

**Karta przedmiotu**

Nazwa i kod przedmiotu	First Steps in Game Design , PG_00190184						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 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	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						
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		0.0		30.0	75
Cel przedmiotu	Praktyczne i teoretyczne wprowadzenie do projektowania gier.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[PGHL3_U09] Wykonuje zadania kreatywne i techniczne w procesie projektowania gier, od ideacji, przez prototypowanie, po testowanie i wprowadzanie poprawek						
	[PGHL3_U02] Dobiera odpowiednie metody i narzędzia, w tym techniki informacyjno-komunikacyjne, do rozwiązywania określonych problemów		Sprawnie stosuje metody i narzędzia kreatywne w projektowaniu gier analogowych.		[SU5] realizacja zadania problemowego		
	[PGHL3_W08] Wyjaśnia znaczenie wiedzy z zakresu różnych dyscyplin wykorzystywanej w tworzeniu gier o tematyce historycznej i dotyczącej dziedzictwa kulturowego		Sprawnie przedstawia podstawowe aspekty teorii i praktyki projektowania gier.		[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport		
Treści przedmiotu	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Podstawy projektowania gier na przykładzie gier analogowych</li> <li>2. Podstawy projektowania narracji i światotwórstwa</li> <li>3. Wstęp do iteracyjnego procesu projektowego</li> <li>4. Włączanie materiału historycznego w projekt gry</li> </ol>						
Wymagania wstępne i dodatkowe							

Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa ocena 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	<ol style="list-style-type: none"> <li>Zimmerman, Eric. 2022. The Rules We Break: Lessons in Play, Thinking, and Design. Princeton Architectural Press.</li> <li>Fullerton, Tracy. 2024. Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. Fifth edition. CRC Press. (Part 1: Game Design Basics).</li> </ol>	
	Uzupełniająca lista lektur	<ol style="list-style-type: none"> <li>Fijak, Marta, and Artur Ganszyniec. 2024. How and Why We Make Games. The Creative Confusion. CRC Press.</li> <li>Stenros, Jaakko, and Markus Montola. 2024. The rule book: the building blocks of games. The MIT Press.</li> <li>Selinker, Mike. 2018. Poradnik projektowania gier planszowych. Bomba Games.</li> <li>Solis, Daniel. 2024. Graphic Design for Board Games. CRC PRESS.</li> </ol>	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<ul style="list-style-type: none"> <li>prototyp gry historycznej opracowany zespołowo</li> <li>refleksja postmortem nt. kluczowych decyzji projektowych</li> <li>główne etapy procesu projektowania gier</li> <li>elementy składowe i przykładowe mechaniki gier</li> </ul>		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.