

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Historyczne gry role-playing, PG_00073526						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2024/2025		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	1	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	2	Liczba punktów ECTS			2.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny -> Instytut Historii -> Zakład Edukacji Historycznej						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Waław Kulczykowski				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		dr Waław Kulczykowski				
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	0.0	0.0	30.0	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		0.0	30
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest wyjaśnienie najważniejszych pojęć związanych z grami fabularnymi na przykładzie wybranych systemów stworzonych w konwencji historycznej (świat, postacie, mechanika), przedstawienie podstawowych zasad prowadzenia sesji gier fabularnych oraz przekazanie praktycznej wiedzy i kompetencji pozwalających na samodzielne pisanie scenariuszy do historycznych gier fabularnych.						

Efekty uczenia się przedmiotu	<p>Efekt kierunkowy</p> <p>[PGHL3_K01] Krytycznie ocenia posiadaną wiedzę, wykazuje gotowość do jej stałego poszerzania oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu</p>	<p>Efekt z przedmiotu</p> <p>Potrafi krytycznie oceniać swoją wiedzę z zakresu historii i gier role-playing, jest gotów do jej ciągłego poszerzania oraz potrafi korzystać z wiedzy ekspertów w celu rozwiązywania złożonych problemów związanych z tematyką zajęć</p>	<p>Sposób weryfikacji i oceny efektu</p> <p>[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja [SK2] prezentacja/projekt/referat/raport [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta</p>
	<p>[PGHL3_W08] Posiada zaawansowaną, interdyscyplinarną wiedzę na temat różnych aspektów tworzenia gier historycznych</p>	<p>Posiada zaawansowaną, interdyscyplinarną wiedzę związaną z historycznymi grami fabularnymi, szczególnie z zakresu tworzenia własnych scenariuszy</p>	<p>[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/raport</p>
	<p>[PGHL3_U01] Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę, formułować oraz rozwiązywać złożone i nietypowe problemy z zakresu historii, w tym dokonywać właściwego doboru źródeł informacji oraz oceniać te informacje, przeprowadzać ich krytyczną analizę i dokonywać syntezy</p>	<p>Potrafi identyfikować i analizować złożone zagadnienia historyczne, które mogą być przedstawione w formie gier role-playing oraz potrafi dokonywać trafnego doboru źródeł historycznych, uwzględniając ich wiarygodność i przydatność do tworzenia treści do tych gier</p>	<p>[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta</p>
	<p>[PGHL3_W07] Posiada zaawansowaną wiedzę pozwalającą na analizę i interpretację źródeł historycznych oraz rozumie ich użyteczność przy tworzeniu gier historycznych</p>	<p>Student posiada zaawansowaną wiedzę umożliwiającą analizę i interpretację źródeł historycznych oraz potrafi zastosować tę wiedzę przy tworzeniu scenariuszy do historycznych gier role-playing</p>	<p>[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/raport</p>
Treści przedmiotu	<p>Wprowadzenie do historycznych gier role-playing (definicja, charakterystyka i elementy gier role-playing, historia i rozwój gier RPG);</p> <p>Rola historii w grach RPG na przykładzie wybranych systemów (wykorzystanie faktów historycznych w narracji, edukacyjne aspekty gier historycznych);</p> <p>Podstawowe założenia związane z tworzeniem realistycznych światów opartych na epokach i postaciach historycznych;</p> <p>Praktyczne projektowanie scenariuszy do historycznych gier fabularnych;</p> <p>Zaprezentowanie i przetestowanie przygotowanych projektów.</p>		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Projekt zaliczeniowy	50.0%	70.0%
	Aktywność na zajęciach	50.0%	30.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<p><i>Gry fabularne. Kultura - praktyki - konteksty</i>, red. R. Dudziński, A. Wróblewska, Wrocław 2016.</p> <p>Mochocki M. <i>Role-play as a Heritage Practice Historical Larp, Tabletop RPG and Reenactment</i>, Routledge 2021.</p> <p>Szeja, J., <i>Gry fabularne nowe zjawisko kultury współczesnej</i>, Kraków 2004.</p> <p>Role-playing game manuals:</p> <p><i>Tajemnice Pętli</i>, BlackMonk 2021.</p> <p><i>Vaesen. Mityczne istoty</i>, BlackMonk 2022.</p> <p><i>Zew Cthulhu: Księga strażnika</i>, 7 edycja, BlackMonk 2020.</p> <p>Scenario collections:</p> <p><i>Zew Cthulhu. Berlin. Miasto grzechu</i>, 2021.</p> <p><i>Zew Cthulhu. Cienie Tatr</i>, BlackMonk 2019.</p> <p><i>Zew Cthulhu. Warszawa: Stracone miasto</i>, BlackMonk 2022.</p>
	Uzupełniająca lista lektur	<p>Cover J. G., <i>The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games</i>, McFarland & Company 2010.</p> <p>Duszyński H., <i>Demonologia słowiańska w narracyjnych grach fabularnych</i>, [w:] <i>Historyczna i ponowoczesna tożsamość Słowian</i>, red. T. Ciesielski, J. Zatorska, A. Skoczylas, Łódź 2012.</p> <p>Duszyński H., <i>Gryfy, harpie, syreny i inne stwory o hybrydach w narracyjnych grach fabularnych</i>, Homo Ludens 2012, nr 4, http://ptbg.org.pl/HomoLudens/vol/4/ [dostęp: 4.12.2015].</p> <p>Pajączkowski O., <i>Wykorzystanie narracyjnych gier fabularnych (RPG) w procesie edukacyjnym</i>, Edukacja Humanistyczna 2013, t. 9/10.</p> <p>Szymanik A., Kostrzewski M., <i>Gry narracyjne jako metoda i narzędzie w nauce</i>, Forum Dydaktyczne 2012, nr 9/10.</p>
	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie:
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.