

Techniki pisania scenariusza gry - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Techniki pisania scenariusza gry
Kod przedmiotu	08.9--LPKSGP-TPSG-S22
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	5
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
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

Głównym celem zajęć będzie zaznajomienie studentów z technikami tworzenia scenariuszy do gier.

Wymagania wstępne

Podstawowa wiedza z zakresu literaturoznawstwa.

Zakres tematyczny

Zagadnienia:

- tworzenie dialogów,
- scenariusz filmowy a formaty dialogów,
- rodzaje i interaktywność dialogów,
- cel sceny,
- konflikt jako siła napędowa dialogu,
- tworzenie i charakteryzacja postaci,
- opisy misji i pisanie tekstów użytkowych do własnego scenariusza,
- różne formy narracji w grach,
- rolę bohatera i zasady jego tworzenia.

Metody kształcenia

- metoda podawcza
- ćwiczenia praktyczne
- dyskusja
- praca w grupach

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Studenta zna techniki pisania scenariuszy gier	• KKG1_W04	• aktywność w trakcie zajęć • dyskusja	• Laboratorium
Student potrafi wykreować pomysł na autorską grę	• KKG1_U03	• dyskusja • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	• Laboratorium
Potrafi współpracować w grupie i krytycznie ocenić własną pracę oraz pomysły innych studentów	• KKG1_K04	• aktywność w trakcie zajęć • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	• Laboratorium

Warunki zaliczenia

Aktywna obecność na zajęciach.

Wykonanie ćwiczeń zaliczeniowych.

Literatura podstawowa

Seger Linda, *Doskonalenie dobrego scenariusza*, tłum. K.Długosz, Warszawa 2012.

Raymond G. Fresham, *Jak napisać scenariusz*, tłum. P. Wawrzyszko, Kraków 1998.

Goźlińska E., *Jak skonstruować grę dydaktyczną*, Warszawa 2004.

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

Andreson L., *Scenariusz na miarę XXI wieku*, Warszawa 2019.

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.

Schreier J., *Krew, pot i piksele. Chwalebne i niepokojące opowieści o tym, jak robi się gry*, Kraków 2018.

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

Tkaczyk P., *Grywizacja. 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

Zmodyfikowane przez dr Katarzyna Grabias - Banaszewska (ostatnia modyfikacja: 30-04-2022 19:09)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ