Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Projekt badawczy, PG_00189510		
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 Grupa zajęć fakultatywnych
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji	na uczelni
Rok studiów	2	Język wykładowy	polski polski
Semestr studiów	4	Liczba punktów ECTS	4.0
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia	zaliczenie
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny -> Instytut Historii		
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	60.0	0.0	60

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	60	0.0	40.0	100

Cel przedmiotu

Integracja wiedzy interdyscyplinarnej z praktyką w tworzeniu immersyjnych i edukacyjnych doświadczeń opartych na historii oraz rozwijanie umiejętności badawczych i projektowych w kontekście gry historycznej typu role-playing.

Efekty uczenia się przedmiotu

Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
[PGHL3_K01] Krytycznie ocenia posiadaną wiedzę, wykazując gotowość do jej poszerzania i zasięgania opinii ekspertów w razie trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	Student analizuje mocne i słabe strony własnej pracy badawczej i projektowej, wskazując wykorzystane źródła i konsultacje eksperckie	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja
[PGHL3_U06] Przygotowuje dłuższe prace pisemne oraz różnorodne krótkie teksty w języku polskim i/lub angielskim, prawidłowo stosując profesjonalną terminologię i aparat naukowy	Student tworzy teksty użytkowe (edukacyjne) i naukowe z wykorzystaniem fachowej terminologii i warsztatu badawczego	[SU3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna [SU5] realizacja zadania problemowego
[PGHL3_W08] Wyjaśnia znaczenie wiedzy z zakresu różnych dyscyplin wykorzystywanej w tworzeniu gier o tematyce historycznej i dotyczącej dziedzictwa kulturowego	Student stosuje analizę i opracowanie źródeł historycznych na potrzeby projektu historyczno-edukacyjnego	[SW3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna [SW5] realizacja zadania problemowego

Treści przedmiotu

Gromadzenie materiału źródłowego i ikonograficznego.
Analiza źródeł historycznych i krytyka informacji
Praca z wartościami i postawami z różnych okresów historycznych.
Projektowanie doświadczenia edukacyjnego (metodyka nauczania przez działanie).
Elementy metodologii badań groznawczych.

Wymagania wstępne i dodatkowe		
Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się		

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
Wkład w zespołowy projekt badawcz	51.0%	75.0%
Postmortem projektu	100.0%	25.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Bowman, S. L., Diakolambrianou, E., & Brind, S. (Eds.). (2025). *Transformative Role-playing Game Design*. Uppsala University Publications. Haarman, S. (Ed.). (2025). *Education and analog role-playing games. Volume 1, Theory and pedagogy*. CRC Press. Fernández-Vara, C. (2024). *Introduction to game analysis* (Third edition). Routledge. wybrane publikacje z serii Reacting to the Past
	Uzupełniająca lista lektur	Haarman, S. (2026). *Education and Role-Playing Games: TeachRPG - Tabletop Role-Playing Games in the Classroom, Vol II* (1st ed). Taylor & Francis Group. Zagal, J. P., & Deterding, S. (Eds.). (2024). *The Routledge handbook of role-playing game studies*. Routledge. Mochocki, M. (2021). *Role-play as a Heritage Practice: Historical LARP, Tabletop RPG and Reenactment*. Routledge. Keogh, B., Butt, M.-A., & Carter, M. (2026). *Game Studies. A Critical Introduction to the Field*. John Wiley & Sons. Bowman, Sarah Lynne, Simon Brind, and Kjell Hedgard Hugaas, eds. (2026). *Implementing Transformative Role-playing Games*. Uppsala University.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	W jaki sposób dobrać źródła, które będą służyć jako podstawa fabularna i edukacyjna gry? Jak przedstawić wartości i postawy ludzi z przeszłości bez ich upraszczania lub trywializacji? Jak wygląda formuła i struktura publikacji z serii Reacting to the Past? Jakie teorie wspierają stosowanie gier role-playing w edukacji historycznej i dziedzictwowej?	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.