

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	WM: Historyczne groznawstwo i projektowanie gier, PG_00169499						
Kierunek studiów	Historia (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2024/2025		
Poziom kształcenia	II stopnia		Grupa zajęć		Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć fakultatywnych		
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							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr hab. Michał Mochocki				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		dr hab. Michał Mochocki				
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	30.0	0.0	0.0	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		2.0		20.0	52
Cel przedmiotu	Główne nurty i tematy w badaniu gier o tematyce historii i dziedzictwa: rola historyka-developera, konsulting historyczny, gatunki gier, potencjał edukacyjny, praca z dziedzictwem kulturowym, autentyczność i realizm. Przegląd wybranych tytułów gier cyfrowych i analogowych z branży komercyjnej i non-profit.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[HISTMU2_W04] Ma pogłębioną wiedzę o głównych tendencjach rozwojowych i najważniejszych nowych osiągnięciach w zakresie nauk historycznych, ze szczególnym uwzględnieniem dorobku historiografii polskiej	Omawiasz cele i metodologie aktualnych projektów badawczych z obszaru historical game studies	[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny
	[HISTMU2_W07] Zna i rozumie fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji	Omawiasz znaczenie społeczne aktualnych projektów badawczych z obszaru historical game studies	[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny
	[HISTMU2_W01] Posiada pogłębioną, rozszerzoną i uporządkowaną wiedzę z zakresu historii prowadzącą do specjalizacji w wybranych obszarach badań historycznych	Omawiasz wybrane gatunki i przykłady gier historycznych	[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny
	[HISTMU2_U02] Dobiera świadomie metody i narzędzia badawcze właściwe dla wybranej dziedziny historii, pozwalające na rozwiązywanie różnorodnych zadań i problemów	Charakteryzujesz główne obszary i tematy badawcze historical game studies	[SU4] test/egzamin - ustny lub pisemny
	[HISTMU2_U01] Posiada pogłębione umiejętności badawcze w zakresie nauk historycznych pozwalające formułować i innowacyjnie rozwiązywać złożone i nietypowe problemy	Charakteryzujesz główne obszary i tematy badawcze historical game studies	[SU4] test/egzamin - ustny lub pisemny
	[HISTMU2_K02] Jest gotów do uznania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	Omawiasz typowe zadania i kluczowe kompetencje konsultantów historycznych w tworzeniu gier	[SK4] test/egzamin - ustny lub pisemny
Treści przedmiotu	Główne obszary i tematy badawcze historical game studies. Praca konsultanta historycznego w tworzeniu gier. Gatunki i przykłady gier historycznych. Duże projekty badawcze z obszaru gier historycznych.		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	student wybiera: pisemny sprawdzian w formacie open-book albo konwersacja	50.0%	100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Mochocki, M. (2022). Editorial: Games with History, Heritage, and Provocation. <i>Games and Culture</i>, 17(6), 839842. https://doi.org/10.1177/15554120221119268 Chapman, A. (2016). <i>Digital games as history: How videogames represent the past and offer access to historical practice</i>. Routledge. Chapman, A., Foka, A., & Westin, J. (2017). Introduction: What is historical game studies? <i>Rethinking History</i>, 21(3), 358371. https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256638 Mochocki, M., & Kot, Y. I. (2024a). Historical Consultants in the CEE Video Game Industry. Part 1: Good and Bad Practices. <i>Homo Ludens</i>, 17(1/2024). Mochocki, M., & Kot, Y. I. (2024b). Historical Consultants in the CEE Video Game Industry. Part 2: Competence Building. <i>Homo Ludens</i>, 17(1/2024).	

	Uzupełniająca lista lektur	Champion, E., & Hiriart, J. (Eds.). (2024). <i>Assassins Creed in the classroom: Historys playground or a stab in the dark?</i> De Gruyter Oldenbourg. Champion, E., & Hiriart, J. (Eds.). (2024). <i>Assassins Creed in the classroom: Historys playground or a stab in the dark?</i> De Gruyter Oldenbourg. Mochocki, M. (2021). <i>Role-play as a Heritage Practice: Historical LARP, Tabletop RPG and Reenactment</i>. Routledge. Mochocki, M., Schreiber, P., Majewski, J., Kang, Y., & Yang, K. C. (2025). An Introduction to Asian Histories and Heritages in Video Game Studies. In Y. Kang, K. C. Yang, M. Mochocki, P. Schreiber, & J. Majewski (Eds.), <i>Asian Histories and Heritages in Video Games</i>. Routledge. Mochocki, M., Schreiber, P., Majewski, J., & Kot, Y. I. (2025). An introduction to CEE HGS: Central and Eastern European Historical Game Studies. In M. Mochocki, P. Schreiber, J. Majewski, & Y. I. Kot (Eds.), <i>Central and Eastern European Histories and Heritages in Video Games</i>. Routledge. Mochocki, M. (2024). An Introduction to Board Games in Postcolonial Game Studies. In M. Mochocki (Ed.), <i>Heritage, Memory and Identity in Postcolonial Board Games</i> (pp. 110). Routledge. Flanagan, M., & Jakobsson, M. (2023). <i>Playing oppression: The legacy of conquest and empire in colonialist board games</i>. The MIT Press.
	Adresy eZasobów	Podstawowe https://costgrade.eu/ - strona projektu Grassroots of Digital Europe https://paintbucket.de/en - strona studia Paintbucket Games https://charlesgames.net/ - strona studia Charles Games https://mementoes.eu/ - Projekt MEMENTOES finansowany z programu Horizon
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Główne zadania i kluczowe kompetencje konsultantów historycznych gier Główne tematy i obszary badawcze historical game studies Cele, znaczenie i metodologia wybranego projektu badawczego z obszaru HGS	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.