

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Digital Game Writing, PG_00073574						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2025/2026		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie		Grupa zajęć		Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów		
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	1		Język wykładowy		angielski		
Semestr studiów	2		Liczba punktów ECTS		3.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny -> Instytut Historii						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr hab. Michał Mochocki				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		dr hab. Michał Mochocki				
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	0.0	0.0	30.0	0.0	30
	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	30		2.0		30.0	62
Cel przedmiotu	Zbudowanie praktycznych kompetencji kreatywnych i technicznych w tworzeniu cyfrowych materiałów tekstowych na potrzeby gier.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[PGHL3_W08] Posiada zaawansowaną, interdyscyplinarną wiedzę na temat różnych aspektów tworzenia gier historycznych	Sprawnie używa różnych narzędzi cyfrowych do pisania, edytowania i udostępniania tekstów	[SW3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
	[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	[SU3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
	[PGHL3_K02] Jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego w zakresie edukacji i promocji dziedzictwa historycznego i kulturowego swojego regionu, Polski i Europy	Pisze teksty do gier (w tym materiały referencyjne) w oparciu o źródła o tematyce historii/ dziedzictwa	[SK3] 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 j. angielskim na poziomie B2	[SU3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
	[PGHL3_U02] Potrafi dobierać oraz stosować metody i narzędzia (w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne) w sposób adekwatny do rozwiązywanego problemu	Sprawnie używa różnych narzędzi cyfrowych do pisania, edytowania i udostępniania tekstów	[SU3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
Treści przedmiotu	1. Różne formy pisarstwa w grach: drzewka dialogowe, scenariusz, opisy, AI barki, wiedza o świecie, dokumenty projektowe, instrukcje, itp. 2. Cyfrowe narzędzia do pisania, edytowania i udostępniania tekstów dla początkujących: Excel, Google Drive, Twine 3. Schemat Historical Problem-Space w adaptacji materiału historycznego na potrzeby projektowania gier		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	ocena prac pisemnych	51.0%	100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	1. Nicklin, Hannah. 2022. Writing for Games: Theory and Practice. CRC Press. (Chapter 1: Craft; Chapter 5: Games Writing as a Discipline). 2. Megill, Anna. 2024. The Pocket Mentor for Video Game Writers. CRC Press. (Chapter 1: The Basics; Chapter 2: Wise Up). 3. McCall, Jeremiah B. 2023. Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History. Second Edition. Routledge. (Chapter 3: Genres of Historical Games and Academic Standards of History and Social Studies). 4. dowolny podręcznik techniczny do Twine lub innej platformy do tworzenia interaktywnych opowieści online	
	Uzupełniająca lista lektur	1. Kot, Yaraslau I., and Michał Mochocki. 2023. Methods and Tools for Game Writing and Narrative Design in Professional Books from 2019 to 2022. Homo Ludens, no. 1 (2023). 2. Nicklin, Hannah. 2022. Writing for Games: Theory and Practice. CRC Press. (Part II: Case Studies). 3. Megill, Anna. 2023. The Game Writing Guide: Get Your Dream Job and Keep It. CRC Press.	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	• zestaw AI barków dla wskazanej postaci z określonej gry • fragment dialogu do określonej sceny • historyczny materiał referencyjny dla zespołu tworzącego grę • opisy przedmiotów i lokacji do gry • opowieść interaktywna w Twine lub innym narzędziu cyfrowym		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.