

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Historia architektury, PG_00073638						
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		polski polski		
Semestr studiów	4		Liczba punktów ECTS		3.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		prof. dr hab. Rafał Makala				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	30.0	0.0	0.0	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	Celem kształcenia jest zapoznanie studiujących z najważniejszymi zagadnieniami i specyfiką historii architektury, jako części historii sztuki. Dotyczy to zwłaszcza poznanie mechanizmów tworzenia się i ewolucji form i kompozycji architektonicznych. Ponadto w ramach zajęć uczestnicy zostaną zaznajomieni z podstawami metodologii historycznoartystycznej dotyczącej architektury w taki sposób, by mogli samodzielnie zdobywać wiedzę potrzebną do wykonywania działalności zawodowej.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[PGHL3_U03] Potrafi komunikować się z otoczeniem z użyciem specjalistycznej terminologii właściwej dla nauk historycznych i pokrewnych		Poznananie podstawowej terminologii dotyczącej historii architektury dawnej i współczesnej.		[SU4] test/egzamin - ustny lub pisemny		
	[PGHL3_W08] Posiada zaawansowaną, interdyscyplinarną wiedzę na temat różnych aspektów tworzenia gier historycznych		Wykształcenie u studiujących zrozumienia znaczenia architektury w tworzeniu wizualnej warstwy gier historycznych.		[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny		
	[PGHL3_K01] Krytycznie ocenia posiadaną wiedzę, wykazuje gotowość do jej stałego poszerzania oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu		Wykształcenie u studiujących zrozumienia potrzeby zdobywania wiedzy na temat konkretnych obiektów, stylów architektury przy realizacji zadań związanych z tworzeniem gier historycznych.		[SK4] test/egzamin - ustny lub pisemny		

Treści przedmiotu	Problem definiowania stylów i form architektonicznych Ogólna chronologia i geografia rozwoju architektury w Europie Specyfika architektury krajów pozaeuropejskich Węzłowe zagadnienia związane z analizą architektury Architektura a urbanistyka i założenia przestrzenne Semantyka architektury Wykorzystanie architektury w filmie i nowych mediach Szczegółowy rozkład tematów zostanie podany na pierwszych zajęciach w każdym semestrze.		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	test/egzamin ustny lub pisemny	51.0%	100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	David Watkin, <i>Historia architektury zachodniej</i>, Warszawa 2001 Tomasz Torbus, <i>Zamki konwentualne Państwa Krzyżackiego w Prusach</i>, Gdańsk 2023. Peter Murray, <i>Architektura włoskiego Renesansu</i>. Toruń, Wrocław 1999. Stanisław Mossakowski, <i>Pałac królewski Zygmunta I na Wawelu</i>, Warszawa 2015. Ernst H. Gombrich, <i>O sztuce</i>, Warszawa 1998 (i nast. wydania)	
	Uzupełniająca lista lektur	Wojciech Bałus, <i>Gotyk bez Boga? W kręgu znaczeń symbolicznych architektury sakralnej XIX wieku</i>, Toruń 2011. Franco Borsi, <i>The Monumental Era. European Architecture and Design 1929-1939</i>, New York 1987. Edward Dimendberg, <i>Film Noir and the Spaces of Modernity</i>, Cambridge, Mass. and London 2004. DonaldJ. Olsen, <i>The City As a Work of Art</i>, London-Paris-Vienna 1986. Juhani Pallasmaa, <i>Oczy skóry. Architektura i zmysły</i>, Kraków 2012. Otto von Simson, <i>Katedra gotycka. Jej narodziny i znaczenie</i>, Warszawa 1989. Charles Jencks, <i>Ruch nowoczesny w architekturze</i>, Warszawa 1987.	
	Adresy eZasobów		

Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Problem definiowania stylów i form architektonicznych Ogólna chronologia i geografia rozwoju architektury w Europie Specyfika architektury krajów pozaeuropejskich Węzłowe zagadnienia związane z analizą architektury Architektura a urbanistyka i założenia przestrzenne Semantyka architektury Wykorzystanie architektury w filmie i nowych mediach Szczegółowy rozkład tematów zostanie podany na pierwszych zajęciach w każdym semestrze
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.