

**OPIS MODUŁU, PROGRAMU NAUCZANIA
ORAZ SPOSOBÓW WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ**

Nazwa przedmiotu*: Komunikacja w grach komputerowych

Nazwa w języku polskim*: Komunikacja w grach komputerowych

Nazwa w języku angielskim*: Communication in computer games

Dane dotyczące przedmiotu*:

Jednostka oferująca przedmiot: Kolegium I

Przedmiot dla jednostki: Kolegium I (kierunek germanistyka, studia drugiego stopnia)

Cykl dydaktyczny: nie dotyczy

Koordynator przedmiotu cyklu: nie dotyczy

Domyślny typ protokołu dla przedmiotu
Zaliczenie na ocenę
Język wykładowy
Niemiecki
Profil
Ogólnoakademicki
Typ przedmiotu
Moduł zajęć do wyboru

Dane dotyczące przedmiotu cyklu**:

Domyślny typ protokołu dla przedmiotu cyklu
Zaliczenie na ocenę
Efekty uczenia się modułu zajęć
KwGK_W01 zna w stopniu pogłębionym główne tendencje i kierunki rozwojowe oraz najnowsze osiągnięcia w badaniach językoznawczych dotyczących komunikacji w grach komputerowych [K_W06]
KwGK_U01 – potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę w zakresie językoznawstwa do selekcji źródeł oraz kompleksowej i krytycznej analizy ich treści w celu diagnozowania, formułowania i innowacyjnego rozwiązywania złożonych typowych i nietypowych problemów badawczych dotyczących specyfiki komunikacji w grach komputerowych z pomocą odpowiednich metod, jak również do wyciągania wniosków i sporządzania syntetycznych ujęć [K_U01]
KwGK_U02 – potrafi dobierać i stosować w sposób twórczy i oryginalny właściwe metody i narzędzia podczas analizy językoznawczej komunikacji w grach komputerowych, w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne, także w realizacji zadań zawodowych w ramach kompetencji filologicznych [K_U02]
KwGK_K01 – jest gotowa/gotów do uznawania znaczenia wiedzy dotyczącej języka w komunikacji w grach komputerowych w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych związanych z działalnością badawczą w zakresie językoznawstwa [K_K02]
Przedmioty wprowadzające i wymagania wstępne
Nie dotyczy
Bilans pracy studenta

3 punkty ECTS (75 godz. pracy)

- 30 godz. – w kontakcie (1,5 ECTS)
- 45 godz. – praca własna (1,5 ECTS; przygotowanie do zajęć, przygotowanie referatu oraz przygotowanie do kolokwium i zaliczenia)

* wypełnia jednostka prowadząca kierunek studiów

** wypełnia koordynator

Szczegóły zajęć i grup**

Konwersatoria

Literatura

Burger H. / Luginbühl M.: *Mediensprache*, Berlin / Boston 2014.
Marx K. / Weidacher G.: *Internetlinguistik*, Tübingen 2020.
Schiewer G. L.: *Studienbuch Emotionsforschung*, Darmstadt 2014.
Schmitz U.: *Einführung in die Medienlinguistik*, Darmstadt 2015.
Sterkamp W.: *Sprache und Kommunikation in Online-Computerspielen*, Gießen 2017 [online: <https://ilupub.ub.uni-giessen.de/server/api/core/bitstreams/baf3407c-160a-419e-8d46-0af3b22f41a7/content>].
Szczepaniak J.: *Sprachspiel Emotion*, Bydgoszcz 2015.
Wolf M. J. P. / Perron B.: *The routledge companion to video game studies*, New York 2016.

Efekty uczenia się

Jak wyżej (Efekty uczenia się modułu zajęć)

Metody i kryteria oceniania

Metoda: zaliczenie (jedno podejście)

Kryteria: przedziały procentowe, według skali:

60-67,9% – 3,0

68-75,9% – 3,5

76-83,9% – 4,0

84-91,9% – 4,5

92-100% – 5,0

Weryfikowane efekty uczenia się: KwGK_W01, KwGK_U01, KwGK_U02, KwGK_K01

Metoda: ocena referatu

Weryfikowane efekty uczenia się: KwGK_U02

Metoda: ocena wypowiedzi ustnej, aktywność w dyskusji

Weryfikowane efekty uczenia się: KwGK_U02, KwGK_K01

Warunkiem zaliczenia zajęć jest (poza spełnieniem powyższych wymagań) obowiązkowa obecność na zajęciach, zgodnie z § 29 Regulaminu Studiów.

W ramach tych zajęć dopuszcza się korzystanie z narzędzi GenAI wyłącznie w zakresie pomocniczym na etapie przygotowania do zaliczenia i referatu (np. w celu wyszukiwania oraz gromadzenia informacji). Natomiast praca zaliczeniowa i referat powinny stanowić wyłącznie efekt samodzielnej pracy. Naruszenie zakazu będzie traktowane jako naruszenie zasad uczciwości akademickiej.

Zakres tematów zajęć

1. Gra jako przedmiot badań naukowych różnych dyscyplin
2. Pojęcie gry oraz gry komputerowej we współczesnej lingwistyce
3. Terminologia Game Studies w badaniach lingwistycznych nad grami komputerowymi
4. Pojęcie immersji oraz jej wpływ na lingwistyczną analizę komunikacji w grach komputerowych

5. Pojęcie komunikacji i form komunikacji oraz zastosowanie modeli komunikacji w badaniach lingwistycznych nad grami komputerowymi 6. Pojęcie modalności, medium oraz medialności 7. Pojęcie emocji we współczesnej lingwistyce 8. Wypowiedź ustna 9. Problematyczność doboru metod badawczych dotyczących gier komputerowych z perspektywy lingwistycznej 10. Medialność gier komputerowych oraz komunikacji w grach komputerowych 11. Żargon oraz słownictwo specjalistyczne graczy komputerowych 12. Szeroko rozumiana kreatywność językowa w komunikacji w grach komputerowych 13. Werbalne i niewerbalne strategie emocjonalizacji komunikacji w grach komputerowych 14. Referaty na temat specyfiki komunikacji w grach komputerowych 15. Zaliczenie
Rygory zaliczenia zajęć
Zaliczenie na ocenę
Literatura uzupełniająca
https://usk.de https://www.christianlehmann.eu/ling/index.php https://www.mediensprache.net/de
Metody dydaktyczne
Ćwiczenia konwersatoryjne, metody dyskusyjne, metody kooperatywne, metody pracy ze źródłami, metody problemowe
Metody dydaktyczne – inne
Nie dotyczy

** wypełnia koordynator