


KAPITAŁ LUDZKI
 NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

 Projekt współfinansowany przez
 Unię Europejską w ramach
 Europejskiego Funduszu
 Społecznego

UNIA EUROPEJSKA
 EUROPEJSKI
 FUNDUSZ SPOŁECZNY


Nazwa przedmiotu		Kod ECTS	
Wprowadzenie do game designu		8.0.14417	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot			
Zakład Filmu i Mediów			
Studia			
wydział	kierunek	poziom	pierwszego stopnia
Wydział Filologiczny	Produkcja form audiowizualnych	forma	niestacjonarne (zaoczne)
		moduł specjalnościowy	wszystkie
		specjalizacja	wszystkie
Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących)			
dr Marta Tymińska; dr Paweł Biliński; dr hab. Sebastian Konefał, profesor uczelni			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin		Liczba punktów ECTS	
Formy zajęć		2	
Konwersatorium		15 godzin - udział w zajęciach;	
Sposób realizacji zajęć		15 godzin - zapoznanie się z materiałami na zajęcia;	
zajęcia w sali dydaktycznej		20 godzin - praca nad projektem zaliczeniowym.	
Liczba godzin		Razem: 50 godzin = 2 ECTS.	
Konwersatorium: 15 godz.			
Termin realizacji przedmiotu			
2024/2025 letni			
Status przedmiotu		Język wykładowy	
obowiązkowy		polski	
Metody dydaktyczne		Forma i sposób zaliczenia oraz podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne	
<ul style="list-style-type: none"> - Analiza tekstów z dyskusją - Analiza zdarzeń krytycznych (przypadków) - Gry symulacyjne - Metoda projektów (projekt badawczy, wdrożeniowy, praktyczny) - Praca w grupach - Rozwiązywanie zadań - Wykład konwersatoryjny - Wykład z prezentacją multimedialną 		Sposób zaliczenia	
		Zaliczenie na ocenę	
		Formy zaliczenia	
		<ul style="list-style-type: none"> - wykonanie pracy zaliczeniowej - projekt lub prezentacja - wykonanie pracy zaliczeniowej - wykonanie określonej pracy praktycznej 	
		Podstawowe kryteria oceny	
		aktywny udział w zajęciach (20%) ocena zadań w trakcie zajęć (20%) projekt końcowy (60%)	
Sposób weryfikacji założonych efektów uczenia się			

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.
 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.

Ippa, 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.

Kierunkowe efekty uczenia się K_W01, K_W07, K_W08, K_W09 K_U01, K_U14 K_K03, K_K05	Wiedza Student: zna rynek gier na świecie i w kraju (K_W01); posiada wiedzę na temat rozpoczynania projektu growego (K_W07); posiada wiedzę dotyczącą procesu projektowania i produkcji gier (K_W08); rozumie zagadnienia z dziedziny postprodukcji gier (Q&A, testy) (K_W09). Umiejętności Student: posiada umiejętność rozpoznania specyfiki projektu growego (K_U01); potrafi zrealizować proste formy growe (K_U14). Kompetencje społeczne (postawy) Student: ma świadomość zagadnień etycznych związanych z produkcją i projektowaniem gier (K_K03); rozumie potrzebę uczestniczenia osób w kulturze growej, rozumie zagadnienia inkluzywności i dostępności (K_K05).
Kontakt marta.tyminska@ug.edu.pl	