

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 funkcję 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/diskusja [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	

Treści przedmiotu	<ul style="list-style-type: none"> • 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 		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	prezentacja podejścia do narracji w wybranej grze historycznej	51.0%	10.0%
	projekt interaktywnego wątku fabularnego w grze historycznej w oparciu o założenia one-pagera i story beats.	51.0%	50.0%
	one-pager i story beats gry w oparciu o wybrane zagadnienie historyczne.	51.0%	40.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<ul style="list-style-type: none"> • 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). 	
	Uzupełniająca lista lektur	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<ul style="list-style-type: none"> • 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 		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.