Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Game Mechanics and Design Patterns, PG_00190200		
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

Zapoznanie się z obszernym katalogiem mechanik, dynamik i wzorców projektowych 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	Wykonuje zadania kreatywne i techniczne związane z selekcją, stosowaniem i testowaniem mechanik gier	[SU6] demonstracja umiejętności praktycznych [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
[PGHL3_U03] Komunikuje się z otoczeniem z użyciem specjalistycznej terminologii nauk historycznych i pokrewnych, jak i terminologii przyjętej w branży gier	Poprawnie posługuje się nazewnictwem mechanik i wzorców projektowych gier	[SU4] test/egzamin - ustny lub pisemny [SU6] demonstracja umiejętności praktycznych
[PGHL3_W08] Wyjaśnia znaczenie wiedzy z zakresu różnych dyscyplin wykorzystywanej w tworzeniu gier o tematyce historycznej i dotyczącej dziedzictwa kulturowego	Objaśnia szeroki zasób mechanik i wzorców projektowych gier na podstawie konkretnych przykładów	[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny

Treści przedmiotu

Mechanizmy i wzorce projektowe gier analogowych i cyfrowych.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
pisemne lub ustne podsumowanie i autoewaluacja studencka	51.0%	100.0%
obserwacja udziału w pracy na zajęciach	51.0%	0.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	1. Engelstein, Geoffrey, and Isaac Shalev. 2022. *Building Blocks of Tabletop Game Design: An Encyclopaedia of Mechanisms*. Second edition. CRC Press. 2. Flanagan, Mary, and Mikael Jakobsson. 2023. *Playing Oppression: The Legacy of Conquest and Empire in Colonialist Board Games*. The MIT Press. (Chapter 8: Urgency and Hope: A Countercolonial Revolution).
	Uzupełniająca lista lektur	1. Bjork, Staffan, and Jussi Holopainen. 2005. *Patterns in Game Design*. Charles River Media. 2. Schell, Jesse. 2020. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Third edition. Taylor & Francis. (Chapter 13: Game Mechanics Must Be in Balance). 3. Suckling, Maurice. 2024. Design Elements in Postcolonial Commercial Historical Board Wargames. In *Heritage, Memory and Identity in Postcolonial Board Games*, edited by Michał Mochocki, 26-44. Routledge. 4. Stenros, Jaakko, and Markus Montola. 2024. The rule book: the building blocks of games. The MIT Press. 5. Suckling, Maurice. 2025. Paper Time Machines: Critical Game Design and Historical Board Games. Taylor and Francis.
	Adresy eZasobów	Podstawowe http://virt10.itu.chalmers.se/index.php/Category:Patterns - Game Design Patterns wiki
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	• omówienie działania konkretnych mechanizmów w przykładowych grach • szybkie prototypowanie gier z użyciem wybranych mechanik • modyfikacje i rozszerzenia wybranej gry o nowe wzorce projektowe	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.