Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Digital Game Writing, PG_00190194		
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 angielski
Semestr studiów	2	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	30.0	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	0.0	45.0	75

Cel przedmiotu

Zbudowanie praktycznych kompetencji kreatywnych i technicznych w tworzeniu cyfrowych materiałów tekstowych na potrzeby gier.

Efekty uczenia się przedmiotu

Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
[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 j. angielskim na poziomie B2	[SU3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
[PGHL3_U02] Dobiera odpowiednie metody i narzędzia, w tym techniki informacyjno-komunikacyjne, do rozwiązywania określonych problemów	Sprawnie używa różnych narzędzi cyfrowych do pisania, edytowania i udostępniania tekstów	[SU3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
[PGHL3_W08] Wyjaśnia znaczenie wiedzy z zakresu różnych dyscyplin wykorzystywanej w tworzeniu gier o tematyce historycznej i dotyczącej dziedzictwa kulturowego	Podejmuje refleksję nad znaczeniem źródeł i konsultacji eksperckich przy pisaniu treści historycznych i dziedzictwowych	[SW3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna

Treści przedmiotu

1. Różne formy pisarstwa w grach: drzewka dialogowe, scenariusz, opisy, AI barki, wiedza o świecie, dokumenty projektowe, instrukcje, itp.
2. Cyfrowe narzędzia do pisania, edytowania i udostępniania tekstów dla początkujących: Excel, Google Drive, Twine, Arcweave

Wymagania wstępne i dodatkowe

<table>
<tr><td>Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się</td><td colspan="2"><table><tr><th>Sposób oceniania (składowe)</th><th>Próg zaliczeniowy</th><th>Składowa oceny końcowej</th></tr><tr><td>ocena prac pisemnych</td><td>51.0%</td><td>100.0%</td></tr></table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">Zalecana lista lektur</td><td>Podstawowa lista lektur</td><td>1. Nicklin, Hannah. 2022. Writing for Games: Theory and Practice. CRC Press. (Chapter 1: Craft; Chapter 5: Games Writing as a Discipline).
2. Megill, Anna. 2024. The Pocket Mentor for Video Game Writers. CRC Press. (Chapter 1: The Basics; Chapter 2: Wise Up).
3. McCall, Jeremiah B. 2023. Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History. Second Edition. Routledge. (Chapter 3: Genres of Historical Games and Academic Standards of History and Social Studies).
4. dowolny podręcznik techniczny do Twine lub innej platformy do tworzenia interaktywnych opowieści online</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca lista lektur</td><td>1. Kot, Yaraslau I., and Michał Mochocki. 2023. Methods and Tools for Game Writing and Narrative Design in Professional Books from 2019 to 2022. Homo Ludens, no. 1 (2023).
2. Nicklin, Hannah. 2022. Writing for Games: Theory and Practice. CRC Press. (Part II: Case Studies).
3. Megill, Anna. 2023. The Game Writing Guide: Get Your Dream Job and Keep It. CRC Press.</td></tr>
<tr><td>Adresy eZasobów</td><td></td></tr>
<tr><td>Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania</td><td colspan="2">• zestaw AI barków dla wskazanej postaci z określonej gry
• fragment dialogu do określonej sceny
• historyczny materiał referencyjny dla zespołu tworzącego grę
• opisy przedmiotów i lokacji do gry
• opowieść interaktywna w Twine lub innym narzędziu cyfrowym</td></tr>
<tr><td>Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu</td><td colspan="2">Nie dotyczy</td></tr>
</table>

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.