Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Warsztat naukowy historyka II , PG_00190203		
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	polski
Semestr studiów	2	Liczba punktów ECTS	2.0
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia	zaliczenie
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny -> Instytut Historii		
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot	dr Jan Daniluk	
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu	dr Jan Daniluk	

Formy zajęć							
	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	45.0	0.0	0.0	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	5.0	50

Cel przedmiotu	Celem kursu jest doskonalenie umiejętności, poszerzanie wiedzy i kompetencji nabytych przez studentów w na zajęciach "Warsztat badań historyka" w poprzednim semestrze poprzez rozwiązywanie bardziej skomplikowanych i różnorodnych problemów związanych z warsztatem naukowym historyka we współczesnym świecie.

Efekty uczenia się przedmiotu

Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
[PGHL3_K02] Wykazuje świadomość zasad etyki zawodowej obowiązującej w pracy historyka i twórców kultury, okazując zrozumienie dla świata wartości i postaw ludzi w różnych okresach i kontekstach historycznych		
[PGHL3_W07] Wyjaśnia możliwości zastosowania wybranych metod analizy i interpretacji źródeł historycznych w procesie tworzenia gier		
[PGHL3_W01] Wyjaśnia istotne zależności między wybranymi faktami, obiektami i zjawiskami historycznymi, kulturowymi i społecznymi, posługując się teoriami i metodami nauk humanistycznych		
[PGHL3_U01] Wykorzystuje posiadaną wiedzę historyczną i warsztatową, w tym zdolność analizy i syntezy informacji oraz selekcji i weryfikacji źródeł, aby rozwiązywać problemy zawodowe, w tym o charakterze nietypowym, w oparciu o posiadaną wiedzę i znane metody	Student jest w stanie w sposób krytyczny i twórczy opracować wybrane, problemowe zagadnienie z zakresu historii XIX-XX w.: samodzielnie wyszukać informacje (źródła i opracowania), zweryfikować je, a następnie zsyntetyzować wiedzę i ją przedstawić	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SU5] realizacja zadania problemowego
[PGHL3_W06] Wyjaśnia najważniejsze teorie, metody badawcze i narzędzia warsztatu historyka, posługując się fachową terminologią historyczną i innych nauk humanistycznych i społecznych	Student zna najważniejsze teorie, metody badawcze i narzędzia warsztatu historyka, dzięki którym jest w stanie sprawnie (używając fachowej terminologii) je wykorzystać przy projektowaniu gier historycznych.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SW5] realizacja zadania problemowego

Treści przedmiotu

Współczesne wyzwania historyków i wykorzystanie wiedzy teoretycznej w praktyce.
Analiza źródeł historycznych oraz problemów związanych z ich interpretacją.
Doskonalenie umiejętności wyszukiwania i weryfikacji danych historycznych.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Zakres wiadomości, umiejętności i kompetencji nabyty w toku zajęć "Warsztat badań historyka I".

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
praca projektowa (grupowa)	51.0%	75.0%
praca i projekty na zajęciach	51.0%	25.0%

Zalecana lista lektur

Podstawowa lista lektur	*Wprowadzenie do metodologii badań historycznych*, pod red. E. Domańskiej i J. Pomorskiego, Warszawa 2022 W. Werner, *Wprowadzenie do historii,* Warszawa 2012 M. Kula, *Krótki raport o użytkowaniu historii*, Warszawa 2020
Uzupełniająca lista lektur	S. Pinker, *Piękny styl. Przewodnik człowieka myślącego po sztuce pisania XXI wieku*, Sopot 2016
Adresy eZasobów	

Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania

1. Przygotuj i zaprezentuj wyniki pracy grupowej polegającej na rozwiązaniu problemu dotyczącego jednego z niżej wybranych zagadnień związanych z historią regionalną (XX wiek). Przedstawcie użyte metody badawcze, rezultaty przeprowadzonych poszukiwań, osoby, z którymi się kontaktowaliście, a także literaturę, z którą się zapoznałeś.
Wyniki poszukiwań przedstaw w atrakcyjnej formie wizualnej.

2. Zlokalizuj, scharakteryzuj i opisz załączony na zdjęciu obiekt, wykorzystując wiedzę poza źródłową oraz nowoczesne narzędzia dostępne w Internecie.

Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu

Nie dotyczy

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.