



Wydział Filologii
Polskiej i Klasycznej
UAM w Poznaniu

Harmonogram zajęć obowiązkowych oraz zajęć fakultatywnych

GROZNAWSTWO (I stopień)

semestr zimowy 2025/2026

Poznań 2025

I ROK

	PONIEDZIAŁEK	WTOREK	ŚRODA	CZWARTEK	PIĄTEK
8.00-9.30		Wstęp do badań groźnawczych (15h) mgr E. Repeć W s. 321			
9.45-11.15		Larpy, gry narracyjne i gry miejskie dr A. Surdyk ĆW S. Teatralna			
11.30-13.00		Symulacje i światy równoległe prof. M. Wobalis ĆF s. 61			
13.30-15.00					Postać w literaturze, filmie i grach dr J. Pigulak W s. 59
15.15-16.45	Japonia w grach wideo mgr J. Witczak ĆF s. 323	Strategie narracyjne prof. M. Telicki ĆW s. 322	Dostępność gier wideo w perspektywie disability studies (15h) dr J. Pigulak ĆF s. 59		Globalna historia gier cyfrowych dr M. Pigulak W s. 321
17.00-18.30		Podstawy scenariopisarstwa gier mgr M. Mróz ĆW s. 322	Ewolucja cyfrowego horroru mgr A. Piechota WF zaj. online		Analiza gier wideo prof. R. Kochanowicz ĆW s. Śniadeckich
18.45-20.15	Analiza gier wideo - laboratorium prof. R. Kochanowicz mgr E. Repeć ĆF zaj. online			Podstawy gameplay designu mgr I. Legoń ĆF s. 59	Wstęp do badań groźnawczych (15h) prof. R. Kochanowicz W s. Śniadeckich

II ROK

	PONIEDZIAŁEK	WTOREK	ŚRODA	CZWARTEK	PIĄTEK
8.00-9.30					
9.45-11.15					Gatunki w filmie i grach dr J. Pigulak ĆW s. 59
11.30-13.00		Symulacje i światy równoległe prof. M. Wobalis ĆF s. 61		Audiosfera w grach wideo dr S. Bitka ĆW s. 59	Rynek gier wideo dr M. Pigulak ĆW s. 59
13.30-15.00				Projektowanie fikcji interaktywnej prof. M. Wobalis ĆW s. 59	Historia polskich gier cyfrowych dr M. Pigulak W s. 321
15.15-16.45	Japonia w grach wideo mgr J. Witczak ĆF s. 323		Dostępność gier wideo w perspektywie disability studies (15h) dr J. Pigulak ĆF s. 59	Immersyjne aspekty wizualne dr S. Bitka ĆW s. 59	
17.00-18.30		Krytyka i publicystyka gier wideo M. Witczak ĆW zaj. online	Ewolucja cyfrowego horroru mgr A. Piechota WF zaj. online	Transmedia: film i serial współczesny mgr M. Mróz ĆW s. 59	
18.45-20.15	Analiza gier wideo - laboratorium prof. R. Kochanowicz mgr E. Repeć ĆF zaj. online			Podstawy gameplay designu mgr I. Legoń ĆF s. 59	

III ROK

	PONIEDZIAŁEK	WTOREK	ŚRODA	CZWARTEK	PIĄTEK
8.00-9.30		Organizacja produkcji gier wideo mgr O. Cyganiak ĆW s. 322			
9.45-11.15		Translatorium: lokalizacje gier mgr A. Kaniecka ĆW s. 59	Proseminarium dr M. Pigulak PRO s. 59		
11.30-13.00		Symulacje i światy równoległe prof. M. Wobalis ĆF s. 61	Grywalizacja - gry w kontekstach pozaludycznych dr J. Pigulak ĆW s. 59		Proseminarium dr J. Pigulak PRO s. 323
13.30-15.00					
15.15-16.45	Japonia w grach wideo mgr J. Witczak ĆF s. 323		Dostępność gier wideo w perspektywie disability studies (15h) dr J. Pigulak ĆF s. 59		
17.00-18.30			Ewolucja cyfrowego horroru mgr A. Piechota WF zaj. online		
18.45-20.15	Analiza gier wideo - laboratorium prof. R. Kochanowicz mgr E. Repeć ĆF zaj. online			Podstawy gameplay designu mgr I. Legoń ĆF s. 59	

Oznaczenia w planie zajęć:

- **ĆW** - ćwiczenia
- **W** - wykład

- **ĆF** - ćwiczenia fakultatywne
- **WF** - wykład fakultatywny