

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	First Steps in Game Design , PG_00073554						
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	1		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 Paulina Michałowska				
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	0.0	0.0	45.0	0.0	45
	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	45		2.0		45.0	92
Cel przedmiotu	Praktyczne i teoretyczne wprowadzenie do projektowania 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 przedstawia podstawowe aspekty teorii i praktyki projektowania gier.	[SW2] presentation/project/paper/report
	[PGHL3_U05] Potrafi posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	Porozumiewa się w j. angielskim na poziomie B2 CEFR.	[SU6] demonstration of practical skills
	[PGHL3_K05] Jest gotów do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych i przestrzegania zasad etyki zawodowej historyka oraz do okazywania zrozumienia dla świata wartości i postaw ludzi w różnych okresach i kontekstach historycznych	Omawia praktyczne i etyczne aspekty pracy kreatywnej z historią/dziedzictwem na przykładzie własnego doświadczenia	[SK1] oral statement/conversation/discussion
	[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	Omawia praktyczne i etyczne aspekty pracy kreatywnej z historią/dziedzictwem na przykładzie własnego doświadczenia	[SK1] oral statement/conversation/discussion
	[PGHL3_U02] Potrafi dobierać oraz stosować metody i narzędzia (w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne) w sposób adekwatny do rozwiązywanego problemu	Sprawnie stosuje metody i narzędzia kreatywne w projektowaniu gier analogowych.	[SU5] implementation of a problem task
Treści przedmiotu	1. Podstawy projektowania gier na przykładzie gier analogowych 2. Podstawy projektowania narracji i światotwórstwa 3. Wstęp do iteracyjnego procesu projektowego 4. Włączanie materiału historycznego w projekt gry		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	zespołowy prototyp gry historycznej	51.0%	20.0%
	prezentacja/projekt/referat/raport ukazujący wiedzę z przedmiotu	51.0%	40.0%
	rozmowa o doświadczeniach i decyzjach projektowych	51.0%	40.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	1. Zimmerman, Eric. 2022. The Rules We Break: Lessons in Play, Thinking, and Design. Princeton Architectural Press. 2. Fullerton, Tracy. 2024. Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. Fifth edition. CRC Press. (Part 1: Game Design Basics).	
	Uzupełniająca lista lektur	1. Fijak, Marta, and Artur Ganszyniec. 2024. How and Why We Make Games. The Creative Confusion. CRC Press. 2. Stenros, Jaakko, and Markus Montola. 2024. The rule book: the building blocks of games. The MIT Press. 3. Selinker, Mike. 2018. Poradnik projektowania gier planszowych. Bomba Games. 4. Solis, Daniel. 2024. Graphic Design for Board Games. CRC PRESS.	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	• prototyp gry historycznej opracowany zespołowo • refleksja postmortem nt. kluczowych decyzji projektowych • główne etapy procesu projektowania gier • elementy składowe i przykładowe mechaniki gier		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.