Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Visual and Spatial Design, PG_00216097						
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	4.0			
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		30.0	30.0		100
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest rozwinięcie umiejętności analizy i projektowania wizualno-przestrzennego gier historycznych oraz cyfrowych reprezentacji dziedzictwa kulturowego. Studenci poznają zasady kompozycji, koloru, formy, światła, organizacji przestrzeni, narracji środowiskowej i projektowania dźwięku. Uczą się krytycznie wykorzystywać źródła historyczne, opracowywać koncepcje przestrzeni oraz oceniać przyjęte rozwiązania pod względem funkcjonalności, wiarygodności historycznej i dostępności dla różnych grup odbiorców						

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.	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_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.	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_W04] Zna i rozumie w pogłębionym stopniu teorie i metody cyfrowej interpretacji dziedzictwa kulturowego oraz projektowania doświadczeń muzealnych, w szczególności sposoby wykorzystania wiedzy i metod badań historycznych w interpretacji i prezentacji przeszłości, z uwzględnieniem założeń, możliwości zastosowania i ograniczeń stosowanych rozwiązań.	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
	[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.	Opracowuje koncepcję wizualno-przestrzenną wybranego fragmentu gry historycznej na podstawie analizy przykładów, wykorzystując kompozycję, narrację środowiskową i podstawowe rozwiązania interakcyjne oraz doskonaląc projekt w odpowiedzi na informację zwrotną.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SU5] realizacja zadania problemowego
	[GHDCMU2_U04] Samodzielnie dobiera, stosuje i adaptuje narzędzia oraz metody cyfrowe do analizy, dokumentacji i interpretacji dziedzictwa kulturowego oraz rozwiązywania złożonych problemów związanych z badaniem i prezentacją przeszłości, opracowując nowe rozwiązania z uwzględnieniem celów projektu, jakości źródeł i danych historycznych, możliwości i ograniczeń technologicznych oraz wymagań dotyczących dostępności rezultatów.	Porównuje zastosowanie różnych narzędzi cyfrowych do tworzenia przestrzennych reprezentacji dziedzictwa, zwracając uwagę na ograniczenia technologiczne i wymagania dostępności.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SU5] realizacja zadania problemowego
	[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 działania na rzecz odpowiedzialnej interpretacji historii oraz ochrony i popularyzacji dziedzictwa, z uwzględnieniem różnorodności perspektyw w prezentacji wizualnej, dostrzegając dostosowania wizualiów do potrzeb osób neuroróżnorodnych i z niepełnosprawnościami.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja

Treści przedmiotu	1. Przestrzeń jako system gry – architektura, nawigacja, orientacja i sprawczość gracza. 2. Podstawy projektowania wizualnego – kolor, kształt, forma, kontrast, światło, kompozycja i prowadzenie wzroku odbiorcy. 3. Narracja środowiskowa – historia opowiadana przez przestrzeń, obiekty, ślady przeszłości i dźwięk. 4. Rekonstrukcje historyczne – krytyka źródeł, autentyczność, interpretacja i niepewność. 5. Projektowanie przestrzeni w grach i VR/AR/XR – analiza przykładów immersji, nawigacji i interakcji. 6. Podstawy projektowania dźwięku – atmosfera, przestrzenność, lokalizacja źródeł i sygnały dźwiękowe. 7. Dostępność i etyka – komfort, inkluzywna nawigacja i odpowiedzialna reprezentacja historii. 8. Analiza i koncepcja projektowa – studia przypadków, moodboard, szkic, storyboard i informacja zwrotna.
Wymagania wstępne i dodatkowe	

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
analiza przestrzeni gry, dokumentacja historyczna i projektowa	51.0%	30.0%
Prototyp gry	51.0%	70.0%

Zalecana lista lektur

Podstawowa lista lektur

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

	Uzupełniająca lista lektur	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. Lupton, E. and Phillips, J. C. (2015). Graphic Design: The New Basics. 2nd revised and expanded ed. Princeton Architectural Press. Kolor, forma, kontrast, hierarchia wizualna i kompozycja.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	**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.	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.