

Analiza struktur gier - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Analiza struktur gier
Kod przedmiotu	08.9-WH-LPKSGP-ASG-S19
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Literatura popularna i kreacje światów gier
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2019/2020

Informacje o przedmiocie	
Semestr	5
Liczba punktów ECTS do zdobycia	5
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr Bartłomiej Mycyk

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Ćwiczenia	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest trening w rozpoznawaniu, interpretowaniu i projektowaniu struktur ukrytych pod powierzchnią gier. Studenci nauczą się rozpoznawać główne struktury gatunkowe, typowe mechaniki gier, struktury fabularne oraz modele interakcji zaszyte w grach. Wiedzę będą mieli okazję zastosować w praktyce, przy wspólnej analizie wybranych gier.

Wymagania wstępne

brak

Zakres tematyczny

- Struktury w teorii i praktyce. Strukturalizm i poststrukturalizm jako strategie analityczne.
- Logika gier – struktury decyzyjne w grach.
- Poziom, mapa, misja. Przestrzenne struktury wirtualnych światów
- Mechanika gry – reguły jako struktura dozwolonych działań.
- Gatunek – o głębokich różnicach pomiędzy typami gier.
- Struktury fabularne – otwarte i zamknięte labirynty narracyjnych ścieżek.
- Struktury interakcji – krytyczna analiza interfejsów gier.
- Struktury relacji – gry jako narzędzie komunikacji.
- Kary i nagrody – struktury motywacyjne.
- Remediacja – struktury transmedialne.

Metody kształcenia

analiza tekstu, dyskusja

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
student zna i rozumie podstawowe struktury gier i zasady je modelujące	KKG1_W04	- aktywność w trakcie zajęć - zaliczenie - ustne, opisowe, testowe i inne	Ćwiczenia
student potrafi dyskutować i argumentować w oparciu o wybrane teorie	KKG1_U14 KKG1_U15	dyskusja	Ćwiczenia

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
student potrafi analizować i interpretować gry zgodnie z wybranymi modelami teoretycznymi	• KKG1_W07 • KKG1_U01	• dyskusja • zaliczenie - ustne, opisowe, testowe i inne	• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

aktywny udział w zajęciach, przygotowanie do zajęć zgodnie z wytycznymi

Literatura podstawowa

1. E. Adams, Projektowanie gier. Podstawy, Helion 2010.
2. J. Wesołowski, Inżynieria gier. Level design dla początkujących, Inżynieria wszechświatności 2015.
3. R. Caillois, Gry i ludzie, tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Volumen, Warszawa 1997.

Literatura uzupełniająca

1. B. Perron, M. Wolf, *The Video Game Theory Reader*, London 2008.
2. C. Bateman, *Beyond game design*, Course Technology PTR, 2009.
3. Newman J., *Videogames, space and cyberspace: exploration, navigation and mastery* [w:] Tegoż, *Videogames*, Routledge, London–New York 2004.
4. Petrovits A., Canossa A., *From M.C. Escher to Mass Effect: impossible spaces and hiper-real worlds in video games. How can hiper-real worlds be designed and interpreter in a 2D, 2.5D and 3D virtual environment and how will this implementation affect the stereoscopic 3D video games of the future?*, „Game. The Italian Journal of Game Studies” [online], 2013 [dostęp: 17 marca 2019]. Dostępny w internecie: .
5. Rouse R., *Game Design. Theory & Practice*. Second edition, Wordware Publishing, Plano 2005.
6. S. Gunzel, M. Liebe, D. Mersch (red.), *Logic and structure of the computer game*, Potsdam 2010.
7. Salen K., Zimmerman E., *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, The MIT Press Cambridge, Massachusetts London 2004.
8. *The Medium of the Video Game*, ed. M. J. P. Wolf, University of Texas Press, Austin 2005.
9. *The Routledge Companion to Video Game Studies*, ed. M. J. P. Wolf, B. Perron, Routledge, New York–London 2016.
10. Wolf M. J. P., Worlds [w:] *The Routledge Companion to Video Game Studies*, ed. M. J. P. Wolf, B. Perron, Routledge, New York–London 2016.
11. Wolf M. J. P., *Z-axis Development in the Video Game* [w:] *Video Game Theory Reader 2*, ed. B. Perron, M. J. P. Wolf, Routledge, New York–London 2008.

Uwagi

brak

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 13-09-2019 17:19)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ