

**Karta przedmiotu**

Nazwa i kod przedmiotu	Historia powszechna - średniowiecze, PG_00190187						
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 Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	1	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	1	Liczba punktów ECTS			3.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Aleksandra Girsztowt-Biskup				
	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		0.0		45.0	75
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu Historia powszechna średniowiecza jest przekazanie studentom zaawansowanej wiedzy na temat kluczowych zjawisk, procesów i wydarzeń epoki średniowiecza oraz rozwinięcie umiejętności jej wykorzystania w projektowaniu gier historycznych. Szczególny nacisk kładziony jest na pracę ze źródłami historycznymi i literaturą naukową. Przedmiot rozwija umiejętność selekcji, interpretacji i zastosowania informacji historycznych w procesie projektowym.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[PGHL3_U01] Wykorzystuje posiadaną wiedzę historyczną i warsztatową, w tym zdolność analizy i syntezy informacji oraz selekcji i weryfikacji źródeł, aby rozwiązywać problemy zawodowe, w tym o charakterze nietypowym, w oparciu o posiadaną wiedzę i znane metody	Student wykorzystuje zaawansowaną wiedzę z zakresu historii średniowiecza oraz podstawowy warsztat historyka, w tym umiejętność analizy i syntezy informacji, a także selekcji i krytycznej oceny źródeł historycznych, do rozwiązywania prostych problemów projektowych związanych z tworzeniem elementów gier historycznych. Potrafi interpretować różne typy źródeł (narracyjne, normatywne, dokumentowe, dydaktyczne) oraz wykorzystywać je do opracowania prostych koncepcji, takich jak opis postaci, zdarzenia, procedury czy realia świata gry, także w sytuacjach wymagających samodzielnego doboru informacji.	[SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[PGHL3_W03] Prezentuje uporządkowaną wiedzę z historii powszechnej, uporządkowaną chronologicznie i tematycznie w zakresie pięciu głównych epok	Student ma uporządkowaną wiedzę na temat wybranych aspektów średniowiecza.	[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny
Treści przedmiotu	<p>Na zajęciach studenci poznają najważniejsze zagadnienia historii średniowiecza poprzez pracę z różnymi typami źródeł. Analizują m.in. teksty narracyjne (Prokopiusz obraz Justyniana i Teodory, Einhard Karol Wielki), źródła związane z działalnością inkwizycji (Bernard Gui), dokumenty lokacyjne z obszaru państwa krzyżackiego oraz teksty dotyczące handlu (Benedetto Cotruglio).</p> <p>W trakcie zajęć uczą się, jak czytać i oceniać źródła historyczne oraz jak wykorzystywać zawarte w nich informacje w prostych zadaniach projektowych, takich jak przygotowanie opisu postaci, odtworzenie wydarzenia czy przedstawienie procedury (np. procesu inkwizycyjnego). Ważnym elementem są także zajęcia terenowe, podczas których studenci zapoznają się z architekturą średniowieczną i uczą się, jak można ją wykorzystać przy tworzeniu świata gry.</p>		
Wymagania wstępne i dodatkowe	Podstawowa wiedza historyczna.		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa ocena końcowej
	kolokwium	51.0%	75.0%
	zadania realizowane podczas zajęć	51.0%	25.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	B. Zientara, Historia Powszechna Średniowiecza, różne wydania.	
	Uzupełniająca lista lektur	Dodatkowe lektury zostaną przekazane na pierwszym spotkaniu	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<p>Na podstawie fragmentu źródła opracuj krótką kartę postaci:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>kim jest postać (status, rola społeczna),</li> <li>jakie cechy są jej przypisywane w źródle,</li> <li>jakie działania podejmuje,</li> <li>jak można ją wykorzystać w grze (np. jako władcę, doradcę, antagonistę).</li> </ul> <p>Omów zasady zakładania miast na prawie niemieckim. Jakie prawa i obowiązki mieli osadnicy oraz organizator lokacji?</p>		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.