

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Historical Game Studies I, PG_00190198						
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			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						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	15.0	0.0	0.0	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		0.0		10.0	25
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_W04] Charakteryzuje dorobek historiografii, uwzględniając główne kierunki badań nauk historycznych i dyscyplin pokrewnych, oraz dostrzega istnienie odmiennych punktów widzenia uwarunkowanych kontekstem narodowym i kulturowym		Ma zaawansowaną wiedzę na temat źródeł historycznych do wykorzystania w projektowaniu i badaniu gier.		[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja [SW5] realizacja zadania problemowego		
	[PGHL3_K01] Krytycznie ocenia posiadaną wiedzę, wykazując gotowość do jej poszerzenia i zasięgania opinii ekspertów w razie trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu		Krytycznie podchodzi do kwestii projektowych oraz aspektów reprezentacji historii w grach.		[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja [SK2] prezentacja/projekt/referat/raport [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta		

Treści przedmiotu	<p>1. Wprowadzenie do game designu.</p> <p>2. Praca badawcza - studia przypadku.</p> <p>3. Retoryki proceduralne.</p> <p>4. Metody storytellingowe.</p> <p>5. Warsztat badacza gier historycznych.</p> <p>6. Dyskursy gier historycznych.</p> <p>7. Prezentacje projektów.</p>														
Wymagania wstępne i dodatkowe															
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Sposób oceniania (składowe)</th> <th>Próg zaliczeniowy</th> <th>Składowa oceny końcowej</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ocena projektu</td> <td>60.0%</td> <td>60.0%</td> </tr> <tr> <td>ocena pracy w grupie</td> <td>60.0%</td> <td>20.0%</td> </tr> <tr> <td>ocena wypowiedzi studenta</td> <td>60.0%</td> <td>20.0%</td> </tr> </tbody> </table>	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej	ocena projektu	60.0%	60.0%	ocena pracy w grupie	60.0%	20.0%	ocena wypowiedzi studenta	60.0%	20.0%		
Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej													
ocena projektu	60.0%	60.0%													
ocena pracy w grupie	60.0%	20.0%													
ocena wypowiedzi studenta	60.0%	20.0%													
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<p>Heussner, T., Finley, T. K., & Lemay, A. (2015). <i>The game narrative toolbox</i>. Focal Press/Taylor & Francis Group.</p> <p>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</p> <p>Milewski, P., & Tymińska, M. (2023). <i>Gamebook. Theoria. Podręcznik 1</i> (1. wyd., T. 1). Sesne Consulting: Popojutrze 2.0 - Kształcenie.</p> <p>Milewski, P., & Tymińska, M. (2023). <i>Gamebook. Theoria. Zeszyt ćwiczeń 1</i> (1. wyd., T. 2). Sesne Consulting: Popojutrze 2.0 - Kształcenie.</p> <p>Bogost, I. (2007). <i>Persuasive games: The expressive power of videogames</i>. MIT Press.</p> <p>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.</p> <p>Mochocki, M. (2021). <i>Role-play as a heritage practice: Historical larp, tabletop RPG and reenactment</i>. Routledge.</p> <p>Mäyrä, F. (2008). <i>An Introduction to Game Studies. Games in Culture</i>. SAGE Publications, Inc.</p>													

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

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.