Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	A2 - Gra historyczna, PG_00215483		
Kierunek studiów	Gry historyczne i dziedzictwo cyfrowe		
Data rozpoczęcia studiów	październik 2027 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu	2028/2029
Poziom kształcenia	II stopnia	Grupa zajęć	Grupa zajęć fakultatywnych Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji	na uczelni
Rok studiów	2	Język wykładowy	polski Przedmiot jest oficjalnie prowadzony w języku polskim, ale osoby anglojęzyczne mogą go realizować w całości po angielsku
Semestr studiów	4	Liczba punktów ECTS	30.0
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	0.0	0.0	60.0	60
	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	60	40.0	650.0	750

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest rozwinięcie umiejętności samodzielnego prowadzenia badań historycznych lub historyczno-kulturowych i wykorzystywania ich wyników do ukończenia gry dyplomowej. Studenci doskonalą umiejętność testowania i dopracowywania rozgrywki na podstawie obserwacji i informacji zwrotnej. Uczą się dokumentować historyczne i kreatywne komponenty projektu oraz przedstawiać ukończoną grę do oceny, uzasadniając przyjętą metodologię i kluczowe decyzje projektowe. Pracują z poszanowaniem rzetelności naukowej i praw autorskich, dbając o odpowiedzialne przedstawianie przeszłości oraz dobrostan własny i współuczestników.

Efekty uczenia się przedmiotu

Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
[GHDCMU2_U05] Samodzielnie opracowuje wyniki pracy badawczej lub kreatywnej w formie tekstu naukowego bądź dokumentacji projektu, opartych na materiale źródłowym i przejrzystym toku rozumowania.	W pracy magisterskiej przedstawia pełną dokumentację historycznych i kreatywnych komponentów projektu oraz przebiegu prac.	[SU3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
[GHDCMU2_K01] Krytycznie weryfikuje swoje przekonania, interpretacje i oceny w świetle dowodów, informacji zwrotnych i ograniczeń własnej wiedzy, z zasięganiem opinii ekspertów w sytuacjach wykraczających poza posiadane kompetencje.	Krytycznie omawia rozwój własnej wiedzy i warsztatu, uzupełniając samodzielną refleksję nad niepowodzeniami o konsultacje eksperckie i koleżeńską wymianę doświadczeń.	[SK3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna [SK8] 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.	Objaśnia i uzasadnia zastosowaną metodologię oraz rodzaj i zakres wykorzystanych źródeł, krytycznie oceniając ich przydatność i wiarygodność.	[SW3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
[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 zebrany materiał źródłowy i opracowania naukowe, zwracając uwagę na wiarygodność, ograniczenia oraz spory interpretacyjne.	[SU3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna [SU5] realizacja zadania problemowego
[GHDCMU2_U04] Dobiera i stosuje narzędzia cyfrowe do analizy, dokumentacji i interpretacji dziedzictwa w sposób adekwatny do celu projektu, jakości dostępnych danych i ograniczeń technologicznych, z uwzględnieniem dostępności rezultatów.	Prowadzi uporządkowaną dokumentację cyfrową projektu dyplomowego, rozwijając ją i doskonaląc w odpowiedzi na uwagi odbiorców i współpracowników.	[SU6] demonstracja umiejętności praktycznych [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
[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.	Systematycznie podejmuje starania na rzecz realizacji projektu dyplomowego zgodnie z wymogami rzetelności naukowej, wrażliwości społecznej, poszanowania praw autorskich oraz dbania o dobrostan własny i współuczestników.	[SK3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
[GHDCMU2_U01] Samodzielnie opracowuje koncepcje projektów badawczych dotyczące gier historycznych lub dziedzictwa cyfrowego, z określeniem problemu, pytań lub hipotez badawczych, doborem metod oraz uzasadnieniem sposobu interpretacji i weryfikacji wyników.	Przedstawia do oceny ukończoną grę historyczną, wyjaśniając, jak wyniki i wnioski z przeprowadzonych badań wpłynęły na jej ostateczny kształt.	[SU3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna [SU5] realizacja zadania problemowego

Treści przedmiotu

Realizacja i ukończenie gry dyplomowej na podstawie koncepcji opracowanej w ramach Diploma Project 1. Pogłębienie badań historycznych lub historyczno-kulturowych: krytyczna analiza źródeł i literatury naukowej, ocena przydatności i wiarygodności materiału oraz rozpatrzenie rozbieżności interpretacyjnych. Wykorzystanie wyników badań do dopracowania reguł, interakcji i narracji gry. Testowanie rozgrywki i wprowadzanie poprawek na podstawie obserwacji, konsultacji i informacji zwrotnej. Opracowanie pełnej dokumentacji historycznych i kreatywnych komponentów projektu. Prezentacja ukończonej gry do oceny wraz z uzasadnieniem zastosowanej metodologii i omówieniem wpływu wyników badań na kluczowe decyzje projektowe. Rzetelność naukowa, poszanowanie praw autorskich, odpowiedzialne przedstawianie przeszłości oraz dobrostan własny i współuczestników.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Zaliczony kurs - Projekt dyplomowy 1.

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
Praca magisterska	51.0%	25.0%
Ukończona gra historyczna	51.0%	50.0%
Terminowość i komunikacja	51.0%	25.0%

Zalecana lista lektur

Podstawowa lista lektur	Lektury dobrane indywidualnie pod kątem projektu dyplomowego.

	Uzupełniająca lista lektur	Hook, Alan, & Coulton, Paul. 2017. Games Design Research through Game Design Practice. In P. Lankoski, & J. Holopainen (Eds.), Game Design Research: An Introduction to Theory and Practice. ETC Press. Hainey, Thomas, and Gavin Baxter. 2023. Writing Successful Undergraduate Dissertations in Games Development and Computer Science. First Edition. Routledge.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	**Wyniki badań historycznych.** Przedstaw końcowe ustalenia w odniesieniu do pytania badawczego. Uzasadnij dobór metod i źródeł, oceń ich przydatność i wiarygodność oraz wyjaśnij, jak rozbieżności interpretacyjne i ograniczenia materiału wpłynęły na Twoje wnioski. **Ukończona gra i dokumentacja projektu.** Przedstaw gotową grę do oceny. Na przykładzie wybranej reguły, sceny lub decyzji gracza pokaż, jak wyniki badań wpłynęły na ostateczny kształt rozgrywki. W pełnej dokumentacji historycznych i kreatywnych komponentów projektu uzasadnij najważniejsze decyzje projektowe i opisz zmiany wprowadzone po testach.	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.