

**LITERATURA POPULARNA I KREACJE ŚWIATÓW GIER
STUDIA I STOPNIA**

1. Ogólna charakterystyka studiów

Nazwa kierunku studiów	<i>literatura popularna i kreacje światów gier</i>
Poziom kształcenia (studia pierwszego stopnia / studia drugiego stopnia / jednolite studia magisterskie)	studia pierwszego stopnia
Profil kształcenia (ogólnoakademicki/praktyczny)	ogólnoakademicki
Forma studiów stacjonarne /niestacjonarne	stacjonarne
Wskazanie dziedzin nauki i dyscyplin naukowych lub dziedzin sztuki i dyscyplin artystycznych, do których odnoszą się efekty uczenia się (w tym dyscypliny wiodącej) oraz określenie procentowego udziału liczby punktów ECTS dla poszczególnych dyscyplin w liczbie punktów ECTS koniecznej do uzyskania kwalifikacji odpowiadających poziomowi kształcenia	nauki humanistyczne dyscypliny: literaturoznawstwo (70% ECTS) językoznawstwo (30% ECTS)
Wskazanie tytułu zawodowego nadawanego absolwentom	licencjat
Informacja o posiadanej przez podstawową jednostkę organizacyjną uczelni kategorii naukowej	literaturoznawstwo – kategoria A

2. Wskazanie związku kierunku studiów z misją uczelni i strategią jej rozwoju

Misją Uniwersytetu Zielonogórskiego jest tworzenie społeczeństwa opartego na wiedzy i kształtowanie kapitału społecznego jako dobra wspólnego, sprzyjającego efektywności działań na rzecz rozwoju regionu, gospodarki i społeczeństwa. Uczelnia dąży do wysokiej jakości kształcenia i przygotowania wykwalifikowanych kadr, których intelektualne kompetencje przyczyniają się do rozwoju gospodarczego i budowania kapitału społecznego. Przygotowuje też obywateli otwartych na zmiany, tolerancyjnych i funkcjonujących w globalnym świecie. Istotne jest również prowadzenie badań naukowych na wysokim poziomie oraz podejmowanie współpracy z otoczeniem społeczno-gospodarczym w obszarze transferu wiedzy, nowych technologii i realizacji innowacyjnych

przedsięwzięć. Strategicznym celem jest rozwój uczelni jako nowoczesnego, interdyscyplinarnego i kompaktowego uniwersytetu związanego z miastem Zielona Góra i wnoszącego swój wkład w rozwój społeczno-gospodarczy województwa lubuskiego oraz kraju (zob. Uchwała Senatu z dnia 30.06.2021 r.).

Działalność Instytutu Filologii Polskiej wpisuje się w główny cel strategiczny UZ, jakim jest efektywne wykorzystanie zasobów intelektualnych i doskonalenie potencjału rozwoju, zmierzające do sprostanania wymogom konkurencyjnego otoczenia poprzez dbałość o podnoszenie jakości kształcenia, badań naukowych i aktywną współpracę z otoczeniem, popartą umowami partnerskimi.

Instytut Filologii Polskiej dąży do tego, by być atrakcyjnym miejscem zdobywania wiedzy, korzystającym z nowoczesnych technologii, a zatrudnieni w nim pracownicy reprezentują szerokie spektrum badań literaturoznawczych, językoznawczych oraz z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach, obejmujących m.in. zagadnienia historii i teorii literatury, historii języka polskiego, wiedzy o polszczyźnie współczesnej, a także metodologii i zagadnień praktycznych w obrębie poszczególnych dyscyplin. Ponadto pracownicy prowadzą literaturoznawcze i językoznawcze badania związane z regionem, co przyczynia się do wzbogacenia kultury i umocnienia tożsamości regionalnej mieszkańców Lubuskiego.

W obszarze kształcenia Instytut Filologii Polskiej realizuje szereg celów operacyjnych zawartych w Strategii UZ na lata 2021-2030, m.in.:

- doskonalenie jakości kształcenia poprzez wprowadzanie innowacji organizacyjnych [K1.1], co odzwierciedla obecna struktura Instytutu Filologii Polskiej, oparta na zakładach i pracowniach sprofilowanych zgodnie z potrzebami obsługiwanych kierunków. Zajęcia kierunkowe na *literaturze popularnej i kreacjach światów gier* prowadzą przede wszystkim pracownicy Zakładu Literatury i Kultury Popularnej;
- ustawiczne doskonalenie programów studiów przy współudziale interesariuszy zewnętrznych [K2.1]; współpraca z przedstawicielami m.in. przemysłu gromego sprzyja dostosowaniu profilu absolwenta/absolwentki *literatury popularnej i kreacji światów gier* do potrzeb rynku pracy;
- wzrost udziału studentów w projektach badawczych i wspieranie ich zainteresowań i kreatywności przy jednoczesnej współpracy z otoczeniem [K3.1, K3.2] – ten cel jest szeroko realizowany, np. poprzez aktywizację studentów do działań naukowych, publikacyjnych i organizacyjnych we współpracy z interesariuszami zewnętrznymi;
- rozwijanie metod kształcenia [K4.1] – zarówno pracownicy, jak i studenci są otwarci na innowacyjne technologie i narzędzia, jak kształcenie hybrydowe, zdalne czy e-learning.

W obszarze badań naukowych Instytut Filologii Polskiej realizuje m.in. następujące cele operacyjne:

- rozwój dyscyplin naukowych podlegających ewaluacji [B1.1] – dwie dyscypliny, do których odnoszą się efekty uczenia się na kierunku *literatura popularna i kreacje światów gier*, tj. literaturoznawstwo i językoznawstwo, podlegają ewaluacji;
- powiązanie badań naukowych z procesem kształcenia [B.2.10]; pracownicy naukowo-dydaktyczni są przypisani do dyscyplin: literaturoznawstwo i językoznawstwo;
- udział w seminariach naukowych, konferencjach oraz projektach badawczych i międzynarodowych [B3.9]; studenci *literatury popularnej i kreacji światów gier* są zapraszani do biernego i/lub czynnego uczestnictwa w przedsięwzięciach naukowych organizowanych lub współorganizowanych przez Instytut Filologii Polskiej.

W obszarze relacji z otoczeniem Instytut Filologii Polskiej wykazuje dużą aktywność, szczególnie ukierunkowując się na:

– zwiększenie otwartości na potrzeby interesariuszy zewnętrznych [R3.1] – uwagi i sugestie interesariuszy wpływają na tok studiów i możliwości oferowane studentom, a przede wszystkim z uwzględnieniem powyższych potrzeb są tworzone sylwetki studentów oferowanych specjalności: *pisanie kreatywne* oraz *kreowanie gier w środowisku cyfrowym*; ponadto Instytut Filologii Polskiej UZ jest aktywny w obszarze popularyzacji nauki w regionie poprzez współpracę z instytucjami państwowymi oraz samorządowymi.

Założenia związane z kształceniem na kierunku *literatura popularna i kreacje światów gier* na poziomie studiów pierwszego stopnia wpisują się w misję i wizję działalności Uniwersytetu Zielonogórskiego na tle specyfiki regionu oraz potrzeb kraju w obrębie kreowania zaplecza kadrowego i intelektualnego na rynku pracy i aktywnego społeczeństwa.

3. Opis kompetencji oczekiwanych od kandydata ubiegającego się o przyjęcie na studia pierwszego stopnia

Rodzaj studiów

3-letnie studia o profilu ogólnoakademickim, prowadzące do tytułu zawodowego licencjata.

Zasady rekrutacji

Rekrutacja odbywa się zgodnie z zasadami przeprowadzania rekrutacji na studia pierwszego stopnia zamieszczonymi w przepisach ogólnych. Na studia zostaną przyjęci w ramach limitu miejsc kandydaci, którzy spełnili wszystkie wymagania rekrutacyjne i uzyskali największą liczbę punktów. Liczba punktów wyliczona będzie jako średnia ważona liczby punktów odpowiadających wynikom egzaminu maturalnego z określonych dla kierunku przedmiotów. Szczegółowe zasady rekrutacji oraz przedmioty brane pod uwagę w procesie rekrutacji określone są w obowiązującej na dany rok akademicki Uchwale Senatu Uniwersytetu Zielonogórskiego w sprawie ustalenia warunków, trybu oraz terminu rozpoczęcia i zakończenia rekrutacji na studia wyższe.

4. Analiza zgodności zakładanych efektów uczenia się z potrzebami rynku pracy

Koncepcję kształcenia na studiach pierwszego stopnia kierunku *literatura popularna i kreacje światów gier* oparto na założeniu dotyczącym koniecznych związków pomiędzy wiedzą z zakresu literatury popularnej a profesjonalnym tworzeniem gier.

Specyfika kierunku oraz wymagania rynkowe doprowadziły do przyjęcia modelu kształcenia opartego na zajęciach w czterech blokach tematycznych, realizowanych w ramach przedmiotów ogólnych. Ich treści mogą być rozwijane w zależności od indywidualnych preferencji i kompetencji studenta w ramach dwóch specjalizacji. Pierwszy blok tematyczny dotyczy literatury popularnej i jej kontekstów. Drugi jest związany z wiedzą o grach oraz jej praktycznym wykorzystaniem. Te bloki osadzone są przede wszystkim w ramach literaturoznawstwa. Trzeci, uwzględniający także wiedzę językoznawczą, dotyczy pisania kreatywnego i jego zastosowania w produkcji gier planszowych, tekstowych i fabularnych. Jest realizowany częściowo w ramach przedmiotów ogólnych. W ramach specjalności *pisanie kreatywne* jest dodatkowo rozwijany. Czwarty blok dotyczy praktycznej znajomości projektowania gier i mediów oraz rzeczywistości rozszerzonej (XR) i jest dostępny w ramach specjalności *kreowanie gier w środowisku cyfrowym*. W efekcie zastosowania takiego modelu uczenia student o preferencjach humanistyczno-growych może zdobywać wiedzę i kompetencje pozwalające mu na podejmowanie pracy w przemyśle kulturowym obok specjalistów z dziedzin takich jak

informatyka, grafika komputerowa czy digital storytelling.

Sylwetka absolwenta/absolwentki:

Studia na kierunku *literatura popularna i kreacje światów gier* wyposażają w podstawy erudycji literaturoznawczej i językoznawczej w połączeniu z wiedzą na temat zjawisk zachodzących we współczesnej kulturze popularnej oraz umiejętnościami pozwalającymi na tworzenie fabuł gier i aplikowanie ich do gier planszowych, fabularnych oraz cyfrowych.

W programie studiów uwzględniono przedmioty, dzięki którym absolwent(ka) uzyskuje ogólne wykształcenie humanistyczne. Poznaje historię literatury popularnej, mechanizmy teoretycznoliterackie oraz pozaliterackie, które wpływają na jej ewolucję. Zapoznaje się z kanonem najważniejszych tekstów literatury popularnej. Poznaje relacje zachodzące pomiędzy gramami a tekstami literackimi oraz zdobywa podstawowe umiejętności z zakresu pisania kreatywnego (creative writing), w tym specjalistyczne jak digital storytelling. Nabywa także kompetencje filologicznej analizy tekstów literatury i kultury popularnej oraz przekształcania zawartych w nich treści w scenariusze różnych typów gier (planszowych, fabularnych i cyfrowych).

Student(ka) zdobywa wiedzę i umiejętności pozwalające za pomocą metod językoznawczych analizować mechanizmy organizujące narracje w narracyjnych podręcznikach gier. Umie wykorzystywać wiedzę językoznawczą do twórczego operowania językiem. Poznaje także techniki obecne w retoryce przydatne do krytycznego czytania i przetwarzania tekstów literatury popularnej.

Proponowane zajęcia mają kształtować umiejętność kreowania światów gier. Student(ka) zdobywa niezbędną wiedzę z zakresu pojęć oraz głównych kategorii groznawstwa, niezbędnych do rozumienia mechanizmów konstytuujących gry oraz ich kontekstualizowanego ujęcia. Zapoznaje się z teoriami gier oraz zasadami funkcjonowania mechaniki gier. Poznaje metody analizy struktur gier i uczy się projektować ich elementy. Tworzy od podstaw własną grę planszową. Uczy się zarówno pracy samodzielnej, jak i zbiorowej oraz zarządzania projektem.

Student(ka) tego kierunku uzyskuje kompleksowy zestaw wiedzy i umiejętności literaturoznawczych i językoznawczych, profilowany przede wszystkim pod tworzenie scenariuszy gier, ale obejmujący także ich aspekty strukturalne i mechaniczne oraz ich uwarunkowania techniczne. Dzięki temu może poszukiwać pracy w coraz dynamiczniej rozwijającym się przemyśle związanym z tworzeniem wszelkiego typu gier.

Sylwetka absolwenta/absolwentki specjalności *kreowanie gier w środowisku cyfrowym*:

Program kształcenia w ramach specjalności *kreowanie gier w środowisku cyfrowym* zakłada efekty uczenia się związane z wyposażeniem absolwentów w specjalistyczne umiejętności przydatne na rynku pracy. W szczególności są to umiejętności związane z kreacją gier cyfrowych i szeroko rozumianą pracą w branży Gamedev. Ponieważ wśród zawodów przyszłości wskazuje się m.in. zawody związane z cyfrową rozrywką (np. level designer), specjalność *kreowanie gier w środowisku cyfrowym* w pierwszej kolejności wyposaża absolwenta w wiedzę i kwalifikacje umożliwiające podjęcie takich właśnie profesji. W szczególności jest to wiedza dotycząca kreowania doświadczeń użytkownika (UX) oraz zagadnień fast design i visual. Ponadto absolwent otrzymuje kwalifikacje w zakresie projektowania rzeczywistości rozszerzonej (XR) oraz praktycznej znajomości środowiska projektowania gier i mediów. Specjalność ta uzupełnia kompetencje i wiedzę pozyskiwane w ramach studiów pierwszego stopnia na kierunku *literatura popularna i kreacja światów gier*. Ułatwia kontynuowanie edukacji w ramach studiów drugiego stopnia oraz poszerza zakres potencjalnych możliwości zatrudnienia absolwentów w przemyśle growym.

Sylwetka absolwenta/absolwentki specjalności *pisanie kreatywne*:

Specjalność *pisanie kreatywne (creative writing)* skierowana jest do studentów, którzy chcieliby w

świadomy sposób rozwijać własną twórczość artystyczną w zakresie prozy czy poezji lub planują podjęcie działalności krytycznoliterackiej. W programie specjalności uwzględniono przedmioty kształtujące i rozwijające umiejętność pisania (w tym uczące konstruowania postaci literackich, opisywania przestrzeni, struktury intrygi oraz sztuki narracji), a zarazem otwierające i uwrażliwiające na proces twórczy. Absolwenci *pisania kreatywnego* mają zatem opanowaną na poziomie wystarczającym, ale uzależnioną od indywidualnych predyspozycji, sztukę pisania różnych form i gatunków prozatorskich, a także poezji. Jednocześnie znają i stosują w praktyce współczesne teorie i praktyki interpretacyjne, czemu służą ćwiczenia z tekstem (także z własnymi próbami literackimi). Są wrażliwymi twórcami i badaczami szeroko pojętej kultury, próbującymi swoich sił w obrębie trudniejszych i bardziej wymagających form literackich jak esej czy opowiadanie. Nabywają także umiejętności konstruowania różnych form narracyjnych na użytek rozmaitych typów gier.

Absolwent(ka) kierunku *literatura popularna i kreacje światów gier* uzyskuje dyplom licencjata. Studia przygotowują do podjęcia studiów drugiego stopnia, w tym m.in. polonistycznych (znajdujących się w ofercie Instytutu Filologii Polskiej Uniwersytetu Zielonogórskiego). Ponadto absolwent(ka) zna język obcy na poziomie biegłości B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy.

5. Opis sposobów weryfikacji i oceny osiągniętych przez studenta efektów uczenia się w trakcie całego procesu kształcenia

Szczegółowe informacje na temat metod weryfikacji i oceny efektów uczenia się znajdują się w [sylabusach przedmiotów określających plan studiów](#).

6. Program studiów dla kierunku studiów, profilu i poziomu kształcenia obejmujący:

6.1. Opis zakładanych efektów uczenia się z przyporządkowaniem kierunku studiów do dziedzin nauki i dyscyplin naukowych lub dziedzin sztuki i dyscyplin artystycznych, do których odnoszą się efekty uczenia się dla tego kierunku (zob. załącznik nr 1)

6.2. Wskaźniki dotyczące programu studiów

Wskaźniki dotyczące programu studiów na ocenianym kierunku studiów, poziomie i profilu kształcenia	
Liczba punktów ECTS konieczna do uzyskania kwalifikacji odpowiadających poziomowi kształcenia	180
Liczba semestrów konieczna do uzyskania kwalifikacji odpowiadających poziomowi kształcenia	6
Liczba punktów ECTS przyporządkowana do zajęć dydaktycznych wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich i studentów	112

Liczba punktów ECTS przyporządkowana modułom zajęć związanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie/dziedzinach nauki/sztuki właściwej/właściwych dla ocenianego kierunku studiów, służące zdobywaniu przez studenta pogłębionej wiedzy oraz umiejętności prowadzenia badań naukowych (dla kierunku o profilu	92
Liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych (w przypadku kierunków studiów przypisanych do dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne)	5
Liczba punktów ECTS przyporządkowana przedmiotom/modułom zajęć do wyboru	65 (36%)
Liczba punktów ECTS przyporządkowana praktykom zawodowym oraz liczba godzin praktyk zawodowych (jeżeli program studiów przewiduje praktyki)	-
Liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego – w przypadku stacjonarnych studiów pierwszego stopnia i jednolitych studiów magisterskich	60 (0 ECTS)

Moduły zajęć związane z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki lub sztuki związanej z kierunkiem studiów, służące zdobywaniu przez studenta pogłębionej wiedzy oraz umiejętności prowadzenia badań naukowych			
Nazwa modułu zajęć	Forma zajęć	Łączna liczba godzin	ECTS
Nauki pomocnicze literaturoznawstwa i językoznawstwa (L/J)	laboratorium	30	3
Język jako archiwum kultury (J)	ćwiczenia	30	2
Podręczniki narracyjnych gier fabularnych (J)	ćwiczenia	30	2
Mity i religie świata (L)	wykład	30	5
Eposy świata (L)	wykład	30	5
Historia literatury popularnej do XIX wieku (L)	wykład	30	5
Historia literatury popularnej XX i XXI wieku (L)	wykład i ćwiczenia	60	7
Imaginarium kultury i literatury popularnej (L)	wykład i ćwiczenia	60	7
Teoria i genologia literatury popularnej (L)	wykład i ćwiczenia	60	7

Polska współczesna proza fantastyczna (L)	wykład i ćwiczenia	60	6
Literatura i gry (L)	ćwiczenia	30	5
Kultura języka polskiego w literaturze i kulturze popularnej (J)	wykład i ćwiczenia	60	7
Twórcze użycie języka w grach (J)	konwersatorium	30	3
Archaizacja języka w literaturze popularnej i grach (J)	konwersatorium	30	3
Digital storytelling (L)	laboratorium	30	3
Techniki pisania scenariusza gry (L)	laboratorium	30	2
Scenariusz gry RPG (L)	laboratorium	30	4
Retoryka (J)	laboratorium	30	2
Proseminarium (L/J)	seminarium	30	4
Seminarium (L/J)	seminarium	60	10
Razem: (L) – literaturoznawstwo (70% ECTS); (J) – językoznawstwo (30% ECTS)		780	92 (51%)

***Profil ogólnoakademicki** – obejmuje zajęcia związane z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub w dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów, w wymiarze większym niż 50% liczby pkt. ECTS i uwzględnia udział studentów w zajęciach przygotowujących do prowadzenia działalności naukowej lub udział w tej działalności.*

Moduły zajęć do wyboru			
Nazwa modułu zajęć	Forma/formy zajęć	Łączna liczba godzin	Liczba punktów ECTS
Przedmiot społeczny	konwersatorium	30	5
Język obcy nowożytny	ćwiczenia	120	9
Przedmioty do wyboru	ćwiczenia	210	14
Proseminarium, seminarium	seminaria	90	14
Moduł wybranej specjalności	wykłady, ćwiczenia, laboratoria	300	23

Wychowanie fizyczne	ćwiczenia	60	0
Razem:		810	65 (36%)

Program studiów umożliwia studentowi wybór zajęć, którym przypisano punkty ECTS w wymiarze nie mniejszym niż 30% liczby punktów ECTS.

6.3. Zajęcia lub grupy zajęć – wraz z przypisaniem do każdego modułu efektów uczenia się oraz treści programowych, form i metod kształcenia, zapewniających osiągnięcie tych efektów, a także liczby punktów ECTS

Szczegółowe informacje na temat przypisanych do każdego modułu efektów uczenia się oraz treści programowych, form i metod kształcenia, zapewniających osiągnięcie tych efektów przez studentów, znajdują się w [sylabusach przedmiotów określających plan studiów](#).

6.4. Sposoby weryfikacji i oceny osiągnięcia przez studenta zakładanych efektów uczenia się

Szczegółowe informacje na temat sposobów weryfikacji i oceny osiągniętych przez studenta zakładanych efektów uczenia się znajdują się w [sylabusach przedmiotów określających plan studiów](#).

6.5. Plan studiów uwzględniający moduły zajęć (zob. załącznik nr 2)