

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Digital Game Writing, PG_00073574						
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	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	Zbudowanie praktycznych kompetencji kreatywnych i technicznych w tworzeniu cyfrowych materiałów tekstowych na potrzeby 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 używa różnych narzędzi cyfrowych do pisania, edytowania i udostępniania tekstów	[SU3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
	[PGHL3_U06] Potrafi przygotować prace pisemne oraz różnorodne krótkie teksty w języku polskim i/ lub angielskim, prawidłowo stosując profesjonalną terminologię i aparat naukowy	Pisze kreatywne i techniczne teksty do gier w j. angielskim na poziomie B2	[SU3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
	[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	Pisze teksty do gier (w tym materiały referencyjne) w oparciu o źródła o tematyce historii/ dziedzictwa	[SK3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
	[PGHL3_U05] Potrafi posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	Pisze kreatywne i techniczne teksty do gier w j. angielskim na poziomie B2	[SU3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
[PGHL3_W08] Posiada zaawansowaną, interdyscyplinarną wiedzę na temat różnych aspektów tworzenia gier historycznych	Sprawnie używa różnych narzędzi cyfrowych do pisania, edytowania i udostępniania tekstów	[SW3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna	
Treści przedmiotu	<ol style="list-style-type: none"> Różne formy pisarstwa w grach: drzewka dialogowe, scenariusz, opisy, AI barki, wiedza o świecie, dokumenty projektowe, instrukcje, itp. Cyfrowe narzędzia do pisania, edytowania i udostępniania tekstów dla początkujących: Excel, Google Drive, Twine Schemat Historical Problem-Space w adaptacji materiału historycznego na potrzeby projektowania gier 		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	ocena prac pisemnych	51.0%	100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<ol style="list-style-type: none"> Nicklin, Hannah. 2022. Writing for Games: Theory and Practice. CRC Press. (Chapter 1: Craft; Chapter 5: Games Writing as a Discipline). Megill, Anna. 2024. The Pocket Mentor for Video Game Writers. CRC Press. (Chapter 1: The Basics; Chapter 2: Wise Up). McCall, Jeremiah B. 2023. Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History. Second Edition. Routledge. (Chapter 3: Genres of Historical Games and Academic Standards of History and Social Studies). dowolny podręcznik techniczny do Twine lub innej platformy do tworzenia interaktywnych opowieści online 	
	Uzupełniająca lista lektur	<ol style="list-style-type: none"> Kot, Yaraslau I., and Michał Mochocki. 2023. Methods and Tools for Game Writing and Narrative Design in Professional Books from 2019 to 2022. Homo Ludens, no. 1 (2023). Nicklin, Hannah. 2022. Writing for Games: Theory and Practice. CRC Press. (Part II: Case Studies). Megill, Anna. 2023. The Game Writing Guide: Get Your Dream Job and Keep It. CRC Press. 	
	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie:	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<ul style="list-style-type: none"> zestaw AI barków dla wskazanej postaci z określonej gry fragment dialogu do określonej sceny historyczny materiał referencyjny dla zespołu tworzącego grę opisy przedmiotów i lokacji do gry opowieść interaktywna w Twine lub innym narzędziu cyfrowym 		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.