

# 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             | <a href="#">Wydział Humanistyczny</a>        |
| Kierunek            | Dziennikarstwo i komunikacja społeczna       |
| 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               | <ul style="list-style-type: none"><li>mgr Waldemar Gruszczyński</li></ul> |

| 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          | <ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">KD1_U01</a></li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• aktywność w trakcie zajęć</li><li>• obserwacja i ocena aktywności na zajęciach</li><li>• przygotowanie projektu</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Ćwiczenia</li></ul> |
| Student efektywnie potrafi współdziałać z członkami zespołu i pracować pod kierunkiem | <ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">KD1_K03</a></li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• obserwacja i ocena aktywności na zajęciach</li><li>• przygotowanie projektu</li></ul>                                     | <ul style="list-style-type: none"><li>• Ćwiczenia</li></ul> |
| Student zna i rozumie podstawowe struktury gier i zasady je modelujące                | <ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">KD1_W04</a></li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• aktywność w trakcie zajęć</li><li>• obserwacja i ocena aktywności na zajęciach</li><li>• przygotowanie projektu</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Ćwiczenia</li></ul> |

## 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 13:26)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ