

Kreowanie małych form growych - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Kreowanie małych form growych
Kod przedmiotu	08.9--LPKSGP-KMFG-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	3
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obowiązkowy
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
Laboratorium	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest przedstawienie zasadniczych problemów związanych z projektowaniem i rozwiązywaniem problemów w grach. Przedmiot ma za zadanie nauczyć studentów sposobu rozumowania game designera. Przedmiot kładzie nacisk na umiejętności praktyczne, które pozwolą studentom poznać podstawowe i zaawansowane kroki projektowania gier. Dodatkowo studenci uzyskują kompleksową wiedzę na temat wzajemnego oddziaływania gier i możliwości wykorzystania innych tekstów kultury, jako inspiracji.

Wymagania wstępne

Bierna znajomość języka angielskiego pozwalająca na pracę z tekstem w tym języku.

Zakres tematyczny

- Zajęcia wprowadzające
- Zrozumienie podstawowych elementów projektowania gier: akcji, celów, zasad, obiektów, przestrzeni gry i postaci gracza.
- Praktyczne zastosowanie narzędzi prowadzenia akcji w grze, takich jak ograniczenie, interakcja, cele, wyzwania, strategia, szansa, decyzja, opowiadanie historii i kontekst
- Porównanie rodzajów rozgrywki i doświadczeń graczy, biorąc pod uwagę wymagania, jakie gry wideo stawiają graczom
- Ustalenie wartości projektowych gry
- Tworzenie dokumentów projektowych, schematów i arkuszy kalkulacyjnych.
- Współpraca w zespołach nad wspólną wizją projektową – praca grupowa
- Burza mózgów i konceptualizowanie projektów
- Wykorzystywanie prototypów do realizacji i testowania projektów
- Ulepszanie projektów poprzez maksymalne wykorzystanie informacji zwrotnych z testów gry
- Ocena projektu i przygotowanie do produkcji
- Nauka zasad gamedesingu i sposobów ich łamania

Metody kształcenia

Ćwiczenia, laboratoria: dyskusja, praca projektowa

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
-------------	-----------------	--------------------	-------------

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student zna podstawową terminologię z zakresu projektowania gier. Podkreśla cechy dystynktywne elementów oraz parafrazuje definicje.	• KKG1_W03	• bieżąca kontrola na zajęciach • dyskusja • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	• Laboratorium
Student potrafi wykorzystać narzędzia prowadzenia narracji wdraża przy tym wiedzę z różnych obszarów kultury, w tym kultury popularnej	• KKG1_U03	• bieżąca kontrola na zajęciach • ćwiczenia wykonywane na zajęciach	• Laboratorium
Student potrafi dokonać analizy kilku możliwych rodzajów rozgrywki. Zestawiając ze sobą poszczególne elementy oraz dokonuje ich krytycznej oceny. (wykorzystując wiedzę zdobytą na zajęciach)	• KKG1_U13	• obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta	• Laboratorium
Student potrafi pracować w grupie. Przyjmuje konstruktywną ocenę pracy własnej. Potrafi ustosunkować się do opinii innych	• KKG1_K04	• aktywność w trakcie zajęć • ocena postawy studenta w trakcie zajęć (prezentacja ćwiczeń)	• Laboratorium

Warunki zaliczenia

aktywny udział w zajęciach (dyskusja), wykonanie zadań i ćwiczeń częściowych składających się na projekt końcowy.

Na ocenę składa się w:

10% - aktywność na zajęciach,

50% - Projekt końcowy (przedstawienie projektu i analiza zalet i wad – 15%, przygotowanie narracji wizualnej – 30%, wykazanie znajomości terminologii – 5%)

15% - obecność na zajęciach i terminowe oddanie zadanych prac

25% - kolokwium

Nieobecności należy zaliczyć na konsultacjach po uzgodnieniu terminu z prowadzącym

Literatura podstawowa

Schell J., *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, Miton Park 2019.

Macklin C., Sharp J., *Games, Design and Play: A detailed approach to iterative game design*, Hoboken 2016.

Upton B., *Situational Game Design*, Miton Park 2017

Literatura uzupełniająca

Rogers S., *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*, Hoboken 2010.

Gregory J., *Game Engine Architecture*, Milton Park 2018

Uwagi

Jest to przedmiot obowiązkowy w ramach specjalności *kreowanie gier w środowisku cyfrowym*.

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 12-05-2022 22:27)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ