



OFERTA SEMINARIJNA

HUMANISTYKA DRUGIEJ GENERACJI

dr Andrzej Kmieciak

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

- 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
- krytyka i analiza gier

dr Paweł Schreiber

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 grami 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 Miłosz Markocki

Główną tematyką mojego seminarium dyplomowego jest analiza gier cyfrowych i związanych z nimi zjawisk w optyce kulturoznawczej i antropologicznej, dostosowanymi do specyfiki gier cyfrowych jako medium. Bardziej szczegółowe zagadnienia mogą obejmować:

- badanie gier / game studies,
- analiza gier cyfrowych, w szczególności gatunków fantasy, sci-fiction, 4X, strategy,
- gry typu MMORPG jako pojedyncze teksty oraz jako gatunek,
- społeczności sieciowe graczy,
- społeczności sieciowe wokół gier i zjawisk sieciowych,
- gry cyfrowe jako teksty kultury,
- konteksty kulturowe i ich kodyfikacja w grach cyfrowych.