

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Mechaniki i wzorce projektowe gier , PG_00073573						
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		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				
			Krzysztof Szafrński				
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	Zapoznanie się z obszernym katalogiem mechanik, dynamik i wzorców projektowych gier.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[PGHL3_K01] Krytycznie ocenia posiadaną wiedzę, wykazuje gotowość do jej stałego poszerzania oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu		Umie poszerzać i weryfikować znajomość mechanik i wzorców projektowych gier w eksperckich źródłach.		[SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta		
	[PGHL3_W08] Posiada zaawansowaną, interdyscyplinarną wiedzę na temat różnych aspektów tworzenia gier historycznych		Objaśnia szeroki zasób mechanik i wzorców projektowych gier na podstawie konkretnych przykładów		[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja		
	[PGHL3_U02] Potrafi dobierać oraz stosować metody i narzędzia (w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne) w sposób adekwatny do rozwiązywanego problemu		Dobiera i wdraża odpowiednie mechaniki i wzorce projektowe gier stosownie do potrzeb projektu		[SU5] realizacja zadania problemowego		
Treści przedmiotu	Mechanizmy i wzorce projektowe gier analogowych i cyfrowych. Nowe kierunki i oczekiwania społeczne w projektowaniu gier.						
Wymagania wstępne i dodatkowe							

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	obserwacja udziału w dyskusjach na zajęciach	51.0%	50.0%
	ocena wkładu w zadania projektowe	51.0%	50.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	1. Engelstein, Geoffrey, and Isaac Shalev. 2022. <i>Building Blocks of Tabletop Game Design: An Encyclopaedia of Mechanisms</i> . Second edition. CRC Press. 2. Flanagan, Mary, and Mikael Jakobsson. 2023. <i>Playing Oppression: The Legacy of Conquest and Empire in Colonialist Board Games</i> . The MIT Press. (Chapter 8: Urgency and Hope: A Countercolonial Revolution).	
	Uzupełniająca lista lektur	1. Bjork, Staffan, and Jussi Holopainen. 2005. <i>Patterns in Game Design</i> . Charles River Media. 2. Schell, Jesse. 2020. <i>The Art of Game Design: A Book of Lenses</i> . Third edition. Taylor & Francis. (Chapter 13: Game Mechanics Must Be in Balance). 3. Suckling, Maurice. 2024. Design Elements in Postcolonial Commercial Historical Board Wargames. In <i>Heritage, Memory and Identity in Postcolonial Board Games</i> , edited by Michał Mochocki, 26-44. Routledge. 4. Stenros, Jaakko, and Markus Montola. 2024. The rule book: the building blocks of games. The MIT Press. 5. Suckling, Maurice. 2025. Paper Time Machines: Critical Game Design and Historical Board Games. Taylor and Francis.	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	• omówienie działania konkretnych mechanizmów w przykładowych grach • szybkie prototypowanie gier z użyciem wybranych mechanik • modyfikacje i rozszerzenia wybranej gry o nowe wzorce projektowe		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.