Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Narrative Design , PG_00189508		
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych		
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu	2027/2028
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć	Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji	na uczelni
Rok studiów	2	Język wykładowy	angielski
Semestr studiów	3	Liczba punktów ECTS	3.0
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia	zaliczenie
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny -> Instytut Historii		
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot	mgr Marcin Słowikowski	
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		

Formy zajęć

Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
Liczba godzin zajęć	0.0	45.0	0.0	0.0	0.0	45

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	45	0.0	30.0	75

Cel przedmiotu

Zdobycie wiedzy i kompetencji praktycznych w zakresie narrative designu. Zrozumienie funkcji i kompetencji narrative designera w procesie tworzenia gier historycznych.

Efekty uczenia się przedmiotu

Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
[PGHL3_U02] Dobiera odpowiednie metody i narzędzia, w tym techniki informacyjno-komunikacyjne, do rozwiązywania określonych problemów	Tworzy interaktywne narracje w oparciu o założenia problemowe. Nadzoruje i realizuje proces projektowania narracji gry na różnych etapach jej tworzenia.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SU5] realizacja zadania problemowego
[PGHL3_W08] Wyjaśnia znaczenie wiedzy z zakresu różnych dyscyplin wykorzystywanej w tworzeniu gier o tematyce historycznej i dotyczącej dziedzictwa kulturowego	Rozróżnia narrację od fabuły oraz funckję narrative designera od funkcji game writera w procesie tworzenia narracji. Rozumie założenia i funkcje oraz znaczenie dokumentów game design document, story beats i one-pager w procesie tworzenia gier historycznych. Implementuje wiedzę z zakresu narracji z innych dziedzin i mediów.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
[PGHL3_U06] Przygotowuje dłuższe prace pisemne oraz różnorodne krótkie teksty w języku polskim i/lub angielskim, prawidłowo stosując profesjonalną terminologię i aparat naukowy	Pisze kreatywne i techniczne teksty do gier w kontekście wybranych źródeł historycznych lub naukowych.	[SU3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna [SU5] realizacja zadania problemowego

<table>
<tr><td>Treści przedmiotu</td><td>• funkcja narrative designera w procesie tworzenia gry
• zjawisko ludonarrative dissonance
• elementy składowe narracji
• struktury fabularne i dramaturgiczne
• narracje liniowe i nieliniowe
• zagadnienie gatunku/konwencji w narracji
• dokumenty projektowe: game design document, story beats, one-pager
• wykorzystanie tropów, toposów i archetypów w narracji</td></tr>
<tr><td>Wymagania wstępne i dodatkowe</td><td></td></tr>
<tr><td>Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się</td><td>
<table>
<tr><th>Sposób oceniania (składowe)</th><th>Próg zaliczeniowy</th><th>Składowa oceny końcowej</th></tr>
<tr><td>prezentacja podejścia do narracji w wybranej grze historycznej</td><td>51.0%</td><td>10.0%</td></tr>
<tr><td>projekt interaktywnego wątku fabularnego w grze historycznej w oparciu o założenia one-pagera i story beats.</td><td>51.0%</td><td>50.0%</td></tr>
<tr><td>one-pager i story beats gry w oparciu o wybrane zagadnienie historyczne.</td><td>51.0%</td><td>40.0%</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Zalecana lista lektur</td><td>
<table>
<tr><td>Podstawowa lista lektur</td><td>• Nicklin, Hannah. 2022. Writing for Games: Theory and Practice. CRC Press.
• Megill, Anna. 2024. The Pocket Mentor for Video Game Writers. CRC Press.
• Bazile J.A. 2022. An Alternative to the Pen? Perspectives for the Design of Historiographical Videogames. Games and Culture 17(6).</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca lista lektur</td><td>• Heussner T; Finley, T.K.; Hepler, J. B.; Lemay, A.L.;. 2015, Game Narrative Toolbox. Focal Press.
• Skolnick E. 2014. Video Game Storytelling. Watson-Guptill Publications.
• Mary DeMarle M. 2021. Nonlinear Game Narrative. In Game Writing Narrative Skills for Videogames. Bateman Ch. Bloomsbury Publishing Inc.
• Heussner T. 2019. The Advanced Game Narrative Toolbox. CRC Press.</td></tr>
<tr><td>Adresy eZasobów</td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania</td><td>• różnice pomiędzy narracją a fabułą w grze
• różnice między narracją liniową i nieliniową
• konflikt jako motor napędowy fabuły
• analiza wybranego schematu narracyjnego
• stworzenie założeń interaktywnej narracji w oparciu o wybrane zagadnienie historyczne
• krytyczna refleksja na temat narracji w wybranej grze historycznej</td></tr>
<tr><td>Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu</td><td>Nie dotyczy</td></tr>
</table>

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.