

Pdw: Mechanika gier planszowych i karcianych - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Pdw: Mechanika gier planszowych i karcianych
Kod przedmiotu	08.9--FiPIP-Pdw: MgpiK-S21
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	2
Typ przedmiotu	obieralny
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	mgr Waldemar Gruszczyński

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 zapoznanie się z najpopularniejszymi mechanikami stosowanymi w grach planszowych i karcianych oraz z reprezentatywnymi dla tych mechanik grami.

Wymagania wstępne

brak

Zakres tematyczny

1. Geneza i rozwój gier karcianych i planszowych.
2. Gatunki i odmiany gier.
3. Fabuła a mechanika - zależności i wpływy.
4. Party games.
5. Mechaniki główne i dodatkowe.
6. Gry kooperacyjne i strategiczne.
7. Podstawowe mechaniki w grach edukacyjnych
8. Losowość w grach.

Metody kształcenia

Praca w grupach, analiza gry, dyskusja problemowa, burza mózgów, wykład konwersatoryjny z wykorzystaniem prezentacji multimedialnej.

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	• KKG1_W04	• aktywność w trakcie zajęć • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • przygotowanie projektu	• Ćwiczenia
Student rozpoznaje rozmaite struktury gier oraz ich uwarunkowania techniczne	• KKG1_U02	• aktywność w trakcie zajęć • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • przygotowanie projektu	• Ćwiczenia
Student efektywnie potrafi współdziałać z członkami zespołu i pracować pod kierunkiem	• KKG1_K03	• obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • przygotowanie projektu	• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Aktywność na zajęciach, kolokwium zaliczeniowe.

Literatura podstawowa

Mike Selinker, *Poradnik projektowania gier planszowych. Praktyczna pomoc dla każdego przyszłego projektanta gier planszowych!*, Pomysk Wielki 2018.

Huizinga Johann, *Homo ludens Zabawa jako źródło kultury*, przekł. M. Kurecka, W. Wirpsza, Warszawa 1967.

Remigiusz Kopoczek, *Wstęp do wiedzy o grach tradycyjnych*, Katowice 2013.

Adam Kwapiński, *Głowa pełna gier*, Pomysk Wielki 2021.

Literatura uzupełniająca

brak

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: 13-05-2022 20:13)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ