

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Narrative Design , PG_00073601						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2026/2027		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	2	Język wykładowy			angielski		
Semestr studiów	3	Liczba punktów ECTS			4.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny -> Instytut Historii						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot						
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	0.0	0.0	60.0	0.0	60
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	60		2.0		60.0	122
Cel przedmiotu	Zdobycie wiedzy i kompetencji praktycznych w zakresie narrative designu. Zrozumienie funkcji i kompetencji narrative designera w procesie tworzenia gier historycznych.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[PGHL3_U05] Potrafi posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	Pisze kreatywne i techniczne teksty do gier w j. angielskim na poziomie B2.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SU3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
	[PGHL3_U06] Potrafi przygotować prace pisemne oraz różnorodne krótkie teksty w języku polskim i/ lub angielskim, prawidłowo stosując profesjonalną terminologię i aparat naukowy	Pisze kreatywne i techniczne teksty do gier w kontekście wybranych źródeł historycznych lub naukowych.	[SU3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna [SU5] realizacja zadania problemowego
	[PGHL3_W09] Zna i rozumie fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji i rozpoznaje relacje i zależności pomiędzy przeszłością a aktualnymi wydarzeniami także w aspekcie upowszechniania wiedzy historycznej, w tym gier historycznych	Tłumaczy zagadnienia dziedzictwa historycznego na interaktywne medium gier. Wykorzystuje wiedzę historyczną do tworzenia narracji kształtujących postawy społeczne. Jest gotów do podjęcia krytycznej refleksji na temat narracji w grach o tematyce historycznej.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[PGHL3_W08] Posiada zaawansowaną, interdyscyplinarną wiedzę na temat różnych aspektów tworzenia gier historycznych	Rozróżnia narrację od fabuły oraz funkcję narrative designera od funkcji game writera w procesie tworzenia narracji. Rozumie założenia i funkcje oraz znaczenie dokumentów game design document, story beats i one-pager w procesie tworzenia gier historycznych. Implementuje wiedzę z zakresu narracji z innych dziedzin i mediów.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[PGHL3_U02] Potrafi dobierać oraz stosować metody i narzędzia (w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne) w sposób adekwatny do rozwiązywanego problemu	Tworzy interaktywne narracje w oparciu o założenia problemowe. Nadzoruje i realizuje proces projektowania narracji gry na różnych etapach jej tworzenia.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SU5] realizacja zadania problemowego
Treści przedmiotu	[PGHL3_K03] Jest gotów do inicjowania działań na rzecz interesu publicznego w zakresie ochrony i promocji dziedzictwa historycznego na szczeblu lokalnym i regionalnym	Tłumaczy zagadnienia dziedzictwa historycznego na interaktywne medium gier. Wykorzystuje wiedzę historyczną do tworzenia narracji kształtujących postawy społeczne.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	- funkcja narrative designera w procesie tworzenia gry - zjawisko ludonarrative dissonance - elementy składowe narracji - struktury fabularne i dramaturgiczne - narracje liniowe i nieliniowe - zagadnienie gatunku/konwencji w narracji - dokumenty projektowe: game design document, story beats, one-pager - wykorzystanie tropów, toposów i archetypów w narracji		
	Wymagania wstępne i dodatkowe		
	Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się		
	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	projekt interaktywnego wątku fabularnego w grze historycznej w oparciu o założenia one-pagera i story beats.	51.0%	50.0%
Zalecana lista lektur	one-pager i story beats gry w oparciu o wybrane zagadnienie historyczne.	51.0%	40.0%
	prezentacja podejścia do narracji w wybranej grze historycznej	51.0%	10.0%
Zalecana lista lektur		Podstawowa lista lektur - Nicklin, Hannah. 2022. Writing for Games: Theory and Practice. CRC Press. - Megill, Anna. 2024. The Pocket Mentor for Video Game Writers. CRC Press. - Bazile J.A. 2022. An Alternative to the Pen? Perspectives for the Design of Historiographical Videogames. Games and Culture 17(6).	

	Uzupełniająca lista lektur	• Heussner T; Finley, T.K.; Hepler, J. B.; Lemay, A.L.;. 2015, Game Narrative Toolbox. Focal Press. • Skolnick E. 2014. Video Game Storytelling. Watson-Guptill Publications. • Mary DeMarle M. 2021. Nonlinear Game Narrative. In Game Writing Narrative Skills for Videogames. Bateman Ch. Bloomsbury Publishing Inc. • Heussner T. 2019. The Advanced Game Narrative Toolbox. CRC Press.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	• różnice pomiędzy narracją a fabułą w grze • różnice między narracją liniową i nieliniową • konflikt jako motor napędowy fabuły • analiza wybranego schematu narracyjnego • stworzenie założeń interaktywnej narracji w oparciu o wybrane zagadnienie historyczne • krytyczna refleksja na temat narracji w wybranej grze historycznej	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.