Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Historical Game Design, PG_00216096						
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 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	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		dr hab. Michał Mochocki				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	0.0	40.0	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		65.0	45.0		150
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest rozwinięcie umiejętności samodzielnego i zespołowego projektowania gier historycznych poprzez opracowanie i przetestowanie prototypu gry fabularnej. Studenci uczą się krytycznie analizować materiały źródłowe, przekładać wiedzę historyczną na mechaniki, reguły i narrację gry, tworzyć postacie, wątki i sceny osadzone w określonych realiach historycznych oraz weryfikować przyjęte rozwiązania podczas testowania. Przedmiot rozwija również umiejętność dokumentowania decyzji projektowych, organizowania pracy zespołowej i odpowiedzialnego przedstawiania przeszłości.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[GHDCMU2_W02] Zna i rozumie w pogłębionym stopniu koncepcje groznawstwa historycznego i kulturowego oraz ich związki z historiografią, w szczególności zależności między treścią, mechaniką i technologią gier a sprawczością gracza i kontekstem kulturowym w procesie interpretacji, reprezentacji i kształtowania wiedzy o przeszłości.	Kompleksowo analizuje wybrane gry historyczne pod kątem przedstawiania przeszłości i kultury za pomocą mechaniki, estetyki, technologii, treści i systemu interakcji.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[GHDCMU2_U07] Posługuje się językiem angielskim na poziomie co najmniej B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego (ESOKJ) w komunikacji ustnej i pisemnej w kontekstach akademickich i zawodowych, stosując specjalistyczną terminologię z zakresu historii, groznawstwa i dziedzictwa cyfrowego.	Posługuje się językiem angielskim na poziomie co najmniej B2+ w komunikacji akademickiej i projektowej, stosując specjalistyczną terminologię z zakresu historiografii, groznawstwa i projektowania gier historycznych podczas prezentowania koncepcji gry, uzasadniania decyzji projektowych, uczestniczenia w dyskusjach zespołowych oraz opracowywania dokumentacji	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SU3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
	[GHDCMU2_U08] Organizuje i kieruje pracą interdyscyplinarnego zespołu badawczo-rozwojowego lub projektowego, określając cele, metody i zasoby niezbędne do realizacji zadań, planując harmonogram działań, ustalając podział odpowiedzialności i zasady komunikacji oraz monitorując i oceniając osiągane rezultaty.	Planuje i koordynuje wybrany etap pracy zespołu projektowego, określając zadania i harmonogram ich realizacji i zakres odpowiedzialności, monitorując postępy oraz oceniając rezultaty wspólnych działań.	[SU5] realizacja zadania problemowego [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[GHDCMU2_K02] Jest gotów do inicjowania i współorganizowania działań na rzecz odpowiedzialnej interpretacji historii oraz ochrony i popularyzacji dziedzictwa kulturowego, z uwzględnieniem interesu publicznego, różnorodności perspektyw i dostępności podejmowanych działań dla różnych grup odbiorców.	Proponuje rozwiązania służące odpowiedzialnemu przedstawianiu historii w grach, uwzględniające różnorodność perspektyw historycznych, potrzeby odbiorców oraz dostępność projektowanych treści, i współuczestniczy w ich wdrażaniu w ramach projektu zespołowego	[SK5] realizacja zadania problemowego
	[GHDCMU2_W03] Zna i rozumie w pogłębionym stopniu zasady i metody iteracyjnego projektowania oraz prototypowania gier, w szczególności gier historycznych jako interaktywnych modeli przeszłości opartych na wiedzy historycznej i interpretacji źródeł oraz gier o tematyce kulturowej jako form interakcji z dziedzictwem kulturowym.	Objaśnia zaawansowane zasady iteracyjnego procesu projektowania i prototypowania gier, m.in. na przykładzie własnych projektów, zwracając uwagę na specyfikę pracy z materiałem historycznym i kulturowym	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja
	[GHDCMU2_U03] Samodzielnie opracowuje i rozwija rozwiązania projektowe w procesie tworzenia gier o tematyce historycznej i związanej z dziedzictwem kulturowym, wykorzystując wiedzę historyczną i krytyczną analizę źródeł, dobierając odpowiednie metody i narzędzia na etapach koncepcji, prototypowania, testowania i iteracyjnego doskonalenia oraz współpracując w interdyscyplinarnym zespole przy przygotowaniu rezultatów do udostępnienia odbiorcom.	Sprawnie uczestniczy w procesie projektowania gry historycznej, realizując zadania w trzech zintegrowanych obszarach: 1. tworzeniu, testowaniu i modyfikacji funkcjonalnych prototypów pod kątem oczekiwanych doświadczeń gracza; 2. projektowaniu rozgrywki poprzez dobór i łączenie mechanik, dynamik i struktur interakcji; 3. projektowaniu i pisaniu warstwy narracyjnej (świata, postaci, scen, dialogów).	[SU5] realizacja zadania problemowego [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta

Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
[GHDCMU2_U05] Samodzielnie opracowuje i przedstawia wyniki pracy badawczej lub kreatywnej dotyczącej historii, jej interpretacji lub reprezentacji w grach i dziedzictwie cyfrowym, w formie tekstu naukowego bądź dokumentacji projektowej, wykorzystując krytycznie dobrany materiał źródłowy, formułując logiczne wnioski oraz uzasadniając przyjęte rozwiązania badawcze lub projektowe.	Opracowuje kompleksową dokumentację projektu gry historycznej, obejmującą analizę i dobór źródeł, uzasadnienie decyzji projektowych, opis mechanik i rozwiązań narracyjnych, przebieg prototypowania i testowania oraz wnioski z realizacji projektu	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport

Treści przedmiotu

1. Gry historyczne jako interaktywne reprezentacje przeszłości – podstawy projektowania.
2. Krytyczna analiza źródeł historycznych i ich wykorzystanie w projektowaniu gry.
3. Przekład materiału historycznego na reguły, mechaniki i decyzje gracza.
4. Projektowanie świata gry, postaci, konfliktów i scen fabularnych.
5. Tworzenie narracji historycznej i dialogów z uwzględnieniem realiów epoki.
6. Prototypowanie gry fabularnej i dokumentowanie procesu projektowego.
7. Testowanie rozgrywki, analiza informacji zwrotnej i doskonalenie prototypu.
8. Organizacja pracy zespołowej i zarządzanie projektem.
9. Odpowiedzialna reprezentacja przeszłości i dostępność projektowanych treści.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
Obserwacja pracy przez instruktora	51.0%	0.0%
Zespołowe postmortem z indywidualnymi prezentacjami	51.0%	100.0%

Zalecana lista lektur

Podstawowa lista lektur

McCall, Jeremiah. 2026. Designing Historical Games for Classrooms: A Practical Guide for Educators. Routledge.

Suckling, Maurice. 2025. Paper time machines: Critical game design and historical board games. Taylor and Francis.

Smith Nicholls, Florence., & Cook, Michael. 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, 1–20. https://doi.org/10.1145/3706598.3714036.

Fullerton, Tracy. 2024. Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. Fifth edition. CRC Press.

	Uzupełniająca lista lektur	Wright, Esther, Iain Donald, and Nick Webber, eds. 2026. Writing Game Histories. Bloomsbury Publishing. Digital Culture & Society, Vol. 11, Issue 1/2025 – Digital Games through Muddled Pasts and Modded Histories. Cook, Kate, Robert Houghton, and Chris Kempshall, eds. 2027. The Routledge Companion to Video Games and History. Routledge. Engelstein, Geoffrey. 2027. Building Blocks of Tabletop Game Design: An Encyclopedia of Mechanisms. CRC Press. Tremblay, Kaitlin. 2023. Collaborative Worldbuilding for Video Games. Taylor and Francis.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	**Adaptacja materiału historycznego:** Które elementy wybranego materiału historycznego można przełożyć na reguły gry, decyzje graczy i ich konsekwencje? **Postacie i fabuła:** Opracuj postacie o odmiennych celach oraz scenę, w której decyzje graczy wpływają na dalszy przebieg fabuły. **Pisanie kreatywne:** Napisz dialog lub opis sceny osadzonej w wybranych realiach historycznych. Uzasadnij dobór języka i szczegółów. **Projekt zespołowy:** Ustalcie zakres projektu, podział zadań i harmonogram. Przygotujcie prototyp gry fabularnej, przeprowadźcie test rozgrywki i wprowadźcie poprawki na podstawie obserwacji oraz uwag graczy. **Indywidualna analiza decyzji projektowej:** wybierz jeden z elementów opracowanej gry historycznej (mechanikę, rozwiązanie narracyjne, model relacji społecznych lub sposób reprezentacji wydarzeń historycznych). Wyjaśnij, na jakich źródłach i interpretacjach historycznych oparto przyjęte rozwiązanie, jakie alternatywy rozważano oraz w jaki sposób wyniki testowania wpłynęły na jego ostateczną postać	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.