

Karta przedmiotu

| | | | | | | | |
|--|---|---|-------------------------|------------------------|--|-----------------------|-------|
| Nazwa i kod przedmiotu | Cultural Heritage in Game Design, PG_00191549 | | | | | | |
| 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 Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki | | |
| Forma studiów | stacjonarne | Sposób realizacji | | | na uczelni | | |
| Rok studiów | 3 | Język wykładowy | | | angielski EN | | |
| Semestr studiów | 5 | Liczba punktów ECTS | | | 2.0 | | |
| Profil kształcenia | ogólnoakademicki | Forma zaliczenia | | | zaliczenie | | |
| Jednostka prowadząca | | | | | | | |
| 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 | Kurs integruje wcześniejsze doświadczenie w tworzeniu gier ze specyfiką pracy z materiałem dziedzictwowym. Nakreśla możliwości włączenia gier w promocję dziedzictwa kulturowego krajów i regionów. Wskazuje potencjał wykorzystywania zasobów i technologii cyfrowego dziedzictwa kulturowego. Zapoznaje z przykładami i dobrymi praktykami projektowania gier kulturowych we współpracy z przedstawicielami konkretnych społeczności. | | | | | | |

| | | | |
|---|---|---|--|
| Efekty uczenia się przedmiotu | Efekt kierunkowy | Efekt z przedmiotu | Sposób weryfikacji i oceny efektu |
| | [PGHL3_U04] Czynnie uczestniczy w dyskusjach o historii, dziedzictwie kulturowym i branżach kreatywnych, umiając przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska | Z krytycznym dystansem charakteryzuje różne stanowiska i podejścia do pracy twórczej z materiałem dziedzictwowym, przywołując konkretne przykłady realizowanych projektów i toczonych wokół nich dyskusji | [SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja |
| | [PGHL3_K03] Angażuje się we współorganizowanie działań na rzecz środowiska społecznego w obszarze edukacji i promocji dziedzictwa historycznego i kulturowego regionu, Polski i Europy | Przedstawia własne koncepcje gier kulturowych lub wydarzeń gamingowych, służących konkretnym celom edukacyjnym, promocyjnym czy społecznym wybranych grup bądź regionów | [SK2] prezentacja/projekt/referat/raport |
| | [PGHL3_W09] Omawia wybrane dylematy współczesnego świata w kontekście zależności pomiędzy przeszłością a wydarzeniami współczesnymi, w tym w aspekcie popularyzacji wiedzy historycznej poprzez gry i inne media | Uzasadnia społeczną wartość i aktualność przedstawionych koncepcji gier i wydarzeń, odwołując się do pogłębionych diagnoz potrzeb społecznych i kontekstów politycznych | [SW2] prezentacja/projekt/referat/raport |
| [PGHL3_K04] Wskazuje możliwości wykorzystania swoich kompetencji historycznych i kreatywnych w działalności na rzecz interesu publicznego | Precyzyjnie określa swoją rolę, zadania i zakres odpowiedzialności w przedstawionych koncepcjach gier kulturowych lub wydarzeń gamingowych | [SK2] prezentacja/projekt/referat/raport | |
| Treści przedmiotu | <ol style="list-style-type: none"> Obszary dziedzictwa: materialne i niematerialne, kulturowe i naturalne. Praca z dziedzictwem kulturowym jako tematem projektów kreatywnych. Technologie cyfrowe w dokumentacji i upowszechnianiu dziedzictwa kulturowego. Infrastruktura, instytucje, współpraca międzysektorowa i źródła finansowania gier kulturowych. Przykłady realizacji projektów z obszaru gier kulturowych i cyfrowego dziedzictwa kulturowego. | | |
| Wymagania wstępne i dodatkowe | | | |
| Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się | Sposób oceniania (składowe) | Próg zaliczeniowy | Składowa oceny końcowej |
| | rozmowa o trendach i podejściach do tworzenia gier kulturowych | 51.0% | 25.0% |
| | dokumentacja koncepcyjna własnych propozycji projektowych | 51.0% | 75.0% |
| Zalecana lista lektur | Podstawowa lista lektur | <ol style="list-style-type: none"> Loban, R. (2024). Embedding culture into video games and game design: The palm, the Dogai and the tombstone. CRC Press. - Stamou, S., Apostolakis, K. C., & Stephanidis, C. (2026). An Integrative Review of Empathy, Attitude Change, and Historical Consciousness in Games: Mapping Gaps and Opportunities in Game-Based Digital Heritage Research. Heritage, 9(1), 13. https://doi.org/10.3390/heritage9010013 - Luz, F., Almeida, W., Fernandes, P., & Fonseca, M. (2024). Cultural Game Jam Model: A Quadruple Helix Intervention. European Conference on Games Based Learning, 18(1), 4654. https://doi.org/10.34190/ecgbl.18.1.2642 - Cassar, A., Baker, D., & Ioannides, M. (2025). From Digital Twin to Memory Twin: A Holistic Framework for Cultural Heritage Documentation, Interpretation, and Adaptive Reuse. The International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences, XLVIII-M-92025, 203209. https://doi.org/10.5194/isprs-archives-XLVIII-M-9-2025-203-2025 | |

| | | |
|---|---|---|
| | Uzupełniająca lista lektur | <p>1. Mochocki, M. (Ed.). (2024). Heritage, Memory and Identity in Postcolonial Board Games. Routledge.</p> <p>-</p> <p>2. Mochocki, M. (2021). Role-play as a Heritage Practice: Historical LARP, Tabletop RPG and Reenactment. Routledge.</p> <p>-</p> <p>3. Krzywinska, T., Phillips, T., Parker, A., & Scott, M. J. (2020). From Immersions Bleeding Edge to the Augmented Telegrapher: A Method for Creating Mixed Reality Games for Museum and Heritage Contexts. Journal on Computing and Cultural Heritage, 13(4), 120. https://doi.org/10.1145/3414832</p> |
| | Adresy eZasobów | <p>Uzupełniające</p> <p>https://mementoes.eu/publications-deliverables/ - wybrane publikacje nt. gier dziedzictwowych z projektu MEMENTOES</p> <p>https://epic-we.eu/repository/#publications - wybrane publikacje nt. kulturowych game jamów z projektu EPIC-WE</p> |
| Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania | <p>Przedstawienie własnej koncepcji nowej gry o tematyce dziedzictwowej wraz z uzasadnieniem jej wartości i aktualności z punktu widzenia potrzeb określonych społeczności, organizacji bądź instytucji.</p> <p>Podsumowanie kluczowych trendów, technologii i dobrych praktyk w pracy kreatywnej z dziedzictwem kulturowym, ze wskazaniem i krytyczną oceną przykładowych projektów.</p> | |
| Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu | Nie dotyczy | |

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.