

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Historyczne gry role-playing, PG_00190199						
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			polski		
Semestr studiów	2	Liczba punktów ECTS			2.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny -> Instytut Historii -> Zakład Edukacji Historycznej						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Wacław Kulczykowski				
	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		20.0	50
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest wyjaśnienie najważniejszych pojęć związanych z grami fabularnymi na przykładzie wybranych systemów stworzonych w konwencji historycznej (świat, postacie, mechanika), przedstawienie podstawowych zasad prowadzenia sesji gier fabularnych oraz przekazanie praktycznej wiedzy i kompetencji pozwalających na samodzielne pisanie scenariuszy do historycznych gier fabularnych.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[PGHL3_U07] Sprawnie współpracuje z zespołem projektowym, koordynując organizację pracy indywidualnej z grupową	Student współtworzy i testuje scenariusze historycznych gier fabularnych w ramach pracy zespołowej, dzieląc się rolami, omawiając rozwiązania fabularne oraz dostosowując własne działania do przebiegu wspólnej pracy.	[SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[PGHL3_U06] Przygotowuje dłuższe prace pisemne oraz różnorodne krótkie teksty w języku polskim i/lub angielskim, prawidłowo stosując profesjonalną terminologię i aparat naukowy	Student opracowuje scenariusz historycznej gry fabularnej oraz towarzyszące mu materiały (opis świata, postaci, wątki fabularne), posługując się precyzyjnym językiem i terminologią właściwą dla gier role-playing oraz narracji historycznej.	[SU3] opracowanie tekstowe/praca pisemna
	[PGHL3_W08] Kompetentnie odwołuje się do wiedzy z zakresu różnych dyscyplin wykorzystywanej w tworzeniu gier o tematyce historycznej i dziedzictwowej	Posiada zaawansowaną, interdyscyplinarną wiedzę związaną z historycznymi grami fabularnymi, szczególnie z zakresu tworzenia własnych scenariuszy	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja
[PGHL3_W07] Demonstruje użyteczność wybranych metod analizy i interpretacji źródeł historycznych na potrzeby tworzenia gier	Student posiada wiedzę umożliwiającą analizę i interpretację źródeł historycznych oraz potrafi zastosować tę wiedzę przy tworzeniu scenariuszy do historycznych gier role-playing	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SW3] opracowanie tekstowe/praca pisemna	
Treści przedmiotu	<p>Wprowadzenie do historycznych gier role-playing (definicja, charakterystyka i elementy gier role-playing, historia i rozwój gier RPG);</p> <p>Rola historii w grach RPG na przykładzie wybranych systemów (wykorzystanie faktów historycznych w narracji, edukacyjne aspekty gier historycznych);</p> <p>Podstawowe założenia związane z tworzeniem realistycznych światów opartych na epokach i postaciach historycznych;</p> <p>Praktyczne projektowanie scenariuszy do historycznych gier fabularnych;</p> <p>Zaprezentowanie i przetestowanie przygotowanych projektów.</p>		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Aktywność na zajęciach	50.0%	30.0%
	Projekt zaliczeniowy	50.0%	70.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<p><i>Gry fabularne. Kultura - praktyki - konteksty</i>, red. R. Dudziński, A. Wróblewska, Wrocław 2016.</p> <p>Mochocki M. <i>Role-play as a Heritage Practice Historical Larp, Tabletop RPG and Reenactment</i>, Routledge 2021.</p> <p>Szeja, J., <i>Gry fabularne nowe zjawisko kultury współczesnej</i>, Kraków 2004.</p> <p>Role-playing game manuals:</p> <p><i>Tajemnice Pętli</i>, BlackMonk 2021.</p> <p><i>Vaesen. Mityczne istoty</i>, BlackMonk 2022.</p> <p><i>Zew Cthulhu: Księga strażnika</i>, 7 edycja, BlackMonk 2020.</p> <p>Scenario collections:</p> <p><i>Zew Cthulhu. Berlin. Miasto grzechu</i>, 2021.</p> <p><i>Zew Cthulhu. Cienie Tatr</i>, BlackMonk 2019.</p> <p><i>Zew Cthulhu. Warszawa: Stracone miasto</i>, BlackMonk 2022.</p>
	Uzupełniająca lista lektur	<p>Cover J. G., <i>The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games</i>, McFarland & Company 2010.</p> <p>Duszyński H., <i>Demonologia słowiańska w narracyjnych grach fabularnych</i>, [w:] <i>Historyczna i ponowoczesna tożsamość Słowian</i>, red. T. Ciesielski, J. Zatorska, A. Skoczylas, Łódź 2012.</p> <p>Duszyński H., <i>Gryfy, harpie, syreny i inne stwory o hybrydach w narracyjnych grach fabularnych</i>, Homo Ludens 2012, nr 4, http://ptbg.org.pl/HomoLudens/vol/4/ [dostęp: 4.12.2015].</p> <p>Pajęczkowski O., <i>Wykorzystanie narracyjnych gier fabularnych (RPG) w procesie edukacyjnym</i>, Edukacja Humanistyczna 2013, t. 9/10.</p> <p>Szymanik A., Kostrzewski M., <i>Gry narracyjne jako metoda i narzędzie w nauce</i>, Forum Dydaktyczne 2012, nr 9/10.</p>
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.