

Mechanika gier - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Mechanika gier
Kod przedmiotu	08.9-WH-LPKSGP-MG-S20
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	4
Liczba punktów ECTS do zdobycia	3
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr Bartłomiej Mycyk

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 przedstawienie zasadniczych problemów związanych z mechaniką gier. Studenci poznają znaczenie tej warstwy gier, jej rodzaje, a wykonywane przez nich ćwiczenia służą ukazaniu trudności projektowych związanych z mechaniką.

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. Znajomość metod analizy struktur gier.

Zakres tematyczny

1. Pojęcie mechaniki gry.
2. Mechanika podstawowa.
3. Rodzaje mechanik.
4. Wpływ mechaniki na rozgrywkę.
5. Mechanika w poszczególnych gatunkach gier.
6. Wyważanie gry.
7. Mechaniki znaczące.
8. Gry o mechanice zredukowanej do minimum.

Metody kształcenia

Praca w grupach, analiza przypadków, dyskusja.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student zna i rozumie podstawowe kategorie dotyczące mechaniki gier.	KKG1_W04	- aktywność w trakcie zajęć - odpowiedź ustna	Ćwiczenia
Student potrafi zinterpretować i krytycznie analizować mechaniki gier.	KKG1_U01 KKG1_U14	- aktywność w trakcie zajęć - przygotowanie projektu	Ćwiczenia
Pracuje w grupie nad projektem elementów mechaniki gry.	KKG1_U10	- aktywność w trakcie zajęć - przygotowanie projektu	Ćwiczenia
Student wykrywa potencjalne problemy wynikające z zastosowanych w grach rozwiązań dotyczących mechaniki gier.	KKG1_K08	aktywność w trakcie zajęć	Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

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

Literatura podstawowa

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

Adams E., Dormans J., *Game Mechanics. Advanced Game Design*, Berkeley 2012.

Gibson J., *Projektowanie gier przy użyciu środowiska Unity i języka C#. Od pomysłu do gotowej gry*, Gliwice 2018.

Literatura uzupełniająca

Rouse R., *Game Design. Theory & Practice*. Second edition, Wordware Publishing, Plano 2005.

Salen K., Zimmerman E., *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, The MIT Press Cambridge, Massachusetts London 2004.

Uwagi

brak

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 11-05-2022 17:52)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ