Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Visual and Spatial Design, PG_00215446						
Kierunek studiów	Gry historyczne i dziedzictwo cyfrowe						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2027 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu	2027/2028			
Poziom kształcenia	II stopnia		Grupa zajęć	Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów			
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji	na uczelni			
Rok studiów	1		Język wykładowy	angielski			
Semestr studiów	1		Liczba punktów ECTS	6.0			
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia	zaliczenie			
Jednostka prowadząca							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot						
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	40.0	0.0	0.0	0.0	40
	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	40		40.0	70.0		150
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest rozwinięcie kompetencji w zakresie projektowania interaktywnych przestrzeni gier i doświadczeń immersyjnych, w których architektura, nawigacja, narracja środowiskowa oraz sprawczość gracza służą interpretacji przeszłości. Studenci poznają zasady projektowania przestrzennego, tworzenia i testowania prototypów oraz świadomego wykorzystania technologii VR, AR i 3D, z uwzględnieniem wiarygodności historycznej, dostępności i doświadczenia odbiorcy.						

Efekty uczenia się przedmiotu

Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
[GHDCMU2_K02] Proponuje i współorganizuje działania na rzecz odpowiedzialnej interpretacji historii oraz ochrony i popularyzacji dziedzictwa, z uwzględnieniem różnorodności perspektyw i dostępności dla odbiorców.	W zaawansowanym sposób współorganizuje działania na rzecz odpowiedzialnej interpretacji historii oraz ochrony i popularyzacji dziedzictwa, z uwzględnieniem różnorodności perspektyw w prezentacji wizualnej. Dostrzega potrzebę dostosowania wizualiów gry do potrzeb osób neuroróżnorodnych i z niepełnosprawnościami.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja
[GHDCMU2_W03] Objaśnia zaawansowane zasady iteracyjnego projektowania i prototypowania gier, w szczególności gier historycznych jako interaktywnych modeli przeszłości oraz gier kulturowych jako interakcji z dziedzictwem.	Wyjaśnia zasady projektowania i iteracyjnego prototypowania przestrzeni gry, uwzględniając narrację środowiskową, strukturę poziomów, orientację przestrzenną oraz doświadczenie użytkownika.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW5] realizacja zadania problemowego
[GHDCMU2_W02] Szczegółowo przedstawia koncepcje groznawstwa historycznego i kulturowego, dotyczące relacji między treścią, mechaniką i technologią gier a sprawczością gracza i kontekstem kulturowym w wytwarzaniu wiedzy o przeszłości.	Analizuje, w jaki sposób organizacja przestrzeni, mechaniki interakcji, nawigacja i sprawczość gracza wpływają na konstruowanie znaczeń historycznych w grach oraz doświadczeniach immersyjnych.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW5] realizacja zadania problemowego
[GHDCMU2_U03] Sprawnie uczestniczy w procesie projektowania gier o tematyce historii i dziedzictwa, przyjmując różne role na różnych etapach: od koncepcji przez prototypowanie, playtesty i iteracje aż do upowszechnienia odbiorcom.	Projektuje, prototypuje i testuje interaktywną przestrzeń gry historycznej, integrując narrację środowiskową, mechaniki rozgrywki, nawigację i decyzje gracza oraz wprowadzając zmiany na podstawie wyników testów.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SU5] realizacja zadania problemowego
[GHDCMU2_U04] Dobiera i stosuje narzędzia cyfrowe do analizy, dokumentacji i interpretacji dziedzictwa w sposób adekwatny do celu projektu, jakości dostępnych danych i ograniczeń technologicznych, z uwzględnieniem dostępności rezultatów.	Dobiera i wykorzystuje narzędzia cyfrowe do tworzenia przestrzennych reprezentacji dziedzictwa, uzasadniając decyzje projektowe na podstawie źródeł historycznych, ograniczeń technologicznych i wymagań dostępności.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SU5] realizacja zadania problemowego
[GHDCMU2_W04] Porównuje teorie i metody cyfrowej interpretacji dziedzictwa oraz projektowania doświadczeń muzealnych pod względem ich założeń, zastosowań i ograniczeń.	Porównuje metody projektowania wirtualnych i rozszerzonych przestrzeni historycznych, oceniając ich potencjał interpretacyjny, ograniczenia technologiczne oraz zastosowania w grach i doświadczeniach dziedzictwa.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport

Treści przedmiotu

1. Przestrzeń jako system gry – architektura, topologia poziomów, nawigacja i sprawczość gracza.
2. *Level design* – kompozycja, skala, widoczność, orientacja i projektowanie eksploracji.
3. Narracja środowiskowa – historia opowiadana przez architekturę, obiekty i ślady przeszłości.
4. Rekonstrukcje historyczne – krytyka źródeł, autentyczność, interpretacja i niepewność.
5. VR, AR i XR – immersja, obecność, interakcje przestrzenne i doświadczenie odbiorcy.
6. Warsztat projektowy – *blockout*, modelowanie otoczenia, integracja zasobów i prototypowanie.
7. Dostępność i etyka – komfort, inkluzywna nawigacja i odpowiedzialna reprezentacja historii.
8. Testowanie i iteracje – obserwacja zachowań graczy, ewaluacja przestrzeni i rewizja projektu.

<table>
<tr><td>Wymagania wstępne i dodatkowe</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się</td><td colspan="2"><table>
<tr><th>Sposób oceniania (składowe)</th><th>Próg zaliczeniowy</th><th>Składowa oceny końcowej</th></tr>
<tr><td>Prototyp gry</td><td>51.0%</td><td>70.0%</td></tr>
<tr><td>analiza przestrzeni gry, dokumentacja historyczna i projektowa</td><td>51.0%</td><td>30.0%</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">Zalecana lista lektur</td><td>Podstawowa lista lektur</td><td>Totten, C. W. (2019). An Architectural Approach to Level Design. 2nd ed. CRC Press.

Gillies, M. and Pan, S. X. (2026). An Introduction to Virtual and Augmented Reality: Designing Impactful Experiences. Chapman & Hall.

Liarokapis, F., Shehade, M., Aristidou, A. and Chrysanthou, Y. (eds) (2025). Interactive Media for Cultural Heritage. Springer.

Smith Nicholls, F. and Cook, M. (2025). ‘Archaeological Gameworld Affordances: A Grounded Theory of How Players Interpret Environmental Storytelling’. Proceedings of the 2025 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Article 465. https://doi.org/10.1145/3706598.3714036

Champion, E. M. (ed.) (2021). Virtual Heritage: A Guide. Ubiquity Press. https://doi.org/10.5334/bck

Bandi, F. and Malaspina, R. P. (eds) (2025). Real Space–Virtual Space: Aesthetics, Architecture, and Immersive Environments. Milano University Press. https://doi.org/10.54103/milanoup.223</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca lista lektur</td><td>Seif El-Nasr, M., Carstensdottir, E. and John, M. (2026). Designing Serious Games. MIT Press.

Chapman, A. (2016). Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice. Routledge.

Klobucar, A. (2026). ‘The Art of the Environment in Interactive Walking Simulation Narratives: How GenAI Might Change the “Game”’. Humanities, 15(1), 13. https://doi.org/10.3390/h15010013

Partarakis, N., Katsantonis, M. N. and Zidianakis, E. (2026). ‘A Systematic Review of Extended Reality (XR) Applications in Cultural Heritage’. Heritage, 9(6), 215. https://doi.org/10.3390/heritage9060215

Jenkins, H. (2004). ‘Game Design as Narrative Architecture’. In N. Wardrip-Fruin and P. Harrigan (eds), First Person: New Media as Story, Performance, and Game. MIT Press.</td></tr>
<tr><td>Adresy eZasobów</td><td></td></tr>
<tr><td>Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania</td><td colspan="2">Opowiadanie przez otoczenie i rekonstrukcja historyczna. Zaprojektuj przestrzeń, w której architektura, przedmioty i ślady użytkowania pozwalają graczowi odtworzyć fragment historii bez objaśniającego dialogu. Uzasadnij decyzje projektowe na podstawie źródeł i wskaż, które elementy są udokumentowane, a które stanowią interpretację.

Przestrzeń jako system gry. Jak układ przejść, punktów orientacyjnych i linii widzenia wpływa na to, co gracz zauważa, dokąd się kieruje i jakie ma możliwości działania? Przygotuj uproszczony model poziomu (blockout) i zaprojektuj dwie trasy prowadzące do tego samego celu.

Podstawy projektowania wizualnego: Na przykładzie wybranej gry lub przestrzeni muzealnej przeanalizuj, jak kompozycja, kształt i kolor kierują uwagą odbiorcy. Wyjaśnij, jak forma jednego elementu pomaga rozpoznać jego funkcję.</td></tr>
</table>

Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.