

Pdw: Prototypowanie gier - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Pdw: Prototypowanie gier
Kod przedmiotu	11.9--FiPIP-Pdw: PG-S21
Wydział	Wydział Humanistyczny
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	5
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obieralny
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	<ul style="list-style-type: none">• dr Kamil Kleszczyński• dr Krystian Saja

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

Kurs poświęcony jest problematyce szybkiego tworzenia prototypu, umożliwiającego przetestowanie pomysłu na grę. W tym kontekście zostaną omówione aspekty gry związane z mechaniką, sterowaniem, poziomami, warstwą wizualną i dźwiękową. Studenci tworzą własne prototypy gier, poznając podstawy działania takich narzędzi jak Unity, GameMaker, Construct, Blender. Kurs pozwala osobom niebędącym programistami wykonać pierwsze kroki w tworzeniu gier cyfrowych.

Wymagania wstępne

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

Zakres tematyczny

1. Tworzenie koncepcji gry.
2. Specyfika wybranych gatunków gier.
3. Definiowanie odbiorcy.
4. Etapy procesu tworzenia prototypu.
5. Elementy prototypu.
6. Metodologie prototypowania.
7. Narzędzia do tworzenia prototypów.
8. Tworzenie dokumentacji.
9. Prototypowanie na papierze.
10. Prototypowanie interfejsu.
11. Prototypowanie fabuły.
12. Testowanie gry.

Metody kształcenia

Praca nad projektem, analiza tekstów, dyskusja.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbolne efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
student ma uporządkowaną wiedzę ogólną, obejmującą terminologię, teorie i metodologię z zakresu dziedzin nauki i dyscyplin naukowych, właściwych dla studiowanego kierunku	<ul style="list-style-type: none">• KKG1_W03	<ul style="list-style-type: none">• aktywność w trakcie zajęć• przygotowanie projektu	<ul style="list-style-type: none">• Ćwiczenia
student umie spożytkować ekspresywne i estetyczne możliwości języka polskiego do tworzenia prototypów gier	<ul style="list-style-type: none">• KKG1_U04	<ul style="list-style-type: none">• aktywność w trakcie zajęć• przygotowanie projektu	<ul style="list-style-type: none">• Ćwiczenia

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
student zna zakres posiadanej przez siebie wiedzy i posiadanych umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się i rozwoju zawodowego	<ul style="list-style-type: none"> • KKG1_K01 	<ul style="list-style-type: none"> • aktywność w trakcie zajęć • przygotowanie projektu 	<ul style="list-style-type: none"> • Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Aktywność na zajęciach, przygotowanie projektu.

Literatura podstawowa

Adams E. (2011) *Projektowanie gier. Podstawy*. Wydanie II, Helion.

Gibson J. (2018) *Projektowanie gier przy użyciu środowiska Unity i języka C#. Od pomysłu do gotowej gry*. Wydanie II, Helion.

Manker J., Arvola M. (2011) *Prototyping in Game Design: Externalization and Internalization of Game Ideas*. In: *Proceedings of HCI 2011 The 25th BCS Conference on Human Computer Interaction (HCI)*.

Reyno, E.M., & Carsí, J.A. (2008). *Model Driven Game Development: 2D Platform Game Prototyping*. GAMEON.

Literatura uzupełniająca

Krings S., Körner P. (2021) Prototyping Games Using Formal Methods. In: Cerone A., Roggenbach M. (eds) *Formal Methods – Fun for Everybody*. FMFun 2019. Communications in Computer and Information Science, vol 1301. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-71374-4_6

Engström, H., Brusk, J. & Erlandsson, P. (2018) Prototyping Tools for Game Writers. *Comput Game J* 7, 153–172 (2018). <https://doi.org/10.1007/s40869-018-0062-y>.

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: 18-05-2021 12:26)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ