

Pdw: Fabuły gier planszowych - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Pdw: Fabuły gier planszowych
Kod przedmiotu	08.9--FiPIP-Pdw:Fygp-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	2
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

Zapoznanie się z najbardziej charakterystycznymi kategoriami fabuł w grach planszowych, poznanie zależności między fabułą a mechanikami gier oraz nabycie umiejętności wykorzystania pozyskanej wiedzy w kreowaniu fabuł planszówek.

Wymagania wstępne

brak

Zakres tematyczny

1. Genologia gier planszowych.
2. Teoria fabuły.
3. Koło przygody jako schemat wyjściowy.
4. Fabuła a mechanika w grach planszowych.
5. Gry planszowe a kultura konwergencji.
6. Rodzaje i źródła fabuł.
7. Adaptacje, storytelling, symulatory.
8. Gry bez fabuły.

Metody kształcenia

Praca w grupach lub indywidualnie, praca z tekstem źródłowym, analiza, burza mózgów.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student zna i rozumie podstawowe metody analizy i interpretacji tekstów kultury	KKG1_W08	- aktywność w trakcie zajęć - kolokwium - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	Ćwiczenia
Student ma uporządkowaną wiedzę ogólną, obejmującą terminologię, teorie i metodologię z zakresu dziedzin nauki i dyscyplin naukowych, właściwych dla studiowanego kierunku	KKG1_W03	- aktywność w trakcie zajęć - kolokwium - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	Ćwiczenia
Student umie spożytkować ekspresywne i estetyczne możliwości języka polskiego do tworzenia celowych i skutecznych komunikatów mających zastosowanie w fabułach gier	KKG1_U08	- aktywność w trakcie zajęć - kolokwium - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	Ćwiczenia

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student potrafi samodzielnie określić priorytety służące realizacji określonego przez innych lub siebie zadania, efektywnie organizuje własną pracę i krytycznie ocenia jej stopień zaawansowania	• KKG1_K04	• aktywność w trakcie zajęć • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • obserwacja pracy w grupie	• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Zdanie kolokwium, praca w grupach.

Literatura podstawowa

Mochocka A., *Polskie gry planszowe oparte na utworach literackich - rekonesans*, "Biblioteka Postscriptum Polonistycznego" 2015, nr 5, s. 35-48.

Brenskott K., *Jak czytać planszówki? Gry planszowe zorientowane na narrację a powieści hipertekstowe*, WIELOGŁOS - Pismo Wydziału Polonistyki UJ, nr 3 (45) 2020, s. 161-180.

Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.

Ann M., Madejski J., *proj., Gamedec: gra neoplanszowa*, CDP.pl 2013

Kwapiński A., *Głowa pełna gier*, Warszawa 2021.

Dudziński R., *Gra z niewyraźnym strachem. Strategia adaptowania twórczości Howarda Phillipsa Lovecrafta na potrzeby gier* [w:] *Gry fabularne. Kultura – praktyki – konteksty*, red. R. Dudziński, A. Wróblewska, Wrocław 2016 s. 58–69.

Chmielewska-Łuczak D., Matkowski C., 2007, *Archetypiczna podróż bohatera w grach fabularnych*, [w:] Surdyk A., Szeja J. (red.), *Kulturotwórcza funkcja gier. Gra jako medium, tekst i rytuał*, t. 2, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań, s. 247-254.

Campbell J., *Bohater o tysiącu twarzy*, Kraków 2013.

Selinker M., *Poradnik projektowania gier planszowych*, Warszawa 2018.

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: 11-05-2022 17:55)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ