

Scenariusz gry - projekt grupowy - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Scenariusz gry - projekt grupowy
Kod przedmiotu	09.2-WH-LPKSGP-Sg-S16
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Literatura popularna i kreacje światów gier
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2022/2023

Informacje o przedmiocie	
Semestr	6
Liczba punktów ECTS do zdobycia	5
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr Katarzyna Grabias - Banaszewska

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
Laboratorium	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Nadrzędnym celem przedmiotu jest stworzenie przez studentów (praca w grupach 2-3 osobowych) scenariusza gry/ makiety/prototypu (np. planszowej, RPG).

Student:

- zdobędzie praktycznych umiejętności w zakresie obsługi programów i aplikacji wspomagających proces powstawania scenariusza do gry,
- zapozna się z niezbędną terminologią oraz schematami scenariuszy gier,
- nabędzie kompetencji pracy w zespole projektowym.

Wymagania wstępne

Wymagania formalne:

- zaliczenie wszystkich dotychczasowych kursów kierunkowych z zakresu teorii i praktyki gier oraz kursu z technik pisania scenariuszy/tekst literacki jako podstawa scenariuszopisania.

Wymagania wstępne:

- znajomość terminologii z zakresu scenopisarstwa; sprawne poruszanie się w obszarze formatu scenariusza (M. Schabenbeck, *Format scenariusza filmowego*, tłum. A. K. Drozdowska, Warszawa 2016, Russin R., U., Downd W. M., *Jak napisać scenariusz filmowy*, tłum. Ewa Spirydowicz, Warszawa 2016).

Zakres tematyczny

1. Zajęcia organizacyjne (omówienie zakresu przedmiotu, omówienie zadania projektowego, podział na grupy, wprowadzenie do przedmiotu).
2. Storyteling – podstawy zagadnienia (schemat narracyjny, monomit, morfologia bajki).
3. Historia gier i pojęcie grywalizacji.
4. Metryczka projektu (praca w grupach projektowych).
5. Mechanika gier (typy mechanik, zastosowanie, silniki).
6. Typologia gracza (co motywuje, dlaczego gry uzależniają).
7. Analiza wybranych scenariuszy gier (elementy konieczne, miejsca wspólne, poszukiwanie reguły).
8. Scenariusz, instrukcja, opis - ćwiczenia.
9. Storyboard – nauka obsługi programu storyboardthat.
10. Storyboard jako etap kreacji gier komputerowych (kadrowanie, plan, punkt widzenia, ruch, przekład scen na kadry - praca w aplikacji).
11. Budowa kart postaci i kart do gry (praca w aplikacji).
12. Typy plansz (praca w aplikacji).
13. Praca nad finalizacją projektów.
14. Prezentacja scenariuszy i ich recenzowanie.
15. Prezentacja makiet/prototypów, sprawdzenie grywalności i oddziaływanie gry na grupę docelową.

Metody kształcenia

metoda działalności praktycznej (grupowej)

dyskusja

praca z wykorzystaniem narzędzi multimedialnych: www.chatmapper.com, www.canva.com, www.storyboardthat.com

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student zna sposoby budowania scenariuszy gier i zna terminologię z zakresu projektowanie gier.	• KKG_W17	• aktywność w trakcie zajęć • projekt	• Laboratorium
Student potrafi napisać scenariusz gry	• KKG1_U03	• projekt	• Laboratorium
Student potrafi zastosować poznane programy i aplikacje do realizacji własnych pomysłów.	• KKG1_U03 • KKG1_K05	• obserwacja postępów na poszczególnych etapach przygotowania projektu	• Laboratorium

Warunki zaliczenia

Wykonanie i przedstawienie projektu scenariusza gry (zapis wygenerowany z aplikacji, makieta, prototyp, plik pdf - forma dowolna).

Systematyczna praca na zajęciach: udział w dyskusji, wykonywanie zadań indywidualnych i grupowych.

Literatura podstawowa

Block B., *Opowiadanie obrazem. Tworzenie struktury wizualnej w filmie, TV i mediach cyfrowych*, tłum. M. Kuczbajska, Warszawa 2009.

Dovey J., Kennedy H. W., *Kultura gier komputerowych*, Kraków 2011.

Filiciak M., (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa 2010.

Kubacki B., *Fantastyczne światy na kartach i na planszy*, „Nowa Fantastyka” 2013, nr 5, s. 14-1.

Simon M., *Storyboard ruch w sztuce filmowej*, Warszawa 2010.

Szeja Z. J., *Gry fabularne--nowe zjawisko kultury współczesnej*, Kraków 2004.

Tkaczyk P., *Grywalizacja. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych*,

Tkaczyk P., *Narratologia*, Warszawa 2017.

Urbańska-Galanciak D., *Homo players. Strategie odbioru gier komputerowych*, Warszawa 2009.

Programy (domena publiczna – pakiety podstawowe)

www.chatmapper.com

www.canva.com

www.storyboardthat.com

Literatura uzupełniająca

Filiciak M., *Wirtualny plac zabaw*, Warszawa 2007.

Manovich L., *Język nowych mediów*, Warszawa 2006.

Mańkowski P., *Cyfrowe marzenia. Historie gier komputerowych i wideo*, Warszawa 2010.

Możdżeń J., *Miejska gra fabularna – sposób na interaktywną edukację regionalną*, „Wiadomości Historyczne” 2010, nr 5, s. 42-45.

Storey J., *Studia kulturowe i badania kultury popularnej. Teorie i metody*, tłum. Janusz Barański, Kraków 2003.

Uwagi

brak

