

Karta przedmiotu

| | | | | | | | |
|--|--|---|--|-----------------------|---------|------------|-------|
| Nazwa i kod przedmiotu | First Steps in Game Design , PG_00073554 | | | | | | |
| Kierunek studiów | Projektowanie gier historycznych | | | | | | |
| Data rozpoczęcia studiów | październik 2024 r. | Rok akademicki realizacji przedmiotu | 2024/2025 | | | | |
| Poziom kształcenia | I stopnia - licencjackie | 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 | 3.0 | | | | |
| Profil kształcenia | ogólnoakademicki | Forma zaliczenia | zaliczenie | | | | |
| Jednostka prowadząca | Rektor -> Wydział Historyczny -> Instytut Historii | | | | | | |
| Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców) | Odpowiedzialny za przedmiot | dr hab. Michał Mochocki | | | | | |
| | Prowadzący zajęcia z przedmiotu | dr hab. Michał Mochocki Paulina Michałowska | | | | | |
| Formy zajęć | Forma zajęć | Wykład | Ćwiczenia | Laboratorium | Projekt | Seminarium | RAZEM |
| | Liczba godzin zajęć | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 45.0 | 0.0 | 45 |
| | 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 | 45 | 2.0 | 45.0 | 92 | | |
| Cel przedmiotu | Praktyczne i teoretyczne wprowadzenie do projektowania gier. | | | | | | |

| | | | |
|--|--|---|--|
| Efekty uczenia się przedmiotu | Efekt kierunkowy | Efekt z przedmiotu | Sposób weryfikacji i oceny efektu |
| | [PGHL3_U02] Potrafi dobrać oraz stosować metody i narzędzia (w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne) w sposób adekwatny do rozwiązywanego problemu | Sprawnie stosuje metody i narzędzia kreatywne w projektowaniu gier analogowych. | [SU5] realizacja zadania problemowego |
| | [PGHL3_K02] Jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego w zakresie edukacji i promocji dziedzictwa historycznego i kulturowego swojego regionu, Polski i Europy | Omawia praktyczne i etyczne aspekty pracy kreatywnej z historią/dziedzictwem na przykładzie własnego doświadczenia | [SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja |
| | [PGHL3_K05] Jest gotów do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych i przestrzegania zasad etyki zawodowej historyka oraz do okazywania zrozumienia dla świata wartości i postaw ludzi w różnych okresach i kontekstach historycznych | Omawia praktyczne i etyczne aspekty pracy kreatywnej z historią/dziedzictwem na przykładzie własnego doświadczenia | [SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja |
| | [PGHL3_U05] Potrafi posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego | Porozumiewa się w j. angielskim na poziomie B2 CEFR. | [SU6] demonstracja umiejętności praktycznych |
| [PGHL3_W08] Posiada zaawansowaną, interdyscyplinarną wiedzę na temat różnych aspektów tworzenia gier historycznych | Sprawnie przedstawia podstawowe aspekty teorii i praktyki projektowania gier. | [SW2] prezentacja/projekt/referat/raport | |
| Treści przedmiotu | <ol style="list-style-type: none"> 1. Podstawy projektowania gier na przykładzie gier analogowych 2. Podstawy projektowania narracji i światotwórstwa 3. Wstęp do iteracyjnego procesu projektowego 4. Włączanie materiału historycznego w projekt gry | | |
| Wymagania wstępne i dodatkowe | | | |
| Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się | Sposób oceniania (składowe) | Próg zaliczeniowy | Składowa oceny końcowej |
| | rozmowa o doświadczeniach i decyzjach projektowych | 51.0% | 40.0% |
| | prezentacja/projekt/referat/raport ukazujący wiedzę z przedmiotu | 51.0% | 40.0% |
| | zespołowy prototyp gry historycznej | 51.0% | 20.0% |
| Zalecana lista lektur | Podstawowa lista lektur | <ol style="list-style-type: none"> 1. Zimmerman, Eric. 2022. The Rules We Break: Lessons in Play, Thinking, and Design. Princeton Architectural Press. 2. Fullerton, Tracy. 2024. Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. Fifth edition. CRC Press. (Part 1: Game Design Basics). | |
| | Uzupełniająca lista lektur | <ol style="list-style-type: none"> 1. Fijak, Marta, and Artur Ganszyniec. 2024. How and Why We Make Games. The Creative Confusion. CRC Press. 2. Stenros, Jaakko, and Markus Montola. 2024. The rule book: the building blocks of games. The MIT Press. 3. Selinker, Mike. 2018. Poradnik projektowania gier planszowych. Bomba Games. 4. Solis, Daniel. 2024. Graphic Design for Board Games. CRC PRESS. | |
| | Adresy eZasobów | Uzupełniające Adresy na platformie eNauczanie: | |
| Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania | <ul style="list-style-type: none"> • prototyp gry historycznej opracowany zespołowo • refleksja postmortem nt. kluczowych decyzji projektowych • główne etapy procesu projektowania gier • elementy składowe i przykładowe mechaniki gier | | |
| Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu | Nie dotyczy | | |

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.