



Projektowanie gier wideo: projekt świata Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Informatyka Społeczna	Cykl dydaktyczny 2023/2024
Specjalność -	Kod przedmiotu HIFSS.I2K.bb55eb9ce46f70462b971673e295b3e1.23
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
Koordynator przedmiotu	Krzysztof M. Maj
Prowadzący zajęcia	Krzysztof M. Maj

Okres Semestr 2	Forma zaliczenia Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 1
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Zajęcia warsztatowe: 12	

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	Student zna reguły i etapy procesu światotwórczego w fantastyce i grach wideo	IFS1P_W04	Wykonanie projektu

W2	Student zna główne programy i metody ułatwiające skoordynowanie zespołowej pracy nad projektem świata	IFS1P_W09	Wykonanie projektu
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	Student potrafi zaprojektować podstawowe komponenty świata gry i zarządzać łączącymi je relacjami	IFS1P_U01, IFS1P_U03, IFS1P_U04, IFS1P_U05	Wykonanie projektu
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 narracyjnym projektem świata gry charakterystycznym dla wstępnego etapu produkcyjnego gry, symulująca styl i metody pracy światotwórczej.

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Zajęcia warsztatowe	12
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	12
Dodatkowe godziny kontaktowe	1
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 przedstawiałyby narzędzia i sposoby mapowania wszystkich komponentów świata gry wideo, ucząc zespołowej pracy nad tworzeniem encyklopedii świata (lore) i kontrolowaniem referencji do prototypu fabularnego. Studenci w ramach zajęć będą zajmowali się stworzeniem wspólnej Wiki całego projektu gry, uwzględniającej wszystkie najważniejsze komponenty: fabułę, świat gry, postaci, lokacje i obiekty. Warsztaty rozpoczną się od krótkiego przeglądu funkcjonujących już encyklopedii growych, zarówno tych oficjalnych, jak i tych tworzonych przez społeczność fanowskie.	W1, W2, U1, U2	Zajęcia warsztatowe

Informacje rozszerzone

Metody i techniki kształcenia:

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

Rodzaj zajęć	Metody zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
Zajęcia warsztatowe	Wykonanie projektu	

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: - szczegółowość i spójność komponentów świata, zarówno wewnętrzna (w obrębie komponentu), jak i zewnętrzna (na przestrzeni wszystkich komponentów) - końcowy opis prototypu (ok. 500 słów), dostosowany retorycznie do potrzeb rynku gier i aktualnych trendów - sposób przedstawienia wyników pracy podczas zespołowej prezentacji w drugiej części ostatnich warsztatów - jakość i staranność wykonania projektu - jakość pracy w zespole i komunikacji wewnątrz zespołu

Sposób obliczania oceny końcowej

Podstawą zaliczenia będzie stworzenie całą grupą continuity bible dla projektu świata zgodnie ze standardami preprodukcji gry wideo w ramach 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. Piotr Kubiński, Gry wideo. Zarys poetyki, Kraków: Universitas 2016
2. Mark J. P. Wolf, Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation, New York: Routledge 2013.
3. The Routledge Companion to Imaginary Worlds, red. Mark J. P. Wolf, New York: Routledge 2018.

Badania i publikacje

Publikacje

1. Krzysztof M. Maj, Słowo gra znaczy świat. Przestrzeń gry wideo w kognitywnej teorii narracji, „Teksty Drugie” 2017, nr 3, ISSN: 0867-0633, ss. 192-209
2. — Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru, „Teksty Drugie” 2015, nr 3, ISSN: 0867-0633, ss. 368-394.
3. — Transmedial World-building in Fictional Narratives, „IMAGE. Journal of Interdisciplinary Image Science” 2015, nr 22, ISSN: 1614-0885, ss. 83-96.

4. — Światy poza światem. Od świata przedstawionego do narracji światocentrycznej, w: *Narracje fantastyczne*, red. Ksenia Olkusz, Krzysztof M. Maj, Kraków: Ośrodek Badawczy Facta Ficta 2017, ss. 15-59, ISBN: 978-83-942923-2-4.

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_U03	potrafi prognozować skutki konkretnych procesów i zjawisk z wykorzystaniem standardowych metod i narzędzi właściwych komunikacji za pomocą najnowszych technologii oraz potrafi komunikować się z szerokim otoczeniem społecznym oraz brać udział w debacie na temat prognozowanych skutków.
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_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.
IFS1P_W09	zna zasady projektowania i stosowania narzędzi analizy ilościowej i jakościowej oraz zbierania i prowadzenia poprawnej analizy danych za pomocą tych narzędzi i ma wiedzę o metodach i technikach pozyskiwania danych.