr Andrzej Kmiciek

Temat seminarium: Światy wirtualne

Zagadnienia szczegółowe: grafika 2D i 3D, silniki gier; filozoficzne aspekty świata przedstawionego w grze i światów wirtualnych, zagadnienia programistyczne.

#### Schematyczne propozycje tematów prac licencjackich

- studium porównawcze silników gier komputerowych.
- fizyka świata gier komputerowych
- wirtualna rzeczywistość w blenderze
- projekt gry 2d w javascriptcie
- 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
- efekty graficzne w grach – reakcje graczy
- zaufanie i prywatność w wirtualnym świecie gry
- mieszkańcy wirtualnych światów – relacje społeczne, komunikacja, język
- przestępczość w wirtualnym świecie (np. gta)
- gry symulatorowe (np. second life, sims - wirtualna rzeczywistość, realne pieniądze)
- grzech w cyber-edenie
- kodeksy etyczne w świecie gier
- hackerzy i inni bohaterowie internetu
- etyka i równowaga ontologiczna (moc postaci) w świecie gry
- symulacja życia (np. patyczaki (framstics))

dr Jakub Majewski

- krytyka i analiza gier
- historia gier oraz branży gier
- zagadnienie światotwórstwa i światoprezentacji w grach cyfrowych
- gry jako dziedzictwo kulturowe,
- dziedzictwo kulturowe w grach
- społeczności graczy, kultura graczy, zjawiska prosumpcyjne
- inne tematy do uzgodnienia z prowadzącym

dr Aleksandra Mochocka

- badanie gier / game studies:
- gry niecyfrowe (larpy, planszowe, RPG);
- gry wideo;
- projektowanie doświadczeń / pervasive games;
- ujęcie narratologiczne, kulturoznawcze, projektowe, w świetle retoryki proceduralnej (gry jako systemy kulturowe, gry jako opowieści, gry jako systemy interakcji, gry jako narzędzie oddziaływania, game design)

Tematyka prac, którą proponuję w ramach seminarium licencjackiego dotyczy szeroko pojętej kultury w sieci i mediach cyfrowych:

1. Interdyscyplinarność tekstów kultury (Muzyka – Plastyka – Film – Literatura – Gra)
2. Internet, blogosfera i media społecznościowe a zagadnienie marketingu w kulturze / marketingu przez kulturę (instytucji kultury, firm biznesowych, fundacji):
  - sztuki plastyczne a reklama,
  - wykorzystanie cytatów z „kultury wysokiej” w „kulturze masowej”,
  - malarskości w filmie,
  - literatura w sieci,
  - sposoby definiowania świata przez przedmioty-rekwizyty.
3. Cyberprzestrzeń a wyzwania współczesnego świata (m.in. zero waste / clean life / Fridays for climate)

Seminarium dyplomowe: 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.

**Ogólny zakres I:** Zasoby Internetu. Analizy wybranych zasobów: stron www, serwisów, mediów społecznościowych – 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. – i z prezentacji poszczególnych kroków takiego projektu (ilustracje graficzne).

Warunkiem przyjęcia i oceny pracy jest przygotowanie zasobu do jego potencjalnego funkcjonowania w sieci (np. makiety strony www)