


**KAPITAŁ LUDZKI**  
 NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

 Projekt współfinansowany przez  
 Unię Europejską w ramach  
 Europejskiego Funduszu  
 Społecznego

**UNIA EUROPEJSKA**  
 EUROPEJSKI  
 FUNDUSZ SPOŁECZNY


<b>Nazwa przedmiotu</b>		<b>Kod ECTS</b>	
Wprowadzenie do game-designu		8.0.12723	
<b>Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot</b>			
Zakład Filmu i Mediów			
<b>Studia</b>			
<b>wydział</b>	<b>kierunek</b>	<b>poziom</b>	<b>pierwszego stopnia</b>
Wydział Filologiczny	Produkcja form audiowizualnych	forma	stacjonarne
		moduł specjalnościowy	wszystkie
		specjalizacja	wszystkie
<b>Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących)</b>			
dr Marta Tymińska; dr Paweł Biliński; dr hab. Sebastian Konefał, profesor uczelni			
<b>Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin</b>		<b>Liczba punktów ECTS</b>	
<b>Formy zajęć</b>		2	
Konwersatorium		30 godzin - udział w zajęciach;	
<b>Sposób realizacji zajęć</b>		10 godzin - zapoznanie się z materiałami na zajęcia;	
zajęcia on-line, zajęcia w sali dydaktycznej		10 godzin - praca nad projektem zaliczeniowym.	
<b>Liczba godzin</b>		Razem: 50 godzin = 2 ECTS.	
Konwersatorium: 30 godz.			
<b>Termin realizacji przedmiotu</b>			
2023/2024 letni			
<b>Status przedmiotu</b>		<b>Język wykładowy</b>	
obowiązkowy		polski	
<b>Metody dydaktyczne</b>		<b>Forma i sposób zaliczenia oraz podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analiza tekstów z dyskusją</li> <li>- Analiza zdarzeń krytycznych (przypadków)</li> <li>- Gry symulacyjne</li> <li>- Metoda projektów (projekt badawczy, wdrożeniowy, praktyczny)</li> <li>- Praca w grupach</li> <li>- Rozwiązywanie zadań</li> <li>- Wykład konwersatoryjny</li> <li>- Wykład z prezentacją multimedialną</li> </ul>		<b>Sposób zaliczenia</b>	
		Zaliczenie na ocenę	
		<b>Formy zaliczenia</b>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- wykonanie pracy zaliczeniowej - projekt lub prezentacja</li> <li>- wykonanie pracy zaliczeniowej - wykonanie określonej pracy praktycznej</li> </ul>	
		<b>Podstawowe kryteria oceny</b>	
		aktywny udział w zajęciach (20%) ocena zadań w trakcie zajęć (20%) projekt końcowy (60%)	
<b>Sposób weryfikacji założonych efektów uczenia się</b>			

zakładany efekt uczenia się	ocena wypowiedzi studenta	zadania w trakcie zajęć	projekt zaliczeniowy	dodatkowe zadania
Wiedza				
K_W01	+	+	+	+
K_W07	+		+	
K_W08	+		+	
K_W09	+		+	
Umiejętności				
K_U01	+	+	+	+
K_U14	+	+	+	+
Kompetencje społeczne				
K_K03	+	+	+	
K_K05	+	+	+	

### Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymogami wstępnymi

#### A. Wymagania formalne

Brak

#### B. Wymagania wstępne

Brak

### Cele kształcenia

Wyposażenie studentów i studentki w narzędzia do projektowania gier oraz wiedzę, gdzie znaleźć stosowne informacje w temacie

### Treści programowe

Teoria designu.  
Design gier w teorii ekspertów, źródła wiedzy w designie  
Dostępność w projektowaniu gier.  
Projektowanie historii – narrative design.  
Wprowadzenie do mechanik gier.  
Narzędzia do projektowania gier cyfrowych: silniki, edytory  
Narzędzia do projektowania gier planszowych i karcianych  
Narzędzia i know how projektowania larpów i RPG.  
Psychologia i etyka wzorców projektowych.  
Praktyczne repozytoria, zasoby oraz elementy projektowania gier cyfrowych.  
Studia przypadków i analiza wiedzy eksperckiej.

### Wykaz literatury

#### Wybrana literatura wykorzystywana podczas zajęć

Adams, E. (2014). Fundamentals of game design (Third edition). Berkeley, CA: New Riders.  
Bjork, S., & Holopainen, J. (2005). Patterns in game design (1st ed). Hingham, Mass: Charles River Media.  
Brathwaite, B., & Schreiber, I. (2009). Challenges for game designers. Boston, MA: Course Technology/Cengage Learning.  
Chen, J. (2007). Flow in Games (and Everything Else). COMMUNICATIONS OF THE ACM, 50(4), 31–34.  
ESA, ESRB, & The NPD Group. (2013). Essential Facts about the Computer and Video Game Industry (ESA's Essential Facts About the Computer and Video Game Industry report). USA: Entertainment Software Association. Pobrano z [https://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/esa\\_ef\\_2013.pdf](https://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/esa_ef_2013.pdf)  
Koster, R. (2005). A theory of fun for game design. Scottsdale, AZ: Paraglyph Press.  
Heussner, T. (2015). The game narrative toolbox. Focal Press/Taylor & Francis Group.  
Schell, J. (2008). The art of game design: a book of lenses. Amsterdam; Boston: Elsevier/Morgan Kaufmann.  
SW Research, & Monday PR. (2012). Polska branża gier komputerowych. Analiza wizerunku medialnego i świadomości marek polskich producentów gier. Warszawa: SW Research.  
Tekinbaş, K. S., & Zimmerman, E. (2003). Rules of play: game design fundamentals. Cambridge, Mass: MIT Press.  
Dokumentacja GDD – wzór: <https://vitalzigns.itch.io/gdd>  
Game development Accessibility Guidelines - <http://gameaccessibilityguidelines.com/> (obowiązkowa znajomość działu Basics)  
Repozytorium Design Principles - <https://principles.design/about/>

#### Literatura studiowana samodzielnie przez studenta – wybrany artykuły lub fragmenty

ESA. (2012). Essential Facts About Games and Violence. Entertainment Software Association. Pobrano z <http://www.theesa.com/article/essential-facts-about-games-and-violence/>  
Hall, N. (2016). Serious About Games (No. 1) (s. 17). Serious About Games. Pobrano z <http://seriousaboutgames.co.za/#>

Norman, D. A. (2013). The design of everyday things (Revised and expanded edition). New York, New York: Basic Books.

Vikhagen, A. K. (2017). When art is put into play a practice-based research project on game art. Göteborg: ArtMonitor.

Urbańska-Galanciak, D. (2009). Homo players: strategie odbioru gier komputerowych. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.

Fullerton, T., Swain, C., & Hoffman, S. (2008). Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games (2nd ed). Amsterdam; Boston: Elsevier Morgan Kaufmann.

#### Wybrana literatura uzupełniająca

Gray, J. W. (2018). Think like a game designer: the step by step guide to unlocking your creative potential. Lake Placid, NY: Aviva Pub.

Iuppa, N. V., & Borst, T. (2010). End-to-end game development: creating independent serious games and simulations from start to finish. Burlington, MA: Focal Press.

Tekinbaş, K. S., & Zimmerman, E. (Red.). (2006). The game design reader: a Rules of play anthology. Cambridge, Mass: MIT Press.

<b>Kierunkowe efekty uczenia się</b>  K_W01, K_W07, K_W08, K_W09 K_U01, K_U14 K_K03, K_K05	<b>Wiedza</b>  Student: <ul style="list-style-type: none"> <li>• zna rynek gier na świecie i w kraju (K_W01);</li> <li>• posiada wiedzę na temat rozpoczynania projektu growego (K_W07);</li> <li>• posiada wiedzę dotyczącą procesu projektowania i produkcji gier (K_W08);</li> <li>• rozumie zagadnienia z dziedziny postprodukcji gier (Q&amp;A, testy) (K_W09).</li> </ul> <b>Umiejętności</b>  Student: <ul style="list-style-type: none"> <li>• posiada umiejętność rozpoznania specyfiki projektu growego (K_U01);</li> <li>• potrafi zrealizować proste formy growe (K_U14).</li> </ul> <b>Kompetencje społeczne (postawy)</b>  Student: <ul style="list-style-type: none"> <li>• ma świadomość zagadnień etycznych związanych z produkcją i projektowaniem gier (K_K03);</li> <li>• rozumie potrzebę uczestniczenia osób w kulturze growej, rozumie zagadnienia inkluzywności i dostępności (K_K05).</li> </ul>
<b>Kontakt</b>  marta.tyminska@ug.edu.pl	