Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Historiographical Game Design, PG_00215472		
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	2	Liczba punktów ECTS	6.0
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia	zaliczenie
Jednostka prowadząca			
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		

Formy zajęć							
	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	0.0	30.0	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	30.0	90.0	150

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest rozwinięcie umiejętności projektowania gier historycznych jako formy historiografii. W ramach projektu zespołowego studenci krytycznie analizują źródła i konkurencyjne interpretacje, formułują tezę historiograficzną i przekładają ją na reguły, świat gry oraz decyzje gracza. Uczą się sprawdzać w testach, czy rozgrywka przekazuje zamierzoną interpretację, oraz uzasadniać decyzje badawcze i projektowe w świetle współczesnych teorii groznawstwa historycznego. Przedmiot rozwija także umiejętności współpracy, dokumentowania pracy i odpowiedzialnego przedstawiania przeszłości.

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[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
	[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_U02] Krytycznie analizuje i syntetyzuje źródła historyczne oraz literaturę naukową na potrzeby złożonych problemów badawczych i kreatywnych, z uwzględnieniem wiarygodności i ograniczeń materiału oraz konkurencyjnych interpretacji.	Krytycznie analizuje i syntetyzuje źródła historyczne oraz literaturę naukową na potrzeby projektowanej gry, oceniając ich przydatność i wiarygodność.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[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_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_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_W01] Krytycznie omawia teoretyczne i metodologiczne kierunki badań historycznych i historiografii, z uwzględnieniem ich założeń, zasad krytyki i oceny wiarygodności źródeł oraz sporów interpretacyjnych.	Uzasadnia podjęte decyzje projektowe i badawcze w świetle aktualnych teorii pozycjonujących gry historyczne jako formę historiografii.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SW5] realizacja zadania problemowego
	[GHDCMU2_K04] Zachowuje zasady etyki zawodowej i profesjonalne standardy postępowania w rolach badacza, twórcy czy konsultanta, w tym wymogi rzetelności akademickiej i wrażliwości społecznej w pracy z materiałem historycznym i kulturowym.	Stosuje zasady rzetelności akademickiej, odpowiedzialności twórczej i wrażliwości społecznej w pracy z materiałem historycznym i kulturowym.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta

Treści przedmiotu	Gry historyczne jako forma historiografii: współczesne teorie i analiza wybranych przykładów. Krytyczna ocena przydatności i wiarygodności źródeł oraz porównanie konkurencyjnych interpretacji problemu historycznego. Formułowanie tezy historiograficznej i przekładanie jej na mechaniki, reguły, strukturę świata gry i możliwości działania gracza. Projektowanie świata gry z uwzględnieniem relacji między społecznościami, konfliktów i granic wiedzy o przeszłości. Zespołowe prototypowanie, testowanie i modyfikacja projektu na podstawie obserwacji rozgrywki i informacji zwrotnej. Dokumentowanie związku między źródłami, interpretacją i decyzjami projektowymi. Rzetelność akademicka, odpowiedzialność twórcza i wrażliwość społeczna w pracy z materiałem historycznym i kulturowym.	
Wymagania wstępne i dodatkowe		
Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się		

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

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	McCall, Jeremiah. 2026. *Designing Historical Games for Classrooms: A Practical Guide for Educators*. Routledge. Bazile, Julien A. 2022. ‘An “Alternative to the Pen”? Perspectives for the Design of Historiographical Videogames’. *Games and Culture* 17 (6): 855–70. https://doi.org/10.1177/15554120221115393. Brandis, Rüdiger. 2026. ‘Historical Theory and Game Design’. In *Writing Game Histories*, edited by Esther Wright, Iain Donald, and Nick Webber. Bloomsbury Publishing. Reid, Darren. 2024. ‘Video Game Development as Public History’. *The Public Historian* 46 (1): 74–107. https://doi.org/10.1525/tph.2024.46.1.74. Kynn, Tyler. 2025. ‘A Digital Ottoman Road to Mecca: Time, Distance, and Game Design’. *International Journal of Islamic Architecture* 14 (2): 347–63. https://doi.org/10.1386/jija_00175_1.
	Uzupełniająca lista lektur	Wright, Esther, Iain Donald, and Nick Webber, eds. 2026. *Writing Game Histories.* Bloomsbury Publishing. Cook, Kate, Robert Houghton, and Chris Kempshall, eds. 2027. *The Routledge Companion to Video Games and History*. Routledge. Tremblay, Kaitlin. 2023. *Collaborative Worldbuilding for Video Games.* Taylor and Francis. Brandis, Rüdiger. 2020. ‘Tracing the Past with Digital Games. Historical Procedural Rhetorics’. In *History in Games: Contingencies of an Authentic Past*, edited by Martin Lorber and Felix Zimmermann. Transcript.
	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? **Gra historiograficzna:** Odnosząc się do aktualnych teorii i definicji gier historiograficznych, oceńcie w jakim zakresie dana gra spełnia kryteria definicyjne. **Światotwórstwo:** Zaprojektujcie świat gry w oparciu o rzetelną wiedzę historyczną, z dbałością o poprawną reprezentację i symulację przeszłości. **Projekt zespołowy:** Ustalcie zakres projektu, podział zadań i harmonogram. Przygotujcie prototyp gry, 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.