

Pdw: Mechanika gier planszowych i karcianych - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Pdw: Mechanika gier planszowych i karcianych
Kod przedmiotu	08.9--FiPIP-Pdw: MgpiK-S21
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Filologia polska
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2021/2022

Informacje o przedmiocie	
Semestr	5
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obieralny
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	mgr Waldemar Gruszczyński

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 zapoznanie się z najpopularniejszymi mechanikami gier planszowych i karcianych oraz z reprezentatywnymi dla tych mechanik grami.

Wymagania wstępne

brak

Zakres tematyczny

1. Geneza i rozwój gier karcianych i planszowych.
2. Specyfika gatunków. Uwarunkowania rynkowe.
3. Planszówki i karcianki – najważniejsze mechaniki i systemy.
4. Od pomysłu do fabuły.
5. Fabuła, mechanika, zasady – etapy tworzenia gry.
6. Zbalansowanie gry.
7. Prototyp i testowanie.
8. Jak stworzyć dobrą instrukcję.

Metody kształcenia

Dyskusja problemowa, wykład konwersatoryjny z wykorzystaniem prezentacji multimedialnej, praca w grupach, praca z tekstem źródłowym.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student rozpoznaje rozmaite struktury gier oraz ich uwarunkowania techniczne	• KEP1_U01	• aktywność w trakcie zajęć • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • przygotowanie projektu	• Ćwiczenia
Student efektywnie potrafi współdziałać z członkami zespołu i pracować pod kierunkiem	• KEP1_K03	• obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • przygotowanie projektu	• Ćwiczenia
Student zna i rozumie podstawowe struktury gier i zasady je modelujące	• KEP1_W11	• aktywność w trakcie zajęć • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • przygotowanie projektu	• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Przygotowanie projektu.

Literatura podstawowa

Mike Selinker, *Poradnik projektowania gier planszowych. Praktyczna pomoc dla każdego przyszłego projektanta gier planszowych!*, Pomysk Wielki 2018.

Huizinga Johann, *Homo ludens Zabawa jako źródło kultury*, przekł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1967.

Remigiusz Kopoczek, *Wstęp do wiedzy o grach tradycyjnych*, Katowice 2013.

Adam Kwapiński, *Głowa pełna gier*, Pomysk Wielki 2021.

Literatura uzupełniająca

brak

Uwagi

Jest to przedmiot opcjonalny, wybierany z oferty przedmiotów do wyboru Instytutu Filologii Polskiej; przedmiot zostanie uruchomiony w zależności od potrzeb i zainteresowania w danym semestrze studiów (na podstawie deklaracji studentów/elektronicznego wyboru przedmiotów).

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 22-09-2021 13:28)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ