Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Historical Game Design, PG_00215463		
Kierunek studiów	Gry historyczne i dziedzictwo cyfrowe		
Data rozpoczęcia studiów	październik 2027 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu	2027/2028
Poziom kształcenia	II stopnia	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	1	Język wykładowy	angielski
Semestr studiów	1	Liczba punktów ECTS	6.0
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	0.0	40.0	0.0	0.0	40
	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	40	40.0	70.0	150

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest rozwinięcie umiejętności projektowania i prototypowania gier historycznych poprzez zespołową realizację projektu gry fabularnej. Studenci uczą się przekładać materiał historyczny na reguły, interakcje i narrację gry, tworzyć postacie, wątki i sceny oraz dostosowywać teksty do realiów wybranej epoki. Przedmiot rozwija także umiejętność współpracy, podziału zadań i zarządzania projektem kreatywnym.

Efekty uczenia się przedmiotu

Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
[GHDCMU2_K02] Proponuje i współorganizuje działania na rzecz odpowiedzialnej interpretacji historii oraz ochrony i popularyzacji dziedzictwa, z uwzględnieniem różnorodności perspektyw i dostępności dla odbiorców.	Przedstawia koncepcje tworzenia i wykorzystywania gier jako narzędzi odpowiedzialnej interpretacji historii i/lub formy upowszechniania dziedzictwa kulturowego, zwracając uwagę na różnorodność perspektyw i dostępność dla odbiorców.	[SK5] realizacja zadania problemowego
[GHDCMU2_U03] Sprawnie uczestniczy w procesie projektowania gier o tematyce historii i dziedzictwa, przyjmując różne role na różnych etapach: od koncepcji przez prototypowanie, playtesty i iteracje aż do upowszechnienia odbiorcom.	Sprawnie uczestniczy w procesie projektowania gry historycznej, realizując zadania w trzech zintegrowanych obszarach: 1. tworzeniu, testowaniu i modyfikacji funkcjonalnych prototypów pod kątem oczekiwanych doświadczeń gracza; 2. projektowaniu rozgrywki poprzez dobór i łączenie mechanik, dynamik i struktur interakcji; 3. projektowaniu i pisaniu warstwy narracyjnej (świata, postaci, scen, dialogów).	[SU5] realizacja zadania problemowego [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
[GHDCMU2_U08] Organizuje i koordynuje pracę interdyscyplinarnego zespołu badawczo-rozwojowego, z określeniem celów, metod, środków, harmonogramu, podziału odpowiedzialności, protokołów komunikacji i kryteriów oceny rezultatów.	Organizuje pracę zespołu poprzez wspólne planowanie (uzgodnienie celów, zakresu, harmonogramu, zależności zadań oraz nakładów na prototypowanie) oraz bieżące koordynowanie (delegowanie zadań, prowadzenie spotkań, monitoring postępów i ryzyka, komunikacja błędów i przeciążeń).	[SU5] realizacja zadania problemowego [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
[GHDCMU2_U05] Samodzielnie opracowuje wyniki pracy badawczej lub kreatywnej w formie tekstu naukowego bądź dokumentacji projektu, opartych na materiale źródłowym i przejrzystym toku rozumowania.	Opracowuje kompleksową dokumentację projektu wraz z materiałem ilustracyjnym, obejmującą wszystkie etapy procesu twórczego, w tym wykorzystanie źródeł historycznych i kulturowych.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport
[GHDCMU2_W02] Szczegółowo przedstawia koncepcje groznawstwa historycznego i kulturowego, dotyczące relacji między treścią, mechaniką i technologią gier a sprawczością gracza i kontekstem kulturowym w wytwarzaniu wiedzy o przeszłości.	Kompleksowo analizuje wybrane gry historyczne pod kątem przedstawiania przeszłości i kultury za pomocą mechaniki, estetyki, technologii, treści i systemu interakcji.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
[GHDCMU2_W03] Objaśnia zaawansowane zasady iteracyjnego projektowania i prototypowania gier, w szczególności gier historycznych jako interaktywnych modeli przeszłości oraz gier kulturowych jako interakcji z dziedzictwem.	Objaśnia zaawansowane zasady iteracyjnego procesu projektowania i prototypowania gier, m.in. na przykładzie własnych projektów, zwracając uwagę na specyfikę pracy z materiałem historycznym i kulturowym	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja
[GHDCMU2_U07] Posługuje się językiem angielskim w ustnej i pisemnej komunikacji akademickiej i zawodowej na poziomie co najmniej B2+ ESOKJ, z wykorzystaniem specjalistycznej terminologii historii, groznawstwa i dziedzictwa cyfrowego	Posługuje się językiem angielskim w mowie i piśmie na poziomie co najmniej B2+.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SU3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna

Treści przedmiotu

Nauka projektowania i prototypowania gier historycznych, oparta o projekty zespołowe. Adaptacja materiału historycznego na interaktywny model gry fabularnej. Kreacja postaci, wątków i scen fabularnych. Pisanie kreatywne pod kątem wybranej scenerii historycznej. Trening pracy zespołowej i zarządzania projektem kreatywnym.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
Obserwacja pracy przez instruktora	51.0%	0.0%
Autoewaluacja w postmortem	51.0%	100.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	McCall, Jeremiah. 2026. Designing Historical Games for Classrooms: A Practical Guide for Educators. Routledge. Suckling, Maurice. 2025. Paper time machines: Critical game design and historical board games. Taylor and Francis. Smith Nicholls, Florence., & Cook, Michael. 2025. Archaeological Gameworld Affordances: A Grounded Theory of How Players Interpret Environmental Storytelling. Proceedings of the 2025 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, 1–20. https://doi.org/10.1145/3706598.3714036. Fullerton, Tracy. 2024. Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. Fifth edition. CRC Press.
	Uzupełniająca lista lektur	Wright, Esther, Iain Donald, and Nick Webber, eds. 2026. Writing Game Histories. Bloomsbury Publishing. Digital Culture & Society, Vol. 11, Issue 1/2025 – Digital Games through Muddled Pasts and Modded Histories. Cook, Kate, Robert Houghton, and Chris Kempshall, eds. 2027. The Routledge Companion to Video Games and History. Routledge. Engelstein, Geoffrey. 2027. Building Blocks of Tabletop Game Design: An Encyclopedia of Mechanisms. CRC Press. Tremblay, Kaitlin. 2023. Collaborative Worldbuilding for Video Games. Taylor and Francis.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	**Adaptacja materiału historycznego:** Które elementy wybranego materiału historycznego można przełożyć na reguły gry, decyzje graczy i ich konsekwencje? **Postacie i fabuła:** Opracuj postacie o odmiennych celach oraz scenę, w której decyzje graczy wpływają na dalszy przebieg fabuły. **Pisanie kreatywne:** Napisz dialog lub opis sceny osadzonej w wybranych realiach historycznych. Uzasadnij dobór języka i szczegółów. **Projekt zespołowy:** Ustalcie zakres projektu, podział zadań i harmonogram. Przygotujcie prototyp gry fabularnej, przeprowadźcie test rozgrywki i wprowadźcie poprawki na podstawie obserwacji oraz uwag graczy.	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.