

**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_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

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_U01, KwGK_U02, KwGK_K01

Metoda: kolokwium (podejście pierwsze i maksymalnie jedna poprawa do końca trwania zajęć dydaktycznych w bieżącym semestrze)

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_U01

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.

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. Kolokwium 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