Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Historical Game Studies I, PG_00190198		
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 Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji	na uczelni
Rok studiów	1	Język wykładowy	angielski angielski
Semestr studiów	2	Liczba punktów ECTS	1.0
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	dr hab. Michał Mochocki	

Formy zajęć							
	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	15.0	0.0	0.0	0.0	15
	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	15	0.0	10.0	25

Cel przedmiotu	Wprowadzenie do akademickiego groznawstwa historycznego, rozwijanego pod szyldem Historical Game Studies i w pokrewnych obszarach groznawstwa.

Efekty uczenia się przedmiotu

Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
[PGHL3_U04] Uczestniczy w dyskusjach dotyczących historii, dziedzictwa kulturowego i branż kreatywnych, przedstawiając i oceniając różne opinie i stanowiska	Podejmuje dyskusję na tematy aktualne w nurcie Historical Game Studies	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
[PGHL3_W08] Wyjaśnia znaczenie wiedzy z zakresu różnych dyscyplin wykorzystywanej w tworzeniu gier o tematyce historycznej i dotyczącej dziedzictwa kulturowego	Wskazuje różne nurty i specjalizacje badawcze w obszarze Historical Game Studies, w tym różnice w perspektywach regionalnych	[SW3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
[PGHL3_K01] Krytycznie ocenia posiadaną wiedzę, wykazując gotowość do jej poszerzania i zasięgania opinii ekspertów w razie trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	Wskazuje potencjalną przydatność teorii i metod groznawstwa historycznego dla własnej pracy kreatywnej	[SK3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
[PGHL3_W04] Charakteryzuje dorobek historiografii, uwzględniając główne kierunki badań nauk historycznych i dyscyplin pokrewnych, oraz dostrzega istnienie odmiennych punktów widzenia uwarunkowanych kontekstem narodowym i kulturowym	Wskazuje różne nurty i specjalizacje badawcze w obszarze Historical Game Studies, w tym różnice w perspektywach regionalnych	[SW3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna

Treści przedmiotu

1. Historia nurtu Historical Game Studies.

2. Główne obszary tematyczne w Historical Game Studies

3. Konwersja schematów analitycznych HGS na schematy projektowe przydatne w tworzeniu gier.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
esej refleksyjny	51.0%	100.0%
aktywność na zajęciach	51.0%	0.0%

Zalecana lista lektur

Podstawowa lista lektur

1. Mochocki, Michał. 2022. ‘Editorial: Games with History, Heritage, and Provocation’. *Games and Culture* 17 (6): 839–42. https://doi.org/10.1177/15554120221119268.

2. Chapman, Adam, Anna Foka, and Jonathan Westin. 2017. ‘Introduction: What Is Historical Game Studies?’ *Rethinking History* 21 (3): 358–71. https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256638.

3. Wright, Esther, Nick Webber, and Iain Donald. 2026. ‘Introduction: Where and What Is Historical Game Studies, Now?’ In *Writing Game Histories*, edited by Esther Wright, Iain Donald, and Nick Webber. Bloomsbury Publishing.

Fragmenty z:

4. Chapman, Adam. 2016. *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. Routledge.

	Uzupełniająca lista lektur	1. Wright, Esther, Iain Donald, and Nick Webber, eds. 2026. *Writing Game Histories*. Bloomsbury Publishing. 2. Lünen, Alexander von, Katherine J. Lewis, Benjamin Litherland, and P. H. Cullum, eds. 2020. *Historia Ludens: The Playing Historian*. Routledge Approaches to History. Routledge. 3. Bazile, Julien A. 2022. 'An "Alternative to the Pen"? Perspectives for the Design of Historiographical Videogames'. *Games and Culture* 17 (6): 855–70. https://doi.org/10.1177/15554120221115393. 4. Wainwright, A. Martin. 2019. *Virtual History: How Videogames Portray the Past*. Routledge.
	Adresy eZasobów	Uzupełniające https://www.historicalgames.net/ - Historical Game Research Network - blog naukowy międzynarodowej społeczności HGS
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	1. Główne obszary Historical Game Studies. 2. Przykład wykorzystania schematu analitycznego HGS jako narzędzia projektowania gier. 3. Podstawowe koncepcje i problemy dyskutowane w HGS.	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.