

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Historyczne gry role-playing, PG_00073526						
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		polski		
Semestr studiów	2		Liczba punktów ECTS		2.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny -> Instytut Historii -> Zakład Edukacji Historycznej						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Wacław Kulczykowski				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		dr Wacław Kulczykowski				
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		0.0		0.0	30
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest wyjaśnienie najważniejszych pojęć związanych z grami fabularnymi na przykładzie wybranych systemów stworzonych w konwencji historycznej (świat, postacie, mechanika), przedstawienie podstawowych zasad prowadzenia sesji gier fabularnych oraz przekazanie praktycznej wiedzy i kompetencji pozwalających na samodzielne pisanie scenariuszy do historycznych gier fabularnych.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[PGHL3_W07] Posiada zaawansowaną wiedzę pozwalającą na analizę i interpretację źródeł historycznych oraz rozumie ich użyteczność przy tworzeniu gier historycznych	Student posiada zaawansowaną wiedzę umożliwiającą analizę i interpretację źródeł historycznych oraz potrafi zastosować tę wiedzę przy tworzeniu scenariuszy do historycznych gier role-playing	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[PGHL3_U01] Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę, formułować oraz rozwiązywać złożone i nietypowe problemy z zakresu historii, w tym dokonywać właściwego doboru źródeł informacji oraz oceniać te informacje, przeprowadzać ich krytyczną analizę i dokonywać syntezy	Potrafi identyfikować i analizować złożone zagadnienia historyczne, które mogą być przedstawione w formie gier role-playing oraz potrafi dokonywać trafnego doboru źródeł historycznych, uwzględniając ich wiarygodność i przydatność do tworzenia treści do tych gier	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[PGHL3_W08] Posiada zaawansowaną, interdyscyplinarną wiedzę na temat różnych aspektów tworzenia gier historycznych	Posiada zaawansowaną, interdyscyplinarną wiedzę związaną z historycznymi grami fabularnymi, szczególnie z zakresu tworzenia własnych scenariuszy	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[PGHL3_K01] Krytycznie ocenia posiadaną wiedzę, wykazuje gotowość do jej stałego poszerzania oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	Potrafi krytycznie oceniać swoją wiedzę z zakresu historii i gier role-playing, jest gotów do jej ciągłego poszerzania oraz potrafi korzystać z wiedzy ekspertów w celu rozwiązywania złożonych problemów związanych z tematyką zajęć	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SK2] prezentacja/projekt/referat/raport [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
Treści przedmiotu	Wprowadzenie do historycznych gier role-playing (definicja, charakterystyka i elementy gier role-playing, historia i rozwój gier RPG); Rola historii w grach RPG na przykładzie wybranych systemów (wykorzystanie faktów historycznych w narracji, edukacyjne aspekty gier historycznych); Podstawowe założenia związane z tworzeniem realistycznych światów opartych na epokach i postaciach historycznych; Praktyczne projektowanie scenariuszy do historycznych gier fabularnych; Zaprezentowanie i przetestowanie przygotowanych projektów.		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Aktywność na zajęciach	50.0%	30.0%
	Projekt zaliczeniowy	50.0%	70.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<i>Gry fabularne. Kultura - praktyki - konteksty</i>, red. R. Dudziński, A. Wróblewska, Wrocław 2016. Mochocki M. <i>Role-play as a Heritage Practice Historical Larp, Tabletop RPG and Reenactment</i>, Routledge 2021. Szeja, J., <i>Gry fabularne nowe zjawisko kultury współczesnej</i>, Kraków 2004. Role-playing game manuals: <i>Tajemnice Pętli</i>, BlackMonk 2021. Vaesen. <i>Mityczne istoty</i>, BlackMonk 2022. <i>Zew Cthulhu: Księga strażnika</i>, 7 edycja, BlackMonk 2020. Scenario collections: <i>Zew Cthulhu. Berlin. Miasto grzechu</i>, 2021. <i>Zew Cthulhu. Cienie Tatr</i>, BlackMonk 2019. <i>Zew Cthulhu. Warszawa: Stracone miasto</i>, BlackMonk 2022.
	Uzupełniająca lista lektur	Cover J. G., <i>The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games</i>, McFarland & Company 2010. Duszyński H., <i>Demonologia słowiańska w narracyjnych grach fabularnych</i>, [w:] <i>Historyczna i ponowoczesna tożsamość Słowian</i>, red. T. Ciesielski, J. Zatorska, A. Skoczylas, Łódź 2012. Duszyński H., <i>Gryfy, harpie, syreny i inne stwory o hybrydach w narracyjnych grach fabularnych</i>, Homo Ludens 2012, nr 4, http://ptbg.org.pl/HomoLudens/vol/4/ [dostęp: 4.12.2015]. Pajęczkowski O., <i>Wykorzystanie narracyjnych gier fabularnych (RPG) w procesie edukacyjnym</i>, Edukacja Humanistyczna 2013, t. 9/10. Szymanik A., Kostrzewski M., <i>Gry narracyjne jako metoda i narzędzie w nauce</i>, Forum Dydaktyczne 2012, nr 9/10.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.