

ETNOLOGIA I ANTROPOLOGIA KULTUROWA

antropologia w produkcji rozrywki elektronicznej

specjalność na studiach II stopnia

Specjalność **antropologia w produkcji rozrywki elektronicznej** powstała w odpowiedzi na zapotrzebowanie sektora kreatywnego w zakresie badań służących produkcji rozrywki elektronicznej (w tym multimediiów i gier wideo), które obejmują jakościowe badania rynku oraz dostarczają materiału źródłowego dla zespołów projektowych. Program specjalności pozwala także zrozumieć splot uwarunkowań komunikacyjno-kulturowych mających wpływ na rozwój nowych mediów oraz obejmuje zagadnienia z zakresu „game studies” i antropologii wizualnej.

Celem kształcenia jest przygotowanie studentów do pracy w zespołach interdyscyplinarnych, do współpracy z grafikami, muzykami, autorami scenariuszy, informatykami realizującymi projekty z zakresu rozrywki elektronicznej. Rola etnologa/antropologa kultury polega w tym zespole na:

- badaniu potrzeb użytkowników i rozpoznaniu motywacji, które mają wpływ na wybór określonego produktu,
- prototypowaniu, czyli testowaniu nowych produktów lub usług w realnym środowisku,
- prowadzeniu badań terenowych służących zgromadzeniu materiału źródłowego stanowiącego podstawę świata przedstawionego i fabuły.

W ramach specjalności realizowane będą zadania projektowe we współpracy z otoczeniem biznesowym, dzięki czemu już podczas studiów słuchacze uzyskują kompetencje ułatwiające zaprojektowanie ścieżki kariery zawodowej oraz budują sieć kontaktów w sektorze kreatywnym.

Te praktyczne umiejętności będą podbudowane rzetelnym wykształceniem z zakresu etnologii i antropologii kulturowej.