

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Historical Game Studies I, PG_00073565						
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		1.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny -> Instytut Historii						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Marta Tymińska				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		dr Marta Tymińska				
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	0.0	0.0	15.0	0.0	15
	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	15		2.0		15.0	32
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest przeprowadzenie krótkiego projektu badawczego powiązanego z grą historyczną.						
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		Krytycznie podchodzi do kwestii projektowych oraz aspektów reprezentacji historii w grach.		[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SK2] prezentacja/projekt/referat/raport [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta		
	[PGHL3_W04] Ma zaawansowaną wiedzę na temat dorobku historiografii, rozróżnia główne nurty i kierunki badań oraz ma świadomość istnienia w naukach historycznych i pokrewnych różnych punktów widzenia, determinowanych odmiennym podłożem narodowym i kulturowym		Ma zaawansowaną wiedzę na temat źródeł historycznych do wykorzystania w projektowaniu i badaniu gier.		[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SW5] realizacja zadania problemowego		
	[PGHL3_U05] Potrafi posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego		Posługuje się językiem angielskim komunikatywnym w kontekście game studies.		[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport [SU5] realizacja zadania problemowego		

Treści przedmiotu	1. Wprowadzenie do game designu. 2. Praca badawcza - studia przypadku. 3. Retoryki proceduralne. 4. Metody storytellingowe. 5. Warsztat badacza gier historycznych. 6. Dyskursy gier historycznych. 7. Prezentacje projektów.		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	ocena wypowiedzi studenta	60.0%	20.0%
	ocena pracy w grupie	60.0%	20.0%
	ocena projektu	60.0%	60.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur		
		Heussner, T., Finley, T. K., & Lemay, A. (2015). <i>The game narrative toolbox</i>. Focal Press/Taylor & Francis Group. Walk, W., Görlich, D., & Barrett, M. (2017). Design, Dynamics, Experience (DDE): An Advancement of the MDA Framework for Game Design. W O. Korn & N. Lee (Red.), <i>Game Dynamics</i> (s. 2745). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-53088-8_3 Milewski, P., & Tymińska, M. (2023). <i>Gamebook. Theoria. Podręcznik 1</i> (1. wyd., T. 1). Sesne Consulting: Popojutrze 2.0 - Kształcenie. Milewski, P., & Tymińska, M. (2023). <i>Gamebook. Theoria. Zeszyt ćwiczeń 1</i> (1. wyd., T. 2). Sesne Consulting: Popojutrze 2.0 - Kształcenie. Bogost, I. (2007). <i>Persuasive games: The expressive power of videogames</i>. MIT Press. Kowert, R., & Quandt, T. (Red.). (2021). <i>The video game debate 2: Revisiting the physical, social, and psychological effects of video games</i>. Routledge, Taylor & Francis Group. Mochocki, M. (2021). <i>Role-play as a heritage practice: Historical larp, tabletop RPG and reenactment</i>. Routledge. Mäyrä, F. (2008). <i>An Introduction to Game Studies. Games in Culture</i>. SAGE Publications, Inc.	

	Uzupełniająca lista lektur	Milewski, P. (2023). <i>Gamebook. Praxis. Zeszyt ćwiczeń 2</i> (1. wyd., T. 4). Sesne Consulting: Popojutrze 2.0 - Kształcenie. Milewski, P. (2023). <i>Gamebook. Praxis. Podręcznik 2</i> (1. wyd., T. 3). Sesne Consulting: Popojutrze 2.0 - Kształcenie. Mościchowska, I., & Rogoś-Turek, B. (2020). <i>Badania jako podstawa projektowania user experience</i>. Schell, J. (2008). <i>The art of game design: A book of lenses</i>. Elsevier/ Morgan Kaufmann. Wydawnictwo Naukowe PWN. Salter, A., & Blodgett, B. (2017). <i>Toxic geek masculinity in media: Sexism, trolling, and identity policing</i>. http://public.eblib.com/choice/PublicFullRecord.aspx?p=5143375
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Wprowadzenie do studiów nad grami - jak badać gry? Retoryki proceduralne - jak przełożyć fakty historyczne na czasowniki grania?	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.