

## TANTÁRGYI LEÍRÁS

A tantárgy neve magyar nyelven:	A játéktervezés elmélete
A tantárgy neve angol nyelven:	Theory of Game Design
A tantárgy kreditértéke:	4
A tantárgy elektronikus tanulmányi rendszer kódja:	BN-JATATE-04-EA
A tantárgy besorolása:	kötelező
Az oktatás nyelve (ha az nem magyar):	magyar
A tantárgy gondozásáért felelős szervezeti egység:	Animáció és Média Design Tanszék
A tanóra típusa és óraszám:	Előadás, heti óraszám: 2, féléves óraszám: 0
Munkarend (nappali / levelező):	Nappali
A tantárgy meghirdetésének féléve:	2022/2023 1. félév
Előtanulmányi feltételek:	-

### A TANTÁRGY CÉLJA, TANULÁSI EREDMÉYNEK:

A kurzus célja a játéktervezés elméletének elsajátítása, ahhoz, hogy a hallgató játéktervezői, alkotó-, tervező- és művészi, valamint prezentációs munkájához elméleti megalapozásként és fogalmi kiegészítésként alkalmazhassa. A hallgató a kurzus elvégzése eredményeképpen képes haladó szinten felismerni, elemezni, érteni és alkalmazni az elsajátított elméleti ismeretanyagot a játéktervezői tanulmányai és gyakorlata megalapozásához és ahhoz, hogy játéktervezői gyakorlatát el tudja helyezni és sikeresen képviselni tudja a szakmai együttműködései során valamint egy szélesebb, interdiszciplináris keretben.

### A TANTÁRGY TARTALMÁNAK RÖVID LEÍRÁSA:

Az előadássorozat egyetlen kérdésre keres választ: hogyan készül egy jól játszható játék? A válaszhoz vezető út meglepően sok tudományterületen vezet keresztül: a filozófián, etológián, pszichológián, műszaki tervezésen, designon, matematikán át egészen a ludológiáig. Egy játék működésének megértéséhez meg kell vizsgálnunk többek között a műfaját, célját, közönségét, az interfészt, a játékmechanikát, a jutalmazási rendszert és a játékfa-komplexitást.

### A HALLGATÓ FELADATAI, TERVEZETT TANULÁSI TEVÉKENYSÉGEI:

A félév végi vizsgára a hallgatónak:

Ki kell fejlesztenie egy innovatív játék-koncepciót,  
Prezentáció keretében be kell mutatnia a saját fejlesztésű játék tervét,  
Fel kell készülnie az alkotói döntések szakmai indoklására.

### A TÁRGY ÉRTÉKELÉSE:

A tantárgy elvégzésével a hallgató felkészültté válik arra, hogy tágabb, interdiszciplináris kontextusban, kritikai módon értelmezze a játéktervezés folyamatát, és ezen elméleti ismereteket felhasználja saját alkotói döntései meghozatalakor. A vizsgán bemutatandó, saját fejlesztésű játék-koncepció kiértékelésének szempontjai (súlyozással):

A koncepció eredetisége, művészeti autenticitása (40%)  
A koncepció szakmai átgondoltsága, kidolgozottsága (40%)  
A prezentáció minősége (20%)

Megajánlott jegy adható: Nem.

### KÖTELEZŐ IRODALOM:

- Osborne, Martin J.: *An introduction to game theory*. Oxford university press, 2004
- Rusch, Doris C.: *Making deep games : designing games with meaning and purpose*. , 2017