

Tárgyleírás

Tárgy neve: Térképes játékok – a térképek játékelméleti alkalmazásai

Tárgy kódja: I???-TEJA

Tárgyfelelős neve: Dr. Ungvári Zsuzsanna

Tárgyfelelős tudományos fokozata: PhD

Tárgyfelelős MAB szerinti akkreditációs státusza: AT

Az oktatás célja *[Az előírt szakmai kompetenciáknak, kompetencia-elemeknek (tudás, képesség, attitűd, autonómia, felelősség) tömör leírása]*

Tudás:

- Ismeri a játékelmélet alapjait, tisztában van a modern társasjátékokkal kapcsolatos alapfogalmakkal, mechanikákkal
- Ismeri a legfontosabb 20. századi magyar kiadású térképes társasjátékokat
- Ismeri térképes társasjátékok fajtáit, csoportosítását.
- Ismeri a földrajzi és térképészeti tudás gamifikációs átadására készített játékokat, azok időbeni és térbeni változásait,

Képesség:

- Képes összehasonlító vizsgálatokat végezni a magyar és a nemzetközi termékekkel kapcsolatban,
- Képes időben elhelyezni és azonosítani az egyes játékos tartalmakat, azok megjelenését.

Attitűd:

- Saját munkájának eredményét ellenőrzi és reálisan értékeli.
- Nyitott a szakmai eszmecserére.
- Nyitott a természettudományos és nem természettudományos továbbképzés irányában.

Autonómia és felelősség:

- Képes önállóan végig gondolni alapvető szakmai kérdéseket, és adott források alapján képes azok megválaszolására.
- Felelősséggel együttműködik más szakterület szakembereivel.

Az oktatás tartalma *[az elsajátítandó ismeretanyag tömör leírása]:*

A kurzus során a hallgatók megismerkednek a következő témakörökkel:

Játékelmélet és a gamifikáció alapjai.

A legfontosabb társasjáték mechanikákat és azok jellemzőit, illetve néhány alkalmazásukat.

Régi korok külföldi és magyar térképes játéakai.

Az 1950 után megjelent magyar kiadású térképes játékok fejlődése.

A modern térképes társasjátékok csoportosítása, jellemzőik.

Empirikus tapasztalat, játékok kipróbálása

A félév projektfeladat végrehajtásával zárul.

A számonkérés és értékelés rendszere: Gyj5

Irodalom *[2-5 kötelező és/vagy ajánlott irodalom]:*

Kötelező:

Győri-Nádai Réka-Győri Zoltán: Mit játszunk – Inspiráció és tudás a modern társasjátékok birodalmából. Corvina. 2023.

Végh-Király-Pap: Játékelmélet jegyzet, 2024

https://tkiraly.web.elte.hu/students/jatekelmelet_jegyzet.pdf

Ajánlott:

UNGVÁRI, Zsuzsanna: Társasjátékok térképei. GEODÉZIA ÉS KARTOGRÁFIA 76 : 3-4 pp. 12-23. , 12 p. (2024)

Subject name: Board games with maps – Game-Theoretic Applications of Maps**Objectives of the course in English [Concise description of the required professional competences, competence elements (knowledge, skills, attitudes, autonomy, responsibility)]:**

- Understands the fundamentals of game theory and is familiar with the basic concepts and mechanics of modern board games.
- Knows the most important 20th-century map-based board games published in Hungary.
- Understands the types and classifications of map-based board games.
- Is familiar with games designed for the gamified transmission of geographical and cartographic knowledge, as well as their temporal and spatial evolution.

Ability to:

- Is capable of conducting comparative analyses between Hungarian and international products.
Is able to place and identify specific game-related content in a temporal context and recognize its appearance.

Attitude:

- Monitor and realistically evaluate the results of their own work.
- Is open to professional exchange.
- Open to further training in science and non-science.

Autonomy and responsibility:

- Ability to think independently about basic professional questions and answer them on the basis of given sources.
- Collaborate responsibly with professionals in other disciplines.

Content of education [concise description of the knowledge to be acquired]:

During the course, students will learn about the following topics:

Game theory and the basics of gamification.
The main board game mechanics and their characteristics and some of their applications.
Map-based games from past eras, both international and Hungarian games.
The development of map-based games published in Hungary after 1950.
Classification of modern map board games, their game types.
Empirical experience, testing games
The semester ends with a project assignment.

Examination and assessment scheme: Gyj5

Practical course mark based on course work

Literature:*Obligatory:*

Required:

Győri-Nádai Réka-Győri Zoltán: Mit játszunk – Inspiráció és tudás a modern társasjátékok birodalmából. Corvina. 2023.

Végh-Király-Pap: Játékelmélet jegyzet, 2024

https://tkiraly.web.elte.hu/students/jatekelmelet_jegyzet.pdf

Recommended:

UNGVÁRI, Zsuzsanna: Társasjátékok térképei. GEODÉZIA ÉS KARTOGRÁFIA 76 : 3-4 pp. 12-23. , 12 p. (2024)