

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Historical Games Critique, PG_00190259						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu		2028/2029			
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć		Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów			
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji		na uczelni			
Rok studiów	3	Język wykładowy		angielski angielski			
Semestr studiów	5	Liczba punktów ECTS		2.0			
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		20.0	50
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest rozwinięcie umiejętności krytycznej analizy i interpretacji gier z wykorzystaniem wybranych perspektyw współczesnego groznawstwa, ze szczególnym uwzględnieniem groznawstwa kulturowego, postkolonialnego i historycznego. Student rozwija kompetencje w zakresie formułowania argumentów naukowych dotyczących reprezentacji kultury, przeszłości i relacji władzy w grach, oceny decyzji projektowych oraz proponowania własnych rozwiązań projektowych opartych na refleksji teoretycznej i analizie krytycznej.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[PGHL3_W08] Wyjaśnia znaczenie wiedzy z zakresu różnych dyscyplin wykorzystywanej w tworzeniu gier o tematyce historycznej i dotyczącej dziedzictwa kulturowego	Charakteryzuje kulturowe, historyczne i projektowe aspekty tworzenia gier historycznych, wykorzystując wiedzę z zakresu historii, groznawstwa oraz innych dyscyplin humanistycznych i społecznych	[SW5] realizacja zadania problemowego
	[PGHL3_U04] Uczestniczy w dyskusjach dotyczących historii, dziedzictwa kulturowego i branż kreatywnych, przedstawiając i oceniając różne opinie i stanowiska	Uczestniczy w dyskusjach na temat gier historycznych, przedstawiając i krytycznie oceniając różne interpretacje oraz stanowiska z perspektywy groznawstwa kulturowego, historycznego i postkolonialnego	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[PGHL3_W09] Charakteryzuje wybrane dylematy współczesnego świata w kontekście zależności między przeszłością a współczesnością, w tym w aspekcie popularyzacji wiedzy historycznej z wykorzystaniem gier i innych mediów	Wyjaśnia, w jaki sposób gry historyczne przedstawiają relacje między przeszłością a współczesnością oraz podejmują wybrane problemy społeczne, kulturowe i polityczne współczesnego świata	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[PGHL3_K01] Krytycznie ocenia posiadaną wiedzę, wykazując gotowość do jej poszerzania i zasięgania opinii ekspertów w razie trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	Krytycznie ocenia własne interpretacje gier, dostrzega ograniczenia posiadanej wiedzy oraz wykorzystuje literaturę naukową i konsultacje eksperckie do pogłębiania analiz	[SK5] realizacja zadania problemowego
Treści przedmiotu	Historyczne groznawstwo. Kulturowe groznawstwo. Postkolonialne groznawstwo. Projektowanie gier transformatywnych.		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	obserwacja aktywności podczas zajęć	51.0%	25.0%
	krytyczna analiza wybranych gier	51.0%	75.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	1. Mäyrä, Frans, and Raine Koskimaa, eds. 2027. <i>Cultural Game Studies: Critical Approaches</i>. Routledge. 2. Wright, Esther, Iain Donald, and Nick Webber, eds. 2026. <i>Writing Game Histories</i>. Bloomsbury Publishing. 3. Wainwright, A. Martin. 2019. <i>Virtual History: How Videogames Portray the Past</i>. Routledge.	

	Uzupełniająca lista lektur	1. Bowman, Sarah Lynne, Elektra Diakolambrianou, and Simon Brind, eds. 2025. <i>Transformative Role-Playing Game Design</i>. Uppsala University Publications. 2. Lünen, Alexander von, Katherine J. Lewis, Benjamin Litherland, and P. H. Cullum, eds. 2020. <i>Historia Ludens: The Playing Historian</i>. Routledge. 3. Flanagan, Mary, and Mikael Jakobsson. 2023. <i>Playing Oppression: The Legacy of Conquest and Empire in Colonialist Board Games</i>. The MIT Press. 4. McCall, Jeremiah. 2026. <i>Designing Historical Games for Classrooms: A Practical Guide for Educators</i>. Routledge.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	1. Analiza wybranej gry z punktu widzenia kulturowego groznawstwa. 2. Analiza wybranej gry z punktu widzenia teorii postkolonialnej. 3. Analiza wybranej gry w ujęciu groznawstwa historycznego. 4. Własna koncepcja gry spełniającej określone kryteria. 5. Propozycja modyfikacji wybranych aspektów danej gry.	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.