

Analiza struktur gier - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Analiza struktur gier
Kod przedmiotu	09.2-WH-LPKSGP-ASg-S16
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Literatura popularna i kreacje światów gier
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2017/2018

Informacje o przedmiocie	
Semestr	5
Liczba punktów ECTS do zdobycia	5
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr Marcin Sieńko

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 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

brak

Zakres tematyczny

1. Struktury w teorii i praktyce. Strukturalizm i poststrukturalizm jako strategie analityczne.
2. Gry strukturyzowane i niestrukuryzowane.
3. Logika gier – struktury decyzyjne w grach.
4. Mechanika gry – reguły jako struktura dozwolonych działań.
5. Gatunek – o głębokich różnicach pomiędzy typami gier.
6. Struktury fabularne – otwarte i zamknięte labirynty narracyjnych ścieżek.
7. Struktury interakcji – krytyczna analiza interfejsów gier.
8. Struktury relacji – gry jako narzędzie komunikacji.
9. Kary i nagrody – struktury motywacyjne.
10. Remediacja – struktury transmedialne.

Metody kształcenia

analiza tekstu, dyskusja

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 • zaliczenie - ustne, opisowe, testowe i inne	• Ćwiczenia
student potrafi dyskutować i argumentować w oparciu o wybrane teorie	• KKG1_U14 • KKG1_U15	• dyskusja	• Ćwiczenia
student potrafi analizować i interpretować gry zgodnie z wybranymi modelami teoretycznymi	• KKG1_W07 • KKG1_U01	• dyskusja • zaliczenie - ustne, opisowe, testowe i inne	• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

aktywny udział w zajęciach, przygotowanie do zajęć zgodnie z wytycznymi

Literatura podstawowa

1. J. Wesołowski, *Inżynieria gier. Level design dla początkujących*, Inżynieria wszechświatności 2015.
2. R. Caillois, *Gry i ludzie*, tłum. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Volumen, Warszawa 1997.
3. E. Adams, *Projektowanie gier. Podstawy*, Helion 2010.

Literatura uzupełniająca

1. S. Gunzel, M. Liebe, D. Mersch (red.), *Logic and structure of the computer game*, Potsdam 2010.
2. C. Bateman, *Beyond game design*, Course Technology PTR, 2009.
3. B. Perron, M. Wolf, *The Video Game Theory Reader*, London 2008.

Uwagi

brak

Zmodyfikowane przez dr hab. Tomasz Ratajczak, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 18-04-2017 23:05)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ