

Analiza struktur gier - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Analiza struktur gier
Kod przedmiotu	08.9-WH-LPKSGP-ASG-S19
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	3
Liczba punktów ECTS do zdobycia	4
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	- dr Bartłomiej Mycyk - dr Kamil Kleszczyński

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. Ogólna wiedza dotycząca gier. Znajomość podstaw groznawstwa w zakresie głównych problemów oraz ważniejszych koncepcji.

Zakres tematyczny

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

Metody kształcenia

Analiza tekstów z dyskusją, analiza przypadków.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbolce efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student zna i rozumie podstawowe struktury gier i zasady je modelujące.	KKG1_W04	- aktywność w trakcie zajęć - odpowiedź ustna - zaliczenie - ustne, opisowe, testowe i inne	Ćwiczenia

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student rozpoznaje rozmaite struktury gier oraz ich uwarunkowania techniczne.	• KKG1_U02	• odpowiedź ustna	• Ćwiczenia
Student potrafi analizować i interpretować gry zgodnie z wybranymi modelami teoretycznymi.	• KKG1_U01	• dyskusja • odpowiedź ustna • zaliczenie - ustne, opisowe, testowe i inne	• Ćwiczenia
Student pracuje samodzielnie nad własną zaliczeniową analizą struktury gry.	• KKG1_K04	• zaliczenie - ustne, opisowe, testowe i inne	• Ćwiczenia
Student zachowuje krytycyzm w wyrażaniu opinii dotyczącej analizowanej przez siebie gry.	• KKG1_K02	• dyskusja	• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Uczestnictwo w dyskusji, realizacja zadań domowych, wykonanie pracy zaliczeniowej - przygotowanie prezentacji. Limit nieobecności możliwych do odrobienia podczas konsultacji wynosi: 3.

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 Kamil Kleszczyński (ostatnia modyfikacja: 11-05-2022 23:53)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ