

Analiza struktur gier - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Analiza struktur gier
Kod przedmiotu	14.2--SocP-ASG-S22
Wydział	Wydział Nauk Społecznych
Kierunek	Socjologia
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
Występuje w specjalnościach	Społeczne wymiary eksportu
Typ przedmiotu	obieralny
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr Kamil Kleszczyński

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	15	1	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest trening w rozpoznawaniu, interpretowaniu i projektowaniu struktur ukrytych pod powierzchnią gier. Studenci nauczą się rozpoznawać główne struktury gatunkowe, typowe mechaniki gier, struktury fabularne oraz modele interakcji zaszyte w grach. Wiedzę będą mieli okazję zastosować w praktyce, przy wspólnej analizie wybranych gier.

Wymagania wstępne

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

Zakres tematyczny

1. Metody analizy struktur gier.
2. Rozgrywka (tryby rozgrywki).
3. Świat gry.
4. Ryzyko, nagrody, kary.
5. Systemy punktowe.
6. Interfejs.
7. Mechanika gry.
8. Gatunkowe wzorce struktur.
9. Postać.
10. Poziomy.
11. Fabuła gry/narracja.
12. Warstwa estetyczna.
13. Wyważanie gry.
14. Dysonans ludonarracyjny.
15. Modyfikacje struktury gry.

Metody kształcenia

Analiza tekstu, analiza gry, dyskusja.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student jest gotów gromadzić, wyszukiwać i syntetyzować informacje na temat zjawisk społecznych, a także zasięgać opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym	K_K05	prezentacja	Ćwiczenia
Student potrafi formułować proste samodzielne sądy w języku polskim i w języku obcym na temat wybranych procesów i zjawisk społecznych i argumentować je	K_U03	prezentacja	Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

FORMA ZALICZENIA ĆWICZEŃ

UWAGI

Zasady uzyskania oceny z ćwiczeń

Przygotowanie prezentacji.

Literatura podstawowa

1. Aarseth E., *Badanie zabawy: metodologia analizy gier* [w:] M. Filiciak (red.), *Światy z pikseli. Antologia studiów nad grami komputerowymi*, Warszawa 2010.
2. Adams E., *Projektowanie gier. Podstawy*, Gliwice 2011.
3. Konzack L., *Krytyka gier komputerowych: metoda analizy gier komputerowych*, tłum. P. Wojcieszuk, „Kultura i Historia” 2008, nr 13.
4. Lankoski P., Björk S., *Game research methods: An overview*, ETC Press 2015.
5. Petrowicz M., *Ludo-narratywizm, czyli proceduralizm Bogosta na tle sporu ludologii z narratologią*, „Replay. The Polish Journal of Game Studies” 2014, nr 1.
6. Salen K., Zimmerman E., *Rules of play. Design Fundamentals*, Cambridge (MA) 2003.
7. Felix Schröter F., Thon J-N., *Video Game Characters Theory and Analysis*, „Diegesis” 2014, Vol. 3, No. 1.
8. Sterczewski P., *Czytanie gry. O proceduralnej retoryce jako metodzie analizy ideologicznej gier komputerowych*, „Teksty drugie” 2012, nr 6.

Literatura uzupełniająca

1. Egenfeldt-Nielsen S., Smith J.H., Tosca S.P., *Understanding Video Games: The essential introduction*, New York, London 2008.
2. Nguyen C.T., *The Forms and Fluidity of Game Play* [w:] T. Hurka (red.), *Games, Sports, and Play: Philosophical Essays*, Oxford 2019.

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Tomasz Kołodziej (ostatnia modyfikacja: 12-04-2022 13:07)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ