

**Karta przedmiotu**

|  |  |   |   |                        |  |   |       |
|--|--|---|---|------------------------|--|---|-------|
| Nazwa i kod przedmiotu                   | Mechaniki i wzorce projektowe gier , PG_00073573   |   |   |                        |  |   |       |
| 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   |   |                        | polski<br>lektury w j. ang.                          |   |       |
| Semestr studiów                          | 2  | 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   |                        |  |   |       |
| Formy zajęć                              | Forma zajęć  | Wykład  | Ćwiczenia   | Laboratorium           | Projekt  | Seminarium  | RAZEM |
|  | Liczba godzin zajęć  | 0.0   | 0.0   | 0.0                    | 30.0   | 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  |   | 2.0                    |  | 30.0  | 62    |
| Cel przedmiotu                           | Zapoznanie się z obszernym katalogiem mechanik, dynamik i wzorców projektowych 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                       |   | Dobiera i wdraża odpowiednie mechaniki i wzorce projektowe gier stosownie do potrzeb projektu       |                        |  | [SU5] realizacja zadania problemowego                       |       |
|  | [PGHL3_W08] Posiada zaawansowaną, interdyscyplinarną wiedzę na temat różnych aspektów tworzenia gier historycznych   |   | Objaśnia szeroki zasób mechanik i wzorców projektowych gier na podstawie konkretnych przykładów     |                        |  | [SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja                      |       |
|  | [PGHL3_K01] Krytycznie ocenia posiadaną wiedzę, wykazuje gotowość do jej stałego poszerzania oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu |   | Umie poszerzać i weryfikować znajomość mechanik i wzorców projektowych gier w eksperckich źródłach. |                        |  | [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta |       |
| Treści przedmiotu                        | Mechanizmy i wzorce projektowe gier analogowych i cyfrowych. Nowe kierunki i oczekiwania społeczne w projektowaniu gier.   |   |   |                        |  |   |       |
| Wymagania wstępne i dodatkowe            |  |   |   |                        |  |   |       |

| Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się           | Sposób oceniania (składowe)   | Próg zaliczeniowy  | Składowa oceny końcowej |
|---|---|--|-------------------------|
|   | ocena wkładu w zadania projektowe   | 51.0%  | 50.0%                   |
|   | obserwacja udziału w dyskusjach na zajęciach  | 51.0%  | 50.0%                   |
| Zalecana lista lektur   | Podstawowa lista lektur   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Engelstein, Geoffrey, and Isaac Shalev. 2022. <i>Building Blocks of Tabletop Game Design: An Encyclopaedia of Mechanisms</i>. Second edition. CRC Press.</li> <li>2. Flanagan, Mary, and Mikael Jakobsson. 2023. <i>Playing Oppression: The Legacy of Conquest and Empire in Colonialist Board Games</i>. The MIT Press. (Chapter 8: Urgency and Hope: A Countercolonial Revolution).</li> </ol>   |                         |
|   | Uzupełniająca lista lektur  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bjork, Staffan, and Jussi Holopainen. 2005. <i>Patterns in Game Design</i>. Charles River Media.</li> <li>2. Schell, Jesse. 2020. <i>The Art of Game Design: A Book of Lenses</i>. Third edition. Taylor &amp; Francis. (Chapter 13: Game Mechanics Must Be in Balance).</li> <li>3. Suckling, Maurice. 2024. Design Elements in Postcolonial Commercial Historical Board Wargames. In <i>Heritage, Memory and Identity in Postcolonial Board Games</i>, edited by Michał Mochocki, 26-44. Routledge.</li> <li>4. Stenros, Jaakko, and Markus Montola. 2024. The rule book: the building blocks of games. The MIT Press.</li> <li>5. Suckling, Maurice. 2025. Paper Time Machines: Critical Game Design and Historical Board Games. Taylor and Francis.</li> </ol> |                         |
|   | Adresy eZasobów   | <p>Podstawowe</p> <p><a href="https://gamestudies.org/0802/articles/sicart">https://gamestudies.org/0802/articles/sicart</a> - Sicart, Miguel. 2008. 'Defining Game Mechanics'. <i>Game Studies</i> 8 (2).</p> <p><a href="http://virt10.itu.chalmers.se/index.php/Category:Patterns">http://virt10.itu.chalmers.se/index.php/Category:Patterns</a> - Zbiór wzorców projektowych gier (wiki)</p> <p>Adresy na platformie eNauczanie:</p>   |                         |
| Przykładowe zagadnienia/<br>przykładowe pytania/<br>realizowane zadania | <ul style="list-style-type: none"> <li>• omówienie działania konkretnych mechanizmów w przykładowych grach</li> <li>• szybkie prototypowanie gier z użyciem wybranych mechanik</li> <li>• modyfikacje i rozszerzenia wybranej gry o nowe wzorce projektowe</li> </ul> |  |                         |
| Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu                                   | Nie dotyczy   |  |                         |

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.