Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	A1 - Gra historyczna, PG_00215499						
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	3		Liczba punktów ECTS	12.0			
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	30.0	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		45.0	225.0		300
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest opracowanie koncepcji gry dyplomowej i wykonanie jej pierwszego grywalnego prototypu na podstawie samodzielnych badań historycznych lub historyczno-kulturowych. Student/ka uczy się przekładać ustalenia badawcze na reguły, interakcje i narrację oraz sprawdzać w teście, czy wybrany fragment rozgrywki działa zgodnie z założeniami. Pracuje z poszanowaniem rzetelności naukowej i praw autorskich, z uwzględnieniem wrażliwości społecznej oraz dobrostanu własnego i współuczestników. Dokumentacja pierwszych prac i wnioski z testu stanowią podstawę dalszego rozwoju gry w Diploma Project 2.						

Efekty uczenia się przedmiotu

Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
[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 koncepcję i wstępny prototyp projektu dyplomowego, opracowany w oparciu o wstępne badania historyczne lub historyczno-kulturowe.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport
[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.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
[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 pierwszych etapów projektu dyplomowego, rozwijając ją i doskonaląc w odpowiedzi na uwagi odbiorców i współpracowników.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport
[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 wstępnie zgromadzony materiał źródłowy i opracowania naukowe, zwracając uwagę na wiarygodność, ograniczenia oraz spory interpretacyjne.	[SU3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
[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 proponowaną metodologię oraz rodzaj i zakres źródeł przewidzianych do wykorzystania w projekcie dyplomowym, krytycznie oceniając ich przydatność i wiarygodność.	[SW3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
[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 wstępne wyniki badań historycznych na potrzeby planowanej gry.	[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.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta

Treści przedmiotu

Opracowanie wstępnej koncepcji gry dyplomowej: określenie problemu i pytań badawczych, dobór metod oraz zakresu źródeł. Krytyczna analiza materiału historycznego i literatury naukowej z uwzględnieniem wiarygodności źródeł i rozbieżności interpretacyjnych. Przełożenie wstępnych ustaleń na założenia gry, w tym reguły, interakcje i narrację. Planowanie i realizacja pierwszych prac projektowych, w tym wczesnego prototypu. Opracowanie wstępnych wyników badań oraz prowadzenie cyfrowej dokumentacji koncepcji i decyzji projektowych. Prezentacja koncepcji na seminarium i jej doskonalenie na podstawie konsultacji i informacji zwrotnej. Rzetelność naukowa, prawa autorskie, odpowiedzialne przedstawianie przeszłości oraz dobrostan własny i współuczestników.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
Wyniki wstępnych badań historycznych	51.0%	25.0%
Wstępny prototyp gry i dokumentacja prac	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 wstępnych badań historycznych.** Sformułuj pytanie badawcze i przedstaw wstępne ustalenia na podstawie wybranych źródeł i literatury. Wyjaśnij, na ile materiał pozwala odpowiedzieć na pytanie, jakie interpretacje są możliwe i co wymaga dalszych badań. **Koncepcja gry i dokumentacja wstępnych prac.** Opracuj koncepcję gry opartą na wstępnych ustaleniach. Pokaż na przykładzie jednej reguły, sceny lub decyzji gracza, jak materiał historyczny przekłada się na rozgrywkę. Udokumentuj dotychczasowe prace i uzasadnij najważniejsze decyzje projektowe. **Prototyp:** Na podstawie wstępnych wyników badań przygotuj grywalny fragment projektu. Pokaż, jak wybrane ustalenie historyczne wpłynęło na regułę, scenę lub decyzję gracza. Przeprowadź krótki test, udokumentuj obserwacje i wskaż, co należy zmienić lub rozwinąć w Diploma Project 2.	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.