

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Bronioznawstwo, PG_00190247						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2027/2028		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	2	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	4	Liczba punktów ECTS			2.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny						
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 zajęć z bronioznawstwa jest zapoznanie studentów z rozwojem, klasyfikacją i kulturowym znaczeniem broni białej i palnej od jej ewolucji technologicznej i materiałowej po zmieniające się formy użycia w taktyce i konfliktach zbrojnych. Przedmiot obejmuje również aspekty prawne oraz analizę przedstawień broni w mediach i grach komputerowych, ze szczególnym uwzględnieniem ich zgodności z rzeczywistością historyczną i techniczną.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[PGHL3_K01] Krytycznie ocenia posiadaną wiedzę, wykazując gotowość do jej poszerzania i zasięgania opinii ekspertów w razie trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	Student ocenia zakres i ograniczenia własnej wiedzy dotyczącej uzbrojenia historycznego, identyfikuje problemy interpretacyjne oraz podejmuje działania zmierzające do ich rozwiązania poprzez analizę źródeł i konsultacje specjalistyczne.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja
	[PGHL3_W04] Charakteryzuje różnorodny dorobek historiografii, ze wskazaniem głównych kierunków badań nauk historycznych i pokrewnych, ze świadomością istnienia odmiennych punktów widzenia, determinowanych podłożem narodowym i kulturowym	Student omawia wybrane podejścia badawcze stosowane w bronioznawstwie i historiografii wojskowości, uwzględniając różnice interpretacyjne wynikające z kontekstu kulturowego, technologicznego i narodowego.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja
[PGHL3_U03] Efektywnie komunikuje się z otoczeniem z użyciem specjalistycznej terminologii nauk historycznych i pokrewnych, jak i terminologii przyjętej w branży gier	Student zapoznaje się z różnymi typami uzbrojenia zaczepnego i ochronnego, rozpoznaje je, zna ich przeznaczenie. Student zapoznaje się z konstrukcją broni palnej w każdej z grup, od lontowej do odcylkowej, gładkolufowej, gwintowanej, specjalistycznym nazewnictwem, rodzajami amunicji, sposobami cechowania broni.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SU2] prezentacja/projekt/referat/raport	
Treści przedmiotu	<p>Dobór zagadnień dotyczących bronioznawstwa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Typologia i podgrupy broni białej i palnej - materiałoznawstwo broni i amunicji - ewolucja broni białej wraz z uzbrojeniem ochronnym oraz palnej, od lontowej do centralnego zapłonu - rola i rozwój broni w konfliktach zbrojnych - podstawy prawne dot. broni oraz jej prezentowanie ze skutkami użycia w grach komputerowych, PEGI - chwytaki bronią, czyli ewolucja posługiwania się, zmian w taktyce i mustrze - zajęcia praktyczne z bronią w muzeum - cechowanie broni oraz ewolucja znaków firmowych - broń w grach, analiza rzetelności twórców 		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Praca problemowa w zespołach 2-3 osobowych z omówieniem i dyskusją	51.0%	40.0%
	Przygotowanie szkicu koncepcyjnego/projektu/grafiki artwork postaci wojownika/żołnierza/rycerza na podstawie zdobytej za zajęciami wiedzy, bez wspomaganie się AI	51.0%	40.0%
	Praca i dyskusja na zajęciach	51.0%	20.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<p>M. Gradowski, Z. Żygulski Słownik uzbrojenia historycznego, Warszawa 1998</p> <p>Z. Żygulski, Broń w dawnej Polsce</p> <p>Z. Żygulski Broń wschodnia</p> <p>M. Głosek Miecze środkowoeuropejskie, Warszawa 1984</p> <p>J. Szymczak Rycerz z bronią zaczepną, Warszawa 2017</p> <p>J. Szymczak Rycerz w hełmie zbroi i z tarczą, Warszawa 2017</p> <p>M. Gradowski, Z. Żygulski Słownik uzbrojenia historycznego, Warszawa 1998</p> <p>Encyklopedia techniki wojskowej, Warszawa 1987</p> <p>R. Matuszewski, Pistolety i rewolwery XVI-XIX wieku, Warszawa 1998</p> <p>R. Matuszewski, Muszkiety, arkebuzy, karabiny, Warszawa 2000</p>
	Uzupełniająca lista lektur	Uzupełniająca lista lektur zostanie przedstawiona na pierwszych zajęciach
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<p>Dopasuj uzbrojenie zaczepne i ochronne do odpowiednich czasów tak by razem tworzyły homogeniczny komplet</p> <p>Rozróżnij broń europejską od orientalnej pod względem formy i wykonania.</p> <p>Przypisz modele pistoletów i karabinów do konfliktu zbrojnego.</p> <p>Uzasadnij jaki wpływ na przebieg konfliktów miało wprowadzenie uzbrojenia tego typu oraz zaproponuj szkic scenariusza z wykorzystaniem tejże.</p>	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.