

Ekonomiczny wymiar gier - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Ekonomiczny wymiar gier
Kod przedmiotu	08.9-WH-LPKSGP-EWG- 20
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	5
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr Kamil Kleszczyński

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

Przedmiot poświęcony jest ekonomicznym aspektom gier. Uczestnik kursu uzyskuje wiedzę na temat funkcjonowania branży, w której znajdzie pracę po studiach groznawczych. Uczy się rozpoznawać właściwości gry jako produktu i ujmować je w ramach specyfiki rynku.

Wymagania wstępne

Bierna znajomość języka angielskiego pozwalająca na pracę z tekstem w tym języku.

Zakres tematyczny

1. Zarys historii branży gier cyfrowych
2. Analiza rynku (geografia, demografia, trendy, źródła)
3. Sposoby dystrybucji gier cyfrowych (dystrybucja tradycyjna, dystrybucja cyfrowa, granie w chmurze, DLC)
4. Monetyzacja gier (model tradycyjny, abonament, Free-to-Play)
5. Problem Pay-to-Win
6. Prawna definicja gry komputerowej, ochrona praw autorskich na wstępnych etapach projektu
7. Problem piractwa
8. Od gier AAA do gier niezależnych
9. Modowanie - od fana do twórcy
10. Casual Games
11. Promocja gier, gry jako narzędzie marketingu
12. Recenzja, streaming, dziennikarstwo
13. Rynek produktów i usług dla graczy
14. Rynek gier planszowych
15. Escape room na świecie i w Polsce - diagnoza, perspektywy

Metody kształcenia

Analiza tekstów, dyskusja, praca nad projektem.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
-------------	-----------------	--------------------	-------------

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student ma specjalistyczną wiedzę z zakresu wybranej specjalności.	• KKG_W17	• aktywność w trakcie zajęć • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	• Ćwiczenia
Student potrafi wykorzystywać specjalistyczną wiedzę do organizowania działań związanych z wybraną specjalnością.	• KKG_U19	• aktywność w trakcie zajęć • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	• Ćwiczenia
Student uczestniczy w życiu kulturalnym, korzystając z różnych mediów i różnych jego form.	• KKG1_K08	• aktywność w trakcie zajęć • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Systematyczny i aktywny udział w zajęciach, przygotowanie prezentacji, przygotowanie projektu.

Literatura podstawowa

1. P. Klimas: *Current Revenue (Monetisation) Models of Video Game Developers*.
2. R. Lee: *Business models and strategies in the video game industry: an analysis of Activision-Blizzard and Electronic Arts*.
3. P. Klimas: *Key Resources in Game Developers' Business Models*.
4. R. Dillon: *The Evolution of Business Models in the Video Game Industry*.
5. O. Sotomaa: *Modowanie gier komputerowych, intermedialność i kultura uczestnictwa*.
6. K. Wrona: *Grywalizacja i gry oraz ich potencjał do wykorzystania w strategiach marketingowych*, „Marketing Instytucji Naukowych i Badawczych” 2012, nr 3 (4).

Literatura uzupełniająca

1. P. Marecki, T. TDC Cieślewicz: *Oni migają tymi kolorami w sposób profesjonalny. Narodziny gamedevu z ducha demosceny w Polsce*.
2. H. Postigo: *Od Ponga do Planet Quake. Postindustrialne zmiany czasu wolnego w czas pracy*.
3. Blake. J. Harris - *Wojny Konsolowe*.

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 01-07-2020 22:00)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ