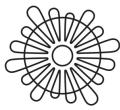


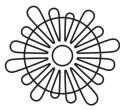
## Izvedbeni plan nastave (syllabus<sup>1</sup>)

<b>Sastavnica</b>	<b>Odjel za informacijske znanosti</b>					<b>akad. god.</b>	<b>2023./2024.</b>
<b>Naziv kolegija</b>	<b>Filozofija i gaming kultura</b>					<b>ECTS</b>	<b>3</b>
<b>Naziv studija</b>	Jednopredmetni preddiplomski sveučilišni studij knjižničarstva						
<b>Razina studija</b>	<input checked="" type="checkbox"/> preddiplomski		<input type="checkbox"/> diplomski		<input type="checkbox"/> integrirani		<input type="checkbox"/> poslijediplomski
<b>Godina studija</b>	<input type="checkbox"/> 1.		<input checked="" type="checkbox"/> 2.		<input checked="" type="checkbox"/> 3.		<input type="checkbox"/> 4.
<b>Semestar</b>	<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.
<b>Status kolegija</b>	<input type="checkbox"/> obvezni kolegij		<input checked="" type="checkbox"/> izborni kolegij		<input checked="" type="checkbox"/> izborni kolegij koji se nudi studentima drugih odjela		<b>Nastavničke kompetencije</b> <input type="checkbox"/> DA <input checked="" type="checkbox"/> NE
<b>Opterećenje</b>	2	P	o	S	o	V	<b>Mrežne stranice kolegija</b> <input checked="" type="checkbox"/> DA <input type="checkbox"/> NE
<b>Mjesto i vrijeme izvođenja nastave</b>	Učionica 119 na Novom kampusu Sveučilišta u Zadru				<b>Jezik/jezici na kojima se izvodi kolegij</b>		hrvatski
<b>Početak nastave</b>	1-3-2024				<b>Završetak nastave</b>		7-6-2024
<b>Preduvjeti za upis</b>	Nema.						
<b>Nositelj kolegija</b>	dr. sc. Josip Ćirić, izv. prof.						
<b>E-mail</b>	<a href="mailto:jciric@unizd.hr">jciric@unizd.hr</a>				<b>Konzultacije</b>	utorak, 16-18h, ured 0.7 (Relja)	
<b>Izvođač kolegija</b>							
<b>E-mail</b>					<b>Konzultacije</b>		
<b>Suradnici na kolegiju</b>							
<b>E-mail</b>					<b>Konzultacije</b>		
<b>Suradnici na kolegiju</b>							
<b>E-mail</b>					<b>Konzultacije</b>		
<b>Vrste izvođenja nastave</b>	<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
<b>Ishodi učenja kolegija</b>		Očekuje se da će studenti: • prepoznati filozofske ideje ugrađene u narative i mehanizam video igara; • naučiti vještine filozofiskog promišljanja, iako im filozofija nije primarni studijski izbor; • steći interdisciplinarni uvod u studije o računalnim igram					
<b>Ishodi učenja na razini programa</b>		(a), (e), (p), (s)					
<b>Načini praćenja studenata</b>	<input checked="" type="checkbox"/> pohađanje nastave		<input type="checkbox"/> priprema za nastavu		<input type="checkbox"/> domaće zadaće	<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

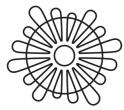
<sup>1</sup> Riječi i pojmovni skloovi u ovom obrascu koji imaju rodno značenje odnose se na jednak način na muški i ženski rod.



	<input type="checkbox"/> kolokvij(i)	<input checked="" type="checkbox"/> pismeni ispit	<input type="checkbox"/> usmeni ispit	<input type="checkbox"/> ostalo:
<b>Uvjeti pristupanja ispitu</b>	nema posebnih uvjeta			
<b>Ispitni rokovi</b>	<input type="checkbox"/> zimski ispitni rok	<input checked="" type="checkbox"/> ljetni ispitni rok	<input checked="" type="checkbox"/> jesenski ispitni rok	
<b>Termini ispitnih rokova</b>		lipanj 2024. ×2	rujan 2024. ×2	
<b>Opis kolegija</b>	<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 mlađeži. 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 pojavnama 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>			
<b>Sadržaj kolegija (nastavne teme)</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Uvodno razmatranje</li><li>2. Filozofija i antropologija igre</li><li>3. Video igre, etika i moralna panika</li><li>4. Estetika video igara</li><li>5. Metafizika video igara</li><li>6. Teorija igara i dizajn video igara</li><li>7. Filozofska analiza žanra: cRPG</li><li>8. Filozofska analiza žanra: RTS i 4X</li><li>9. Filozofska analiza žanra: managerske simulacije</li><li>10. Filozofska analiza žanra: avanture</li><li>11. Filozofska analiza žanra: MMO i e-sport</li><li>12. Gejmifikacija filozofije</li><li>13. Gaming zajednica</li><li>14. Završno razmatranje</li></ol>			
<b>Obvezna literatura</b>	<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 poglavља)</p> <p>Sageng, John Richard, Hallvard Fossheim i Tarjei Mandt Larsen (ed.). 2012. <i>The Philosophy of Computer Games</i>. Heidelberg: Springer. (odabrana poglavља)</p> <p>Webber, Jordan Erica i Daniel Griliopoulos. 2017. <i>Ten Things Video Games Can Teach Us</i>. London: Robinson.</p>			
<b>Dodatna literatura</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Caillols, Roger. 1965. <i>Igre i ljudi: maska i zanos</i>. Beograd: Sazvežđa</li><li>• Cuddy, Luke (ed.). 2011. <i>Halo and Philosophy. Intellect Evolved</i>. Chicago: Open Court.</li><li>• Cuddy, Luke (ed.). 2015. <i>BioShock and Philosophy: Irrational Game, Rational Book</i>. Chicago: Open Court.</li><li>• Cogburn, Jon i Mark Silcox (eds.). 2012. <i>Dungeons and Dragons and Philosophy: Raiding the Temple of Wisdom</i>. Chicago: Open Court.</li><li>• Huizinga, Johan. 1992. <i>Homo ludens: o podrijetlu kulture u igri</i>. Zagreb: Naprijed.</li><li>• 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.</li><li>• McGonigal, Jane. 2011. <i>Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World</i>. London: Penguin.</li><li>• Perron, Bernard. 2018. <i>The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror (Approaches to Digital Game Studies)</i>. London: Bloomsbury Academic.</li><li>• Schreier, Jason. 2017. <i>Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made</i>. New York: Harper.</li></ul>			



	Videogre: <ul style="list-style-type: none"><li>• 2K. 2007. <i>Bioshock</i>. MS Windows.</li><li>• BioWare. 1998. <i>Baldur's Gate</i>. MS Windows.</li><li>• BioWare, Obsidian Entertainment, Saber Interactive. 2003. <i>Star Wars: Knights of the Old Republic</i>. MS Windows.</li><li>• Black Isle Studios. 1999. <i>Planescape: Torment</i>. MS Windows.</li><li>• Blizzard Entertainment. 2005. <i>World of Warcraft</i>. MS Windows.</li><li>• CCP Games. 2003. <i>EVE Online</i>. MS Windows.</li><li>• Firaxis Games. 1999. <i>Sid Meier's Alpha Centauri</i>. MS Windows.</li><li>• Funcom. 2006. <i>Dreamfall: The Longest Journey</i>. MS Windows.</li><li>• id Software. 1993. <i>Doom</i>. MS Windows.</li><li>• Interplay Productions. 1997. <i>Fallout</i>. MS Windows.</li><li>• LucasArts. 1990. <i>The Secret of Monkey Island</i>. MS-DOS.</li><li>• LucasArts. 1993. <i>Day of the Tentacle</i>. MS-DOS.</li><li>• LucasArts. 1995. <i>Star Wars: Dark Forces</i>. MS-DOS.</li><li>• Pajitnov, Alexey. 1987. <i>Tetris</i>. MS-DOS.</li><li>• Thatgamecompany. 2012/2019. <i>Journey</i>. PlayStation 3 / MS Windows.</li><li>• Thunder Lotus Games. 2020. <i>Spiritfarer</i>. MS Windows.</li><li>• Troika Games. 2004. <i>Vampire: The Masquerade – Bloodlines</i>. MS Windows.</li><li>• Ubisoft Montpellier. 2014. <i>Valiant Hearts: The Great War</i>. MS Windows.</li><li>• Ubisoft Montreal. 2007. <i>Assassin's Creed</i>. MS Windows.</li></ul>																														
Mrežni izvori	Nastavni materijali i domaći zadaci nalaze se na Merlin servisu																														
Provjera ishoda učenja (prema uputama AZVO)	<table border="1"><thead><tr><th colspan="6">Samo završni ispit</th></tr><tr><th colspan="2"><input checked="" type="checkbox"/> završni pismeni ispit</th><th colspan="2"><input type="checkbox"/> završni usmeni ispit</th><th colspan="2"><input type="checkbox"/> pismeni i usmeni završni ispit</th></tr><tr><th colspan="2"><input type="checkbox"/> samo kolokvij/zadaće</th><th colspan="2"><input type="checkbox"/> kolokvij / zadaća i završni ispit</th><th colspan="2"><input type="checkbox"/> seminarski rad i završni ispit</th></tr></thead><tbody><tr><td colspan="2"><input type="checkbox"/></td><td colspan="2"><input type="checkbox"/></td><td colspan="2"><input type="checkbox"/></td></tr><tr><td colspan="2"><input type="checkbox"/></td><td colspan="2"><input type="checkbox"/></td><td colspan="2"><input type="checkbox"/></td></tr></tbody></table>	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/zadaće		<input type="checkbox"/> kolokvij / zadaća i završni ispit		<input type="checkbox"/> seminarski rad i završni ispit		<input type="checkbox"/>											
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/zadaće		<input type="checkbox"/> kolokvij / zadaća i završni ispit		<input type="checkbox"/> seminarski rad i završni ispit																											
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>																											
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>																											
Način formiranja završne ocjene (%)	5% bodova dolasci na nastavu 95% završni ispit																														
Ocenjivanje kolokvija i završnog ispita (%)	<table border="1"><tr><td>&lt;60</td><td>% nedovoljan (1)</td></tr><tr><td>60-69</td><td>% dovoljan (2)</td></tr><tr><td>70-79</td><td>% dobar (3)</td></tr><tr><td>80-89</td><td>% vrlo dobar (4)</td></tr><tr><td>90-100</td><td>% izvrstan (5)</td></tr></table>	<60	% nedovoljan (1)	60-69	% dovoljan (2)	70-79	% dobar (3)	80-89	% vrlo dobar (4)	90-100	% izvrstan (5)																				
<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	Sukladno čl. 6. <i>Etičkog kodeksa Odbora za etiku u znanosti i visokom obrazovanju</i> , „od studenta se očekuje da pošteno i etično ispunjava svoje obveze, da mu je temeljni cilj akademска izvrsnost, da se ponaša civilizirano, s poštovanjem i bez predrasuda“. Prema čl. 14. <i>Etičkog kodeksa Sveučilišta u Zadru</i> , 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 povrjetu akademskog poštjenja. To uključuje, ali se ne ograničava samo na:																														



	<p>- 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;</p> <p>- razne oblike krivotvorena 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; krivotvorene rezultata ispita“.</p> <p>Svi oblici neetičnog ponašanja rezultirat će negativnom ocjenom u kolegiju bez mogućnosti nadoknade ili popravka. U slučaju težih povreda primjenjuje se <i>Pravilnik o stegovnoj odgovornosti studenata/studentica Sveučilišta u Zadru</i>.</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 računi. /izbrisati po potrebi/</p>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------