

Scenariusz gry - projekt grupowy - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Scenariusz gry - projekt grupowy
Kod przedmiotu	09.2-WH-LPKSGP-Sg-S16
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Literatura popularna i kreacje światów gier
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2020/2021

Informacje o przedmiocie	
Semestr	6
Liczba punktów ECTS do zdobycia	5
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr hab. Tomasz Ratajczak, prof. UZ

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
Laboratorium	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest stworzenie przez studentów (praca w grupach 2-3 osobowych) scenariusza gry (np. planszowej, RPG itd.).

Wymagania wstępne

Zaliczenie wszystkich dotychczasowych kursów kierunkowych z zakresu teorii i praktyki gier oraz kursu z technik pisania scenariuszy/tekst literacki jako podstawa scenariuszopisnia.

Zakres tematyczny

Etap początkowy - ustalenie uwarunkowań technicznych gry; etap drugi - analiza proponowanych kompozycji, designu, postaci itd.; etap trzeci - udoskonalenie i redakcja przygotowanego materiału końcowego (projektu scenariusza gry).

Metody kształcenia

wykład problemowy, metoda działalności praktycznej (grupowej); heureka (pokonywanie barier i różnego rodzaju ograniczeń w toku debat i wspólnego namysłu).

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
student zna sposoby budowania scenariuszy gier	KKG_W17	- aktywność w trakcie zajęć - projekt	Laboratorium
student potrafi przekształcać treści zawarte w tekstach kultury w scenariusze różnych typów gier	KKG1_U03	projekt	Laboratorium
student efektywnie potrafi współdziałać z członkami zespołu i pracować pod kierunkiem	KKG1_K03	obserwacja postępów na poszczególnych etapach przygotowania projektu	Laboratorium
student na podstawie twórczej analizy nowych sytuacji i problemów samodzielnie formułuje propozycje ich rozwiązywania	KKG1_K05	obserwacja postępów na poszczególnych etapach przygotowania projektu	Laboratorium
student rozpoznaje rozmaite struktury gier oraz ich uwarunkowania techniczne	KKG1_U02	projekt	Laboratorium
student posiada umiejętność budowania intrygi oraz kreowania bohatera/ów gry	KKG1_U07	projekt	Laboratorium

Warunki zaliczenia

warunkiem zaliczenia konwersatorium jest przedstawienie projektu scenariusza gry.

Literatura podstawowa

1. Block B., *Opowiadanie obrazem. Tworzenie struktury wizualnej w filmie, TV i mediach cyfrowych*, tłum. M. Kuczbajska, Warszawa 2009.
2. Dovey J., Kennedy H. W., *Kultura gier komputerowych*, Kraków 2011.
3. Filiciak M., (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa 2010.
4. Filiciak M., *Wirtualny plac zabaw*, Warszawa 2007.
5. Manovich L., *Język nowych mediów*, Warszawa 2006.
6. Mańkowski P., *Cyfrowe marzenia. Historie gier komputerowych i wideo*, Warszawa 2010.
7. Storey J., *Studia kulturowe i badania kultury popularnej. Teorie i metody*, tłum. Janusz Barański, Kraków 2003.
8. Urbańska-Galanciak D., *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Warszawa 2009.

Literatura uzupełniająca

wg bieżących potrzeb.

Uwagi

brak

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 23-05-2020 10:33)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ