

**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_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	<p>- obszary badań w ramach Historical Game Studies</p> <p>- praca konsultantów historycznych w grach</p> <p>- nurt postkolonialny w HGS</p> <p>- koncepcja gier historiograficznych</p> <p>- duże projekty konsorcyjne z HGS</p>		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych 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	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Chapman, A., Foka, A., &amp; Westin, J. (2017). Introduction: What is historical game studies? <i>Rethinking History</i>, 21(3), 358371. <a href="https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256638">https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256638</a></li> <li>2. Chapman, A. (2016). <i>Digital games as history: How videogames represent the past and offer access to historical practice</i>. Routledge, Taylor &amp; Francis.</li> <li>3. Suckling, M. (2025). <i>Paper time machines: Critical game design and historical board games</i>. Taylor and Francis.</li> <li>4. Mochocki, M., Schreiber, P., Majewski, J., &amp; Kot, Y. I. (2025). An introduction to CEE HGS: Central and Eastern European Historical Game Studies. In M. Mochocki, P. Schreiber, J. Majewski, &amp; Y. I. Kot (Eds.), <i>Central and Eastern European Histories and Heritages in Video Games</i>. Routledge.</li> <li>5. McCall, J. B. (2023). <i>Gaming the past: Using video games to teach secondary history</i>. Routledge.</li> <li>6. Gdaniec, E., Wasiak, P., Janicki, A., Możejko, B., Świątosławski, W., &amp; Odorowicz, B. (2024). Historical Consulting for Games: A Modular Syllabus. <i>Homo Ludens</i>, 17(1/2024).</li> </ol>	
	Uzupełniająca lista lektur	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Suckling, M. (2024). Design Elements in Postcolonial Commercial Historical Board Wargames. In M. Mochocki (Ed.), <i>Heritage, Memory and Identity in Postcolonial Board Games</i> (pp. 2644). Routledge.</li> <li>2. Wainwright, A. M. (2019). <i>Virtual history: How videogames portray the past</i>. Routledge.</li> <li>3. Champion, E., &amp; Hiriart, J. (Eds.). (2024). <i>Assassins Creed in the classroom: Historys playground or a stab in the dark?</i> De Gruyter Oldenbourg.</li> <li>4. Kang, Y., Yang, K. C., Mochocki, M., Schreiber, P., &amp; Majewski, J. (Eds.). (2025). <i>Asian Histories and Heritages in Video Games</i>. Routledge.</li> <li>5. Mochocki, M., Schreiber, P., Majewski, J., &amp; Kot, Y. I. (Eds.). (2025). <i>Central and Eastern European Histories and Heritages in Video Games</i>. Routledge.</li> <li>6. Champion, E. (2015). <i>Critical Gaming: Interactive History and Virtual Heritage</i>. Ashgate.</li> </ol>	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<p>Główne obszary i tematy badawcze historical game studies.</p> <p>Praca konsultanta historycznego w tworzeniu gier.</p> <p>Gatunki i przykłady gier historycznych.</p> <p>Duże projekty badawcze i B+R z obszaru gier historycznych i dziedzictwowych</p>		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.