Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Historia architektury, PG_00190249		
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	polski
Semestr studiów	4	Liczba punktów ECTS	2.0
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia	zaliczenie
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny		
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot	prof. dr hab. Rafał Makała	
	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

Celem kształcenia jest zapoznanie studiujących z najważniejszymi zagadnieniami i specyfiką historii architektury, jako części historii sztuki. Dotyczy to zwłaszcza poznanie mechanizmów tworzenia się i ewolucji form i kompozycji architektonicznych. Ponadto w ramach zajęć uczestnicy zostaną zaznajomieni z podstawami metodologii historycznoartstycznej dotyczącej architektury w taki sposób, by mogli samodzielnie zdobywać wiedzę potrzebną do wykonywania działalności zawodowej.

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_K01] Krytycznie ocenia posiadaną wiedzę, wykazując gotowość do jej poszerzania i zasięgania opinii ekspertów w razie trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	Wykształcenie u studiujących zrozumienia potrzeby zdobywania wiedzy na temat konkretnych obiektów, stylow architektury przy realizacji zadań związanych z tworzeniem gier historycznych.	[SK4] test/egzamin - ustny lub pisemny

Treści przedmiotu	Problem definiowania stylów i form architektonicznych Ogólna chronologia i geografia rozwoju architektury w Europie Specyfika architektury krajów pozaeuropejskich Węzłowe zagadnienia związane z analizą architektury Architektura a urbanistyka i założenia przestrzenne Semantyka architektury Wykorzystanie architektury w filmie i nowych mediach Szczegółowy rozkład tematów zostanie podany na pierwszych zajęciach w każdym semestrze.	
Wymagania wstępne i dodatkowe		
Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe) / Próg zaliczeniowy / Składowa oceny końcowej test/egzamin ustny lub pisemny / 51.0% / 100.0%	
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	**David Watkin**, *Historia architektury zachodniej*, Warszawa 2001 **Tomasz Torbus**, *Zamki konwentualne Państwa Krzyżackiego w Prusach*, Gdańsk 2023. **Peter Murray**, *Architektura włoskiego Renesansu.* Toruń, Wrocław 1999. **Stanisław Mossakowski**, *Pałac królewski Zygmunta I na Wawelu*, Warszawa 2015. **Ernst H. Gombrich**, *O sztuce*, Warszawa 1998 (i nast. wydania)
	Uzupełniająca lista lektur	**Wojciech Bałus**, *Gotyk bez Boga? W kręgu znaczeń symbolicznych architektury sakralnej XIX wieku*, Toruń 2011. **Franco Borsi**, *The Monumental Era. European Architecture and Design 1929-1939*, New York 1987. **Edward Dimendberg**, *Film Noir and the Spaces of Modernity*, Cambridge, Mass. and London 2004. ***DonaldJ. Olsen**, The City As a Work of Art,* London-Paris-Vienna 1986. **Juhani Pallasmaa**, *Oczy skóry. Architektura i zmysły*, Kraków 2012. **Otto von Simson**, *Katedra gotycka. Jej narodziny i znaczenie,* Warszawa 1989. **Charles Jencks**, *Ruch nowoczesny w architekturze*, Warszawa 1987.
	Adresy eZasobów	

Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Problem definiowania stylów i form architektonicznych Ogólna chronologia i geografia rozwoju architektury w Europie Specyfika architektury krajów pozaeuropejskich Węzłowe zagadnienia związane z analizą architektury Architektura a urbanistyka i założenia przestrzenne Semantyka architektury Wykorzystanie architektury w filmie i nowych mediach Szczegółowy rozkład tematów zostanie podany na pierwszych zajęciach w każdym semestrze
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.