

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Narrative Design , PG_00073601						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2025/2026		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	2	Język wykładowy			angielski		
Semestr studiów	3	Liczba punktów ECTS			4.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny -> Instytut Historii						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Wacław Kulczykowski				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	0.0	0.0	60.0	0.0	60
	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	60		2.0		60.0	122
Cel przedmiotu	Zdobycie wiedzy i kompetencji praktycznych w zakresie narrative designu. Zrozumienie funkcji i kompetencji narrative designera w procesie tworzenia gier historycznych.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[PGHL3_U02] Potrafi dobierać oraz stosować metody i narzędzia (w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne) w sposób adekwatny do rozwiązywanego problemu	Tworzy interaktywne narracje w oparciu o założenia problemowe. Nadzoruje i realizuje proces projektowania narracji gry na różnych etapach jej tworzenia.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport [SU5] realizacja zadania problemowego
	[PGHL3_W08] Posiada zaawansowaną, interdyscyplinarną wiedzę na temat różnych aspektów tworzenia gier historycznych	Rozróżnia narrację od fabuły oraz funkcję narrative designera od funkcji game writera w procesie tworzenia narracji. Rozumie założenia i funkcje oraz znaczenie dokumentów game design document, story beats i one-pager w procesie tworzenia gier historycznych. Implementuje wiedzę z zakresu narracji z innych dziedzin i mediów.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[PGHL3_W09] Zna i rozumie fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji i rozpoznaje relacje i zależności pomiędzy przeszłością a aktualnymi wydarzeniami także w aspekcie upowszechniania wiedzy historycznej, w tym gier historycznych	Tłumaczy zagadnienia dziedzictwa historycznego na interaktywne medium gier. Wykorzystuje wiedzę historyczną do tworzenia narracji kształtujących postawy społeczne. Jest gotów do podjęcia krytycznej refleksji na temat narracji w grach o tematyce historycznej.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[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 kontekście wybranych źródeł historycznych lub naukowych.	[SU3] opracowanie tekstowe/praca pisemna [SU5] realizacja zadania problemowego
	[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.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SU3] opracowanie tekstowe/praca pisemna
[PGHL3_K03] Jest gotów do inicjowania działań na rzecz interesu publicznego w zakresie ochrony i promocji dziedzictwa historycznego na szczeblu lokalnym i regionalnym	Tłumaczy zagadnienia dziedzictwa historycznego na interaktywne medium gier. Wykorzystuje wiedzę historyczną do tworzenia narracji kształtujących postawy społeczne.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport	
Treści przedmiotu	<ul style="list-style-type: none"> funkcja narrative designera w procesie tworzenia gry zjawisko ludonarrative dissonance elementy składowe narracji struktury fabularne i dramaturgiczne narracje liniowe i nieliniowe zagadnienie gatunku/konwencji w narracji dokumenty projektowe: game design document, story beats, one-pager wykorzystanie tropów, toposów i archetypów w narracji 		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	prezentacja podejścia do narracji w wybranej grze historycznej	51.0%	10.0%
	one-pager i story beats gry w oparciu o wybrane zagadnienie historyczne.	51.0%	40.0%
	projekt interaktywnego wątku fabularnego w grze historycznej w oparciu o założenia one-pagera i story beats.	51.0%	50.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<ul style="list-style-type: none"> Nicklin, Hannah. 2022. Writing for Games: Theory and Practice. CRC Press. Megill, Anna. 2024. The Pocket Mentor for Video Game Writers. CRC Press. Bazile J.A. 2022. An Alternative to the Pen? Perspectives for the Design of Historiographical Videogames. Games and Culture 17(6). 	

	Uzupełniająca lista lektur	<ul style="list-style-type: none"> • Heussner T; Finley, T.K.; Hepler, J. B.; Lemay, A.L.;. 2015, Game Narrative Toolbox. Focal Press. • Skolnick E. 2014. Video Game Storytelling. Watson-Guption Publications. • Mary DeMarle M. 2021. Nonlinear Game Narrative. In Game Writing Narrative Skills for Videogames. Bateman Ch. Bloomsbury Publishing Inc. • Heussner T. 2019. The Advanced Game Narrative Toolbox. CRC Press.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<ul style="list-style-type: none"> • różnice pomiędzy narracją a fabułą w grze • różnice między narracją liniową i nieliniową • konflikt jako motor napędowy fabuły • analiza wybranego schematu narracyjnego • stworzenie założeń interaktywnej narracji w oparciu o wybrane zagadnienie historyczne • krytyczna refleksja na temat narracji w wybranej grze historycznej 	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.