



Izvedbeni plan nastave (syllabus¹)

Sastavnica	Odjel za informacijske znanosti	akad. god.	2023./2024.					
Naziv kolegija	Filozofija i gaming kultura	ECTS	3					
Naziv studija	Jednopedmetni preddiplomski sveučilišni studij knjižničarstva							
Razina studija	<input checked="" type="checkbox"/> preddiplomski	<input type="checkbox"/> diplomski	<input type="checkbox"/> integrirani	<input type="checkbox"/> poslijediplomski				
Godina studija	<input type="checkbox"/> 1.	<input checked="" type="checkbox"/> 2.	<input checked="" type="checkbox"/> 3.	<input type="checkbox"/> 4.	<input type="checkbox"/> 5.			
Semestar	<input type="checkbox"/> zimski <input checked="" type="checkbox"/> ljetni	<input type="checkbox"/> I.	<input type="checkbox"/> II.	<input type="checkbox"/> III.	<input checked="" type="checkbox"/> IV.	<input type="checkbox"/> V.	<input checked="" type="checkbox"/> VI.	
Status kolegija	<input type="checkbox"/> obvezni kolegij	<input checked="" type="checkbox"/> izborni kolegij	<input checked="" type="checkbox"/> izborni kolegij koji se nudi studentima drugih odjela		Nastavničke kompetencije	<input type="checkbox"/> DA	<input checked="" type="checkbox"/> NE	
Opterećenje	2	P	0	S	0	V	Mrežne stranice kolegija	<input checked="" type="checkbox"/> DA <input type="checkbox"/> NE
Mjesto i vrijeme izvođenja nastave	Učionica 119 na Novom kampusu Sveučilišta u Zadru			Jezik/jezici na kojima se izvodi kolegij	hrvatski			
Početak nastave	1-3-2024			Završetak nastave	7-6-2024			
Preduvjeti za upis	Nema.							
Nositelj kolegija	dr. sc. Josip Ćirić, izv. prof.							
E-mail	jciric@unizd.hr			Konzultacije	utorak, 16-18h, ured 0.7 (Relja)			
Izvođač kolegija								
E-mail				Konzultacije				
Suradnici na kolegiju								
E-mail				Konzultacije				
Suradnici na kolegiju								
E-mail				Konzultacije				
Vrste izvođenja nastave	<input checked="" type="checkbox"/> predavanja	<input type="checkbox"/> seminari i radionice	<input type="checkbox"/> vježbe	<input type="checkbox"/> obrazovanje na daljinu	<input type="checkbox"/> terenska nastava			
	<input type="checkbox"/> samostalni zadaci	<input type="checkbox"/> multimedija i mreža	<input type="checkbox"/> laboratorij	<input type="checkbox"/> mentorski rad	<input type="checkbox"/> ostalo			
Ishodi učenja kolegija	Očekuje se da će studenti: • prepoznati filozofske ideje ugrađene u narative i mehanizam video igara; • naučiti vještine filozofijskog promišljanja, iako im filozofija nije primarni studijski izbor; • steći interdisciplinarni uvod u studije o računalnim igrama							
Ishodi učenja na razini programa	(a), (e), (p), (s)							
Načini praćenja studenata	<input checked="" type="checkbox"/> pohađanje nastave	<input type="checkbox"/> priprema za nastavu	<input type="checkbox"/> domaće zadatke	<input checked="" type="checkbox"/> kontinuirana evaluacija	<input type="checkbox"/> istraživanje			
	<input type="checkbox"/> praktični rad	<input type="checkbox"/> eksperimentalni rad	<input type="checkbox"/> izlaganje	<input type="checkbox"/> projekt	<input type="checkbox"/> seminar			

¹ Riječi i pojmovni sklopovi u ovom obrascu koji imaju rodno značenje odnose se na jednak način na muški i ženski rod.



	<input type="checkbox"/> kolokvij(i)	<input checked="" type="checkbox"/> pismeni ispit	<input type="checkbox"/> usmeni ispit	<input type="checkbox"/> ostalo:
Uvjeti pristupanja ispitu	nema posebnih uvjeta			
Ispitni rokovi	<input type="checkbox"/> zimski ispitni rok	<input checked="" type="checkbox"/> ljetni ispitni rok		<input checked="" type="checkbox"/> jesenski ispitni rok
Termini ispitnih rokova		lipanj 2024. ×2	rujan 2024. ×2	
Opis kolegija	<p>Računalne igre predstavljaju kulturnu industriju vrijednu milijarde dolara. Zarada od pojedinih igara usporediva je s BDP-om manjih zemalja. Novija pojava je i razvoj e-sporta i s njim povezane industrije. Dakako, igre su, uz pozornost medija, zaradile i optužbe za kvarenje mladeži. Sve navedeno podložno je filozofskoj analizi, kako u području etike, estetike, fenomenologije, socijalne filozofije i filozofije kulture, tako i logike i teorije igara.</p> <p>Studenti će na kolegiju imati priliku upoznati se s bogatom povijesti računalnih igara, brojnim društvenim pojavama vezanima uz neke od igara. Kolegij će poslužiti kao interdisciplinarni uvod u studije o računalnim igrama, s naglaskom na filozofiju. Obradit će se pojmovi poput teorije igara, mehanike igre, trenutne gratifikacije i parcijalnog uvjetovanja, e-sporta, žanrovske analize, moralne panike, odnosa logike i teorije igara, estetike, etike, fenomenologije, digitalne humanistike i kompleksnih mreža.</p>			
Sadržaj kolegija (nastavne teme)	<ol style="list-style-type: none">1. Uvodno razmatranje2. Filozofija i antropologija igre3. Video igre, etika i moralna panika4. Estetika video igara5. Metafizika video igara6. Teorija igara i dizajn video igara7. Filozofska analiza žanra: cRPG8. Filozofska analiza žanra: RTS i 4X9. Filozofska analiza žanra: managerske simulacije10. Filozofska analiza žanra: avanture11. Filozofska analiza žanra: MMO i e-sport12. Gejmifikacija filozofije13. Gaming zajednica14. Završno razmatranje			
Obvezna literatura	<p>Cogburn, Jon i Mark Silcox (eds.). 2009. <i>Philosophy Through Video Games</i>. New York: Routledge.</p> <p>Cuddy, Luke i John Nordlinger (eds.). 2009. <i>World of Warcraft and Philosophy. Wrath of the Philosopher King</i>. Chicago: Open Court. (odabrana poglavlja)</p> <p>Sageng, John Richard, Hallvard Fossheim i Tarjei Mandt Larsen (ed.). 2012. <i>The Philosophy of Computer Games</i>. Heidelberg: Springer. (odabrana poglavlja)</p> <p>Webber, Jordan Erica i Daniel Griliopoulos. 2017. <i>Ten Things Video Games Can Teach Us</i>. London: Robinson.</p>			
Dodatna literatura	<ul style="list-style-type: none">• Caillois, Roger. 1965. <i>Igre i ljudi: maska i zanos</i>. Beograd: Sazvežđa• Cuddy, Luke (ed.). 2011. <i>Halo and Philosophy. Intellect Evolved</i>. Chicago: Open Court.• Cuddy, Luke (ed.). 2015. <i>BioShock and Philosophy: Irrational Game, Rational Book</i>. Chicago: Open Court.• Cogburn, Jon i Mark Silcox (eds.). 2012. <i>Dungeons and Dragons and Philosophy: Raiding the Temple of Wisdom</i>. Chicago: Open Court.• Huizinga, Johan. 1992. <i>Homo ludens: o podrijetlu kulture u igri</i>. Zagreb: Naprijed.• Irwin, William i David Kyle Johnson. 2010. <i>Introducing Philosophy through Pop Culture. From Socrates to South Park, Hume to House</i>. Chichester: Wiley-Blackwell.• McGonigal, Jane. 2011. <i>Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World</i>. London: Penguin.• Perron, Bernard. 2018. <i>The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror (Approaches to Digital Game Studies)</i>. London: Bloomsbury Academic.• Schreier, Jason. 2017. <i>Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made</i>. New York: Harper.			



	<p>Videigre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2K. 2007. <i>Bioshock</i>. MS Windows. • BioWare. 1998. <i>Baldur's Gate</i>. MS Windows. • BioWare, Obsidian Entertainment, Saber Interactive. 2003. <i>Star Wars: Knights of the Old Republic</i>. MS Windows. • Black Isle Studios. 1999. <i>Planescape: Torment</i>. MS Windows. • Blizzard Entertainment. 2005. <i>World of Warcraft</i>. MS Windows. • CCP Games. 2003. <i>EVE Online</i>. MS Windows. • Firaxis Games. 1999. <i>Sid Meier's Alpha Centauri</i>. MS Windows. • Funcom. 2006. <i>Dreamfall: The Longest Journey</i>. MS Windows. • id Software. 1993. <i>Doom</i>. MS Windows. • Interplay Productions. 1997. <i>Fallout</i>. MS Windows. • LucasArts. 1990. <i>The Secret of Monkey Island</i>. MS-DOS. • LucasArts. 1993. <i>Day of the Tentacle</i>. MS-DOS. • LucasArts. 1995. <i>Star Wars: Dark Forces</i>. MS-DOS. • Pajitnov, Alexey. 1987. <i>Tetris</i>. MS-DOS. • Thatgamecompany. 2012/2019. <i>Journey</i>. PlayStation 3 / MS Windows. • Thunder Lotus Games. 2020. <i>Spirittfarer</i>. MS Windows. • Troika Games. 2004. <i>Vampire: The Masquerade – Bloodlines</i>. MS Windows. • Ubisoft Montpellier. 2014. <i>Valiant Hearts: The Great War</i>. MS Windows. • Ubisoft Montreal. 2007. <i>Assassin's Creed</i>. MS Windows. 					
Mrežni izvori	Nastavni materijali i domaći zadaci nalaze se na Merlin servisu					
Provjera ishoda učenja (prema uputama AZVO)	Samo završni ispit					
	<input checked="" type="checkbox"/> završni pismeni ispit		<input type="checkbox"/> završni usmeni ispit		<input type="checkbox"/> pismeni i usmeni završni ispit	
	<input type="checkbox"/> samo kolokvij/zadaci	<input type="checkbox"/> kolokvij / zadaća i završni ispit	<input type="checkbox"/> seminarski rad	<input type="checkbox"/> seminarski rad i završni ispit	<input type="checkbox"/> praktični rad	<input type="checkbox"/> drugi oblici
Način formiranja završne ocjene (%)	5% bodova dolasci na nastavu 95% završni ispit					
Ocjenjivanje kolokvija i završnog ispita (%)	<60		% nedovoljan (1)			
	60-69		% dovoljan (2)			
	70-79		% dobar (3)			
	80-89		% vrlo dobar (4)			
	90-100		% izvrstan (5)			
Način praćenja kvalitete	<input checked="" type="checkbox"/> studentska evaluacija nastave na razini Sveučilišta <input type="checkbox"/> studentska evaluacija nastave na razini sastavnice <input type="checkbox"/> interna evaluacija nastave <input checked="" type="checkbox"/> tematske sjednice stručnih vijeća sastavnica o kvaliteti nastave i rezultatima studentske ankete <input type="checkbox"/> ostalo					
Napomena / Ostalo	<p>Sukladno čl. 6. <i>Etičkog kodeksa</i> Odbora za etiku u znanosti i visokom obrazovanju, „od studenta se očekuje da pošteno i etično ispunjava svoje obveze, da mu je temeljni cilj akademska izvrsnost, da se ponaša civilizirano, s poštovanjem i bez predrasuda“.</p> <p>Prema čl. 14. <i>Etičkog kodeksa</i> Sveučilišta u Zadru, od studenata se očekuje „odgovorno i savjesno ispunjavanje obveza. [...] Dužnost je studenata/studentica čuvati ugled i dostojanstvo svih članova/članica sveučilišne zajednice i Sveučilišta u Zadru u cjelini, promovirati moralne i akademske vrijednosti i načela. [...] Etički je nedopušten svaki čin koji predstavlja povredu akademskog poštenja. To uključuje, ali se ne ograničava samo na:</p>					



	<ul style="list-style-type: none">- razne oblike prijevare kao što su uporaba ili posjedovanje knjiga, bilježaka, podataka, elektroničkih naprava ili drugih pomagala za vrijeme ispita, osim u slučajevima kada je to izrijekom dopušteno;- razne oblike krivotvorenja kao što su uporaba ili posjedovanje neautorizirana materijala tijekom ispita; lažno predstavljanje i nazočnost ispitima u ime drugih studenata; lažiranje dokumenata u vezi sa studijima; falsificiranje potpisa i ocjena; krivotvorenje rezultata ispita“. <p>Svi oblici neetičnog ponašanja rezultirat će negativnom ocjenom u kolegiju bez mogućnosti nadoknade ili popravka. U slučaju težih povreda primjenjuje se <u>Pravilnik o stegovnoj odgovornosti studenata/studentica Sveučilišta u Zadru</u>.</p> <p>U elektronskoj komunikaciji bit će odgovarano samo na poruke koje dolaze s poznatih adresa s imenom i prezimenom, te koje su napisane hrvatskim standardom i primjerenim akademskim stilom.</p> <p>U kolegiju se koristi Merlin, sustav za e-učenje, pa su studentima/cama potrebni AAI račun. /izbrisati po potrebi/</p>
--	---