

# Analiza struktur gier - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Analiza struktur gier
Kod przedmiotu	08.9-WH-LPKSGP-ASG-S19
Wydział	<a href="#">Wydział Humanistyczny</a>
Kierunek	Literatura popularna i kreacje światów gier
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2021/2022

Informacje o przedmiocie	
Semestr	3
Liczba punktów ECTS do zdobycia	4
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	<ul style="list-style-type: none"><li>dr Bartłomiej Mycyk</li><li>dr Kamil Kleszczyński</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 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

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

## Zakres tematyczny

1. Metody analizy struktur gier.
2. Rozgrywka (tryby rozgrywki).
3. Świat gry.
4. Ryzyko, nagrody, kary.
5. Punkty.
6. Interfejs.
7. Mechanika gry.
8. Gatunkowe wzorce struktur.
9. Postać.
10. Poziomy.
11. Fabuła gry/narracja.
12. Warstwa estetyczna.
13. Wyważanie gry.
14. Dysonans ludonarracyjny.
15. Modyfikacje struktury gry.

## Metody kształcenia

Analiza tekstu, analiza gry, 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	<ul style="list-style-type: none"><li>• KKG1_W04</li><li>• KKG1_W07</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• aktywność w trakcie zajęć</li><li>• zaliczenie - ustne, opisowe, testowe i inne</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ćwiczenia</li></ul>
student potrafi dyskutować i argumentować w oparciu o wybrane teorie	<ul style="list-style-type: none"><li>• KKG1_U14</li><li>• KKG1_U15</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• dyskusja</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ćwiczenia</li></ul>

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
student potrafi analizować i interpretować gry zgodnie z wybranymi modelami teoretycznymi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">KKG1_U01</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dyskusja</li> <li>• zaliczenie - ustne, opisowe, testowe i inne</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ćwiczenia</li> </ul>
student na podstawie twórczej analizy nowych sytuacji i problemów samodzielnie formułuje propozycje ich rozwiązywania	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">KKG1_K05</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dyskusja</li> <li>• zaliczenie - ustne, opisowe, testowe i inne</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ćwiczenia</li> </ul>

## Warunki zaliczenia

Aktywność podczas zajęć, realizacja zadań domowych, przygotowanie prezentacji.

## Literatura podstawowa

Adams E., *Projektowanie gier. Podstawy*, Gliwice 2011.

Salen K., Zimmerman E., *Rules of play. Design Fundamentals*, Cambridge (MA) 2003.

Petrowicz M., *Ludo-narratywizm, czyli proceduralizm Bogosta na tle sporu ludologii z narratologią*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2014, nr 1.

Sterczewski P., *Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy ideologicznej gier komputerowych*, „Teksty drugie” 2012, nr 6.

Espen A., *Badanie zabawy: metodologia analizy gier* [w:] M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa 2010.

## Literatura uzupełniająca

Egenfeldt-Nielsen S., Smith J.H., Tosca S.P., *Understanding Video Games: The essential introduction*, New York, London 2008.

Nguyen C.T., *The Forms and Fluidity of Game Play* [w:] T. Hurka (red.), *Games, Sports, and Play: Philosophical Essays*, Oxford 2019.

## Uwagi

brak

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 14-05-2021 17:37)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ