

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Game Mechanics and Design Patterns, PG_00190200						
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	2	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	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	Zapoznanie się z obszernym katalogiem mechanik, dynamik i wzorców projektowych gier.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[PGHL3_W08] Wyjaśnienia znaczenie wiedzy z zakresu różnych dyscyplin wykorzystywanej w tworzeniu gier o tematyce historycznej i dotyczącej dziedzictwa kulturowego		Objaśnienia szeroki zasób mechanik i wzorców projektowych gier na podstawie konkretnych przykładów		[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja		
Treści przedmiotu	Mechanizmy i wzorce projektowe gier analogowych i cyfrowych. Nowe kierunki i oczekiwania społeczne w projektowaniu gier.						
Wymagania wstępne i dodatkowe							
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)		Próg zaliczeniowy		Składowa oceny końcowej		
	obserwacja udziału w dyskusjach na zajęciach		51.0%		50.0%		
	ocena wkładu w zadania projektowe		51.0%		50.0%		
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur		<ol style="list-style-type: none"> Engelstein, Geoffrey, and Isaac Shalev. 2022. <i>Building Blocks of Tabletop Game Design: An Encyclopaedia of Mechanisms</i>. Second edition. CRC Press. Flanagan, Mary, and Mikael Jakobsson. 2023. <i>Playing Oppression: The Legacy of Conquest and Empire in Colonialist Board Games</i>. The MIT Press. (Chapter 8: Urgency and Hope: A Countercolonial Revolution). 				

	Uzupełniająca lista lektur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bjork, Staffan, and Jussi Holopainen. 2005. <i>Patterns in Game Design</i>. Charles River Media. 2. Schell, Jesse. 2020. <i>The Art of Game Design: A Book of Lenses</i>. Third edition. Taylor & Francis. (Chapter 13: Game Mechanics Must Be in Balance). 3. Suckling, Maurice. 2024. Design Elements in Postcolonial Commercial Historical Board Wargames. In <i>Heritage, Memory and Identity in Postcolonial Board Games</i>, edited by Michał Mochocki, 26-44. Routledge. 4. Stenros, Jaakko, and Markus Montola. 2024. The rule book: the building blocks of games. The MIT Press. 5. Suckling, Maurice. 2025. Paper Time Machines: Critical Game Design and Historical Board Games. Taylor and Francis.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<ul style="list-style-type: none"> • omówienie działania konkretnych mechanizmów w przykładowych grach • szybkie prototypowanie gier z użyciem wybranych mechanik • modyfikacje i rozszerzenia wybranej gry o nowe wzorce projektowe 	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.