Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Historiographical Game Design, PG_00216100		
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	2	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	0.0	30.0	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	60.0	60.0	150

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest rozwinięcie umiejętności projektowania gier historycznych jako formy historiografii. W ramach projektu zespołowego studenci krytycznie analizują źródła i konkurencyjne interpretacje, formułują tezę historiograficzną i przekładają ją na reguły, świat gry oraz decyzje gracza. Uczą się sprawdzać w testach, czy rozgrywka przekazuje zamierzoną interpretację, oraz uzasadniać decyzje badawcze i projektowe w świetle współczesnych teorii groznawstwa historycznego. Przedmiot rozwija także umiejętności współpracy, dokumentowania pracy i odpowiedzialnego przedstawiania przeszłości.

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[GHDCMU2_U02] Krytycznie analizuje i syntetyzuje informacje pochodzące ze źródeł historycznych oraz literatury naukowej w celu rozwiązywania złożonych problemów badawczych i kreatywnych, uwzględniając wiarygodność i ograniczenia wykorzystywanych materiałów oraz konkurencyjne interpretacje.	Krytycznie analizuje i syntetyzuje źródła historyczne oraz literaturę naukową na potrzeby projektowanej gry, oceniając ich przydatność i wiarygodność.	[SU2] 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.	Organizuje i koordynuje wybrany etap pracy zespołu projektowego, określając cele, zakres i harmonogram działań, ustalając podział zadań i odpowiedzialności, monitorując postępy oraz oceniając osiągnięte rezultaty i proponując działania korygujące.	[SU5] realizacja zadania problemowego [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[GHDCMU2_K04] Jest gotów do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych badacza, twórcy i konsultanta, przestrzegania i upowszechniania zasad etyki zawodowej oraz wymagania ich przestrzegania od innych osób, z uwzględnieniem rzetelności akademickiej, profesjonalnych standardów postępowania i wrażliwości społecznej w pracy z materiałem historycznym i kulturowym.	Stosuje zasady rzetelności akademickiej, odpowiedzialności twórczej i wrażliwości społecznej w pracy z materiałem historycznym i kulturowym.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[GHDCMU2_W01] Zna i rozumie w pogłębionym stopniu teoretyczne i metodologiczne podejścia stosowane w badaniach historycznych i historiografii, w tym ich założenia, zasady krytyki źródeł i oceny ich wiarygodności, główne spory interpretacyjne oraz współczesne tendencje rozwojowe badań historycznych, z uwzględnieniem ich powiązań z naukami o kulturze i religii oraz naukami o komunikacji społecznej i mediach.	Uzasadnia podjęte decyzje projektowe i badawcze w świetle aktualnych teorii pozycjonujących gry historyczne jako formę historiografii.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport [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.	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

Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
[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
[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 badawczą i projektową gry historycznej, obejmującą analizę wykorzystanych źródeł, uzasadnienie przyjętej metody naukowej, opis zastosowanych rozwiązań projektowych, przebieg prototypowania i testowania oraz wnioski wynikające z przeprowadzonych prac.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport

Treści przedmiotu

Gry historyczne jako forma historiografii: współczesne teorie i analiza wybranych przykładów. Krytyczna ocena przydatności i wiarygodności źródeł oraz porównanie konkurencyjnych interpretacji problemu historycznego. Formułowanie tezy historiograficznej i przekładanie jej na mechaniki, reguły, strukturę świata gry i możliwości działania gracza. Projektowanie świata gry z uwzględnieniem relacji między społecznościami, konfliktów i granic wiedzy o przeszłości. Zespołowe prototypowanie, testowanie i modyfikacja projektu na podstawie obserwacji rozgrywki i informacji zwrotnej. Dokumentowanie związku między źródłami, interpretacją i decyzjami projektowymi. Rzetelność akademicka, odpowiedzialność twórcza i wrażliwość społeczna w pracy z materiałem historycznym i kulturowym.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Zaliczone przedmioty: Historical Game Design oraz Methods in Historical Research.

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

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

<table>
<tr><td rowspan="3">Zalecana lista lektur</td><td>Podstawowa lista lektur</td><td>McCall, Jeremiah. 2026. Designing Historical Games for Classrooms: A Practical Guide for Educators. Routledge.

Bazile, Julien A. 2022. ‘An “Alternative to the Pen”? Perspectives for the Design of Historiographical Videogames’. Games and Culture 17 (6): 855–70. https://doi.org/10.1177/15554120221115393.

Brandis, Rüdiger. 2026. ‘Historical Theory and Game Design’. In Writing Game Histories, edited by Esther Wright, Iain Donald, and Nick Webber. Bloomsbury Publishing.

Reid, Darren. 2024. ‘Video Game Development as Public History’. The Public Historian 46 (1): 74–107. https://doi.org/10.1525/tph.2024.46.1.74.

Kynn, Tyler. 2025. ‘A Digital Ottoman Road to Mecca: Time, Distance, and Game Design’. International Journal of Islamic Architecture 14 (2): 347–63. https://doi.org/10.1386/jija_00175_1.</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca lista lektur</td><td>Wright, Esther, Iain Donald, and Nick Webber, eds. 2026. Writing Game Histories. Bloomsbury Publishing.

Cook, Kate, Robert Houghton, and Chris Kempshall, eds. 2027. The Routledge Companion to Video Games and History. Routledge.

Tremblay, Kaitlin. 2023. Collaborative Worldbuilding for Video Games. Taylor and Francis.

Brandis, Rüdiger. 2020. ‘Tracing the Past with Digital Games. Historical Procedural Rhetorics’. In History in Games: Contingencies of an Authentic Past, edited by Martin Lorber and Felix Zimmermann. Transcript.</td></tr>
<tr><td>Adresy eZasobów</td><td></td></tr>
<tr><td>Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania</td><td colspan="2">Adaptacja materiału historycznego: Które elementy wybranego materiału historycznego można przełożyć na reguły gry, decyzje graczy i ich konsekwencje?

Gra historiograficzna: Odnosząc się do aktualnych teorii i definicji gier historiograficznych, oceńcie w jakim zakresie dana gra spełnia kryteria definicyjne.

Światotwórstwo: Zaprojektujcie świat gry w oparciu o rzetelną wiedzę historyczną, z dbałością o poprawną reprezentację i symulację przeszłości.

Projekt zespołowy: Ustalcie zakres projektu, podział zadań i harmonogram. Przygotujcie prototyp gry, przeprowadźcie test rozgrywki i wprowadźcie poprawki na podstawie obserwacji oraz uwag graczy.</td></tr>
<tr><td>Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu</td><td colspan="2">Nie dotyczy</td></tr>
</table>

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.