Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Historical Game Studies II , PG_00190207						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu	2027/2028			
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	2		Język wykładowy	angielski			
Semestr studiów	3		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 Marta Tymińska				
	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	20.0		50
Cel przedmiotu	Zapoznanie się z głównymi obszarami badań i prac badawczo-rozwojowych w międzynarodowych anglojęzycznych Historical Game Studies						

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		
[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		
[PGHL3_W08] Wyjaśnia znaczenie wiedzy z zakresu różnych dyscyplin wykorzystywanej w tworzeniu gier o tematyce historycznej i dotyczącej dziedzictwa kulturowego	Charakteryzuje główne obszary refleksji naukowej i prac badawczo-rozwojowych w ramach historycznego groznawstwa, podając przykłady kluczowych autorów, koncepcji i projektów	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja
[PGHL3_K01] Krytycznie ocenia posiadaną wiedzę, wykazując gotowość do jej poszerzania i zasięgania opinii ekspertów w razie trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	Zapisuje swoją intelektualną podróż po terenie historycznego groznawstwa w osobistym dzienniku refleksji	[SK3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna

Treści przedmiotu

- obszary badań w ramach Historical Game Studies

- praca konsultantów historycznych w grach

- nurt postkolonialny w HGS

- koncepcja gier historiograficznych

- duże projekty konsorcyjne z HGS

Wymagania wstępne i dodatkowe

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
merytoryczny udział w dyskusji na zajęciach	51.0%	50.0%
osobisty dziennik refleksji	51.0%	50.0%

Zalecana lista lektur

Podstawowa lista lektur

1. Chapman, A., Foka, A., & Westin, J. (2017). Introduction: What is historical game studies? *Rethinking History*, *21*(3), 358371. https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256638
2. Chapman, A. (2016). *Digital games as history: How videogames represent the past and offer access to historical practice*. Routledge, Taylor & Francis.
3. Suckling, M. (2025). *Paper time machines: Critical game design and historical board games*. Taylor and Francis.
4. Mochocki, M., Schreiber, P., Majewski, J., & Kot, Y. I. (2025). An introduction to CEE HGS: Central and Eastern European Historical Game Studies. In M. Mochocki, P. Schreiber, J. Majewski, & Y. I. Kot (Eds.), *Central and Eastern European Histories and Heritages in Video Games*. Routledge.
5. McCall, J. B. (2023). *Gaming the past: Using video games to teach secondary history*. Routledge.
6. Gdaniec, E., Wasiak, P., Janicki, A., Możejko, B., Świętosławski, W., & Odorowicz, B. (2024). Historical Consulting for Games: A Modular Syllabus. *Homo Ludens*, *17*(1/2024).

	Uzupełniająca lista lektur	1. Suckling, M. (2024). Design Elements in Postcolonial Commercial Historical Board Wargames. In M. Mochocki (Ed.), *Heritage, Memory and Identity in Postcolonial Board Games* (pp. 2644). Routledge. 2. Wainwright, A. M. (2019). *Virtual history: How videogames portray the past*. Routledge. 3. Champion, E., & Hiriart, J. (Eds.). (2024). *Assassins Creed in the classroom: Historys playground or a stab in the dark?* De Gruyter Oldenbourg. 4. Kang, Y., Yang, K. C., Mochocki, M., Schreiber, P., & Majewski, J. (Eds.). (2025). *Asian Histories and Heritages in Video Games*. Routledge. 5. Mochocki, M., Schreiber, P., Majewski, J., & Kot, Y. I. (Eds.). (2025). *Central and Eastern European Histories and Heritages in Video Games* . Routledge. 6. Champion, E. (2015). *Critical Gaming: Interactive History and Virtual Heritage*. Ashgate.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Główne obszary i tematy badawcze historical game studies. Praca konsultanta historycznego w tworzeniu gier. Gatunki i przykłady gier historycznych. Duże projekty badawcze i B+R z obszaru gier historycznych i dziedzictwowych	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.