



Projektowanie gier wideo: prototypowanie fabuły

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Informatyka Społeczna	Cykl dydaktyczny 2023/2024	
Specjalność -	Kod przedmiotu HIFSS.I2K.eb056a683658e3db2e601dacac02328b.23	
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe polski	
Poziom kształcenia Studia licencjackie I stopnia	Obligatoryjność Do wyboru	
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Profil studiów Praktyczny	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Tak	
Koordinator przedmiotu	Szymon Kukulak	
Prowadzący zajęcia	Szymon Kukulak	
Okres Semestr 2	Forma zaliczenia Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 1
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Zajęcia warsztatowe: 12	

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Zapoznanie studentów ogólnymi zasadami, przydatnymi narzędziami oraz metodami organizacji pracy przy projektowaniu nielinearnych fabuł do gier wideo.
----	---

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	Zna główne zasady projektowania nieliniarnych fabuł w grach wideo	IFS1P_W04	Wykonanie projektu
W2	Zna główne programy pomocne w prototypowaniu flowchartu fabularnego	IFS1P_W04	Wykonanie projektu
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	Student umie wykonać flowchart fabularny uwzględniający specyfikę nieliniarnego scenariusza medium interaktywnego z obsługą wyborów użytkownika	IFS1P_U04, IFS1P_U05, IFS1P_U06, IFS1P_U10	Aktywność na zajęciach
U2	Student umie pracować zespołowo nad projektowaniem rozwoju rozgałęzionych systemów narracyjnych	IFS1P_U01	Wykonanie projektu

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Praca nad flowchartem fabularnym charakterystycznym dla wstępnego etapu produkcyjnego gry, symulująca styl i metody pracy narrative designera w game devie.

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Zajęcia warsztatowe	12
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	11
Dodatkowe godziny kontaktowe	2
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 25
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 12

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Formy prowadzenia zajęć
-----	-------------------	-----------------------------------	-------------------------

1.	Warsztaty służą za wprowadzenie do użytkowania podstawowych programów przydatnych w narrative designie, w tym w szczególności w prototypowaniu fabuły gry wideo. Studenci poznają przydatne programy (w rodzaju Twine), a także uczą się, jak w praktyce przekładać pomysł scenariusza gry wideo na akceptowalny w procesie produkcji prototyp fabularny (flowchart). Uczą się również selekcjonować, modyfikować i negocjować własne pomysły w procesie grupowego tworzenia fabuły (praca w grupach). Istotną częścią warsztatów jest krótki przegląd różnic w pisaniu fabuły książkowej czy filmowej względem projektowania interaktywnej fabuły gry wideo (linearnej oraz nielinearnej), a także praktyczne wskazówki w tym zakresie (wyniesione z doświadczenia w gamedevie).	W1, W2, U1, U2	Zajęcia warsztatowe
----	---	----------------	---------------------

Informacje rozszerzone

Metody i techniki kształcenia:

Kształcenie zdalne, Wzajemne ocenianie (Peer assessment), Design thinking, Dyskusja, Metoda problemowa (Problem based learning), Metoda projektowa (Project based learning), Elementy myślenia wizualnego np. mapa myśli (mind mapping), mapa koncepcyjna (concept mapping), postery i plakaty, notatki graficzne (sketchnoting), Pytania sokratejskie, Informacja zwrotna, Nauczanie przez dociekanie (Inquiry based learning), Nauczanie rówieśnicze (Peer learning)

Rodzaj zajęć	Metody zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Wykonanie projektu	Warunkiem zaliczenia jest oddanie projektu końcowego oraz zaraportowanie zakresu i charakteru wkładu własnego

Warunki i sposób zaliczenia poszczególnych form zajęć, w tym zasady zaliczeń poprawkowych, a także warunki dopuszczenia do egzaminu

Zaliczenie kursu będzie uwzględniało zarówno ocenę całości pracy nad projektem, jak i ewaluację ocenę jednostkowego wkładu Studenta w projekt. Zaliczeniu podlega: - pomysłowość i oryginalność fabuły, ze szczególnym uwzględnieniem sposobu prezentacji nielinearnych rozgałęzień i ****optymalizacji grywalnego prototypu w Twinie**** lub programie pokrewnym - końcowy opis prototypu, dostosowany retorycznie do potrzeb rynku gier i aktualnych trendów - jakość i staranność wykonania projektu, w ramach której szczególnie premiowana będzie staranność językowa w realizacji scen dialogowych - jakość pracy w zespole i komunikacji wewnątrz zespołu

Sposób obliczania oceny końcowej

Podstawą zaliczenia będzie stworzenie całą grupą flowchartu fabularnego akceptowalnego we wstępnym etapie produkcyjnym gry wideo na podstawie skoordynowanej pracy w chmurze.

Sposób i tryb wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności studenta na zajęciach

Zaliczenie materiału w trakcie konsultacji.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Atutem będzie zainteresowanie grami wideo, w szczególności tymi o charakterze fabularnym (jednak niewyłącznie RPG) i/lub innymi mediami interaktywnymi.

Zasady udziału w poszczególnych zajęciach, ze wskazaniem, czy obecność studenta na zajęciach jest

obowiązkowa

Zajęcia warsztatowe: Praca na miejscu w zespole i indywidualna w domu (zdalna, w chmurze)

Literatura

Obowiązkowa

1. Wszystkie teksty będą udostępniane przez prowadzącego w miarę potrzeb Studentom w formacie *.pdf. Zaznajomienie z nimi jest zalecane w szczególności dla osób z niewielkim doświadczeniem w analizie gier wideo.
2. Piotr Kubiński, Gry wideo. Zarys poetyki, Kraków: Universitas 2016.
3. Jim Bizocchi, The Role of Micronarrative in the Design and Experience of Digital Games
4. Mikael B. Skov, Peter Bøgh Andersen, Designing Interactive Narratives

Dodatkowa

1. Professional Techniques for Video Game Writing, red. Wendy Despain, Wellesley 2008
2. Writing for Video Game Genres. From FPS to RPG, red. Wendy Despain, Wellesley 2009

Badania i publikacje

Publikacje

1. Wiedza praktyczna, nabyta w gamedevie: w Reality Pump (2016-2020) i 4A Games (od 2022 roku), m.in. na stanowisku quest designera oraz (jednego z) narrative designerów, przy produktach z serii "Two Worlds II" (w sumie: przy trzech dodatkach) oraz przy nowym IP (w 4A Games).
2. Wybrane publikacje groznawcze (częściowo związane z tematyką zajęć):
3. S. P. Kukulak, "Czołgi Orientu. Azja w strategiach Command & Conquer w świetle teorii postkolonialnej", w: „Teksty Drugie” 2017 Nr 3
4. S. P. Kukulak, "Piekło na Marsie. Horror a trójwymiarowa rewolucja w Doom", w: Światy grozy, red. Ksenia Olkusz, Kraków 2016
5. S. P. Kukulak, "Generał bez właściwości. Rola etyki i technologii wojennych w kształtowaniu tożsamości postaci gracza w RTS-ach", „Homo Ludens” 2015, Nr 1 (8)

Kierunkowe efekty uczenia się

Kod	Treść
IFS1P_U01	potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów związanych z przemianami dokonywanymi się w społeczeństwie pod wpływem najnowszych technologii, potrafi również przetwarzać dane i wykorzystywać odpowiednie dla nich narzędzia.
IFS1P_U04	prawidłowo posługuje się wybranymi normami i regułami w celu rozwiązania konkretnego zadania wynikającego ze związku pomiędzy informatycznymi technologiami komunikacyjnymi i światem społecznym.
IFS1P_U05	posiada umiejętność analizy proponowanego rozwiązania konkretnych problemów i proponuje odpowiednie rozstrzygnięcia w tym zakresie, posiada umiejętność wdrażania proponowanych rozwiązań.
IFS1P_U06	potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz innych właściwie dobranych źródeł, które są związane z wzajemnym oddziaływaniem pomiędzy informacyjnymi technologiami komunikacyjnymi i światem społecznym; potrafi integrować uzyskane informacje, dokonywać ich interpretacji, a także wyciągać wnioski oraz formułować i uzasadniać opinie.
IFS1P_U10	potrafi posługiwać się technikami informacyjno-komunikacyjnymi właściwymi do realizacji różnorodnych zadań oraz umie prezentować problem wykorzystując odpowiednie programy komputerowe.
IFS1P_W04	zna podstawowe pojęcia z zakresu nauk społecznych i technicznych pozwalające na interpretację współczesnych społeczeństw i zachodzących w nich procesów, jak również zna kryteria wyboru metod analizy obserwowanego zjawiska.