

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	First Steps in Game Design , PG_00190184						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2026/2027		
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			angielski		
Semestr studiów	1	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		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	45.0	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	Praktyczne i teoretyczne wprowadzenie do projektowania gier.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[PGHL3_U09] Wykonuje zadania kreatywne i techniczne w procesie projektowania gier, od ideacji, przez prototypowanie, po testowanie i wprowadzanie poprawek						
	[PGHL3_U02] Dobiera odpowiednie metody i narzędzia, w tym techniki informacyjno-komunikacyjne, do rozwiązywania określonych problemów		Sprawnie stosuje metody i narzędzia kreatywne w projektowaniu gier analogowych.		[SU5] realizacja zadania problemowego		
	[PGHL3_W08] Wyjaśnia znaczenie wiedzy z zakresu różnych dyscyplin wykorzystywanej w tworzeniu gier o tematyce historycznej i dotyczącej dziedzictwa kulturowego		Sprawnie przedstawia podstawowe aspekty teorii i praktyki projektowania gier.		[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport		
Treści przedmiotu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Podstawy projektowania gier na przykładzie gier analogowych 2. Podstawy projektowania narracji i światotwórstwa 3. Wstęp do iteracyjnego procesu projektowego 4. Włączanie materiału historycznego w projekt gry 						
Wymagania wstępne i dodatkowe							

Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa ocena końcowej
	zespołowy prototyp gry historycznej	51.0%	20.0%
	prezentacja/projekt/referat/raport ukazujący wiedzę z przedmiotu	51.0%	40.0%
	rozmowa o doświadczeniach i decyzjach projektowych	51.0%	40.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<ol style="list-style-type: none"> Zimmerman, Eric. 2022. The Rules We Break: Lessons in Play, Thinking, and Design. Princeton Architectural Press. Fullerton, Tracy. 2024. Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. Fifth edition. CRC Press. (Part 1: Game Design Basics). 	
	Uzupełniająca lista lektur	<ol style="list-style-type: none"> Fijak, Marta, and Artur Ganszyniec. 2024. How and Why We Make Games. The Creative Confusion. CRC Press. Stenros, Jaakko, and Markus Montola. 2024. The rule book: the building blocks of games. The MIT Press. Selinker, Mike. 2018. Poradnik projektowania gier planszowych. Bomba Games. Solis, Daniel. 2024. Graphic Design for Board Games. CRC PRESS. 	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<ul style="list-style-type: none"> prototyp gry historycznej opracowany zespołowo refleksja postmortem nt. kluczowych decyzji projektowych główne etapy procesu projektowania gier elementy składowe i przykładowe mechaniki gier 		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.