

Karta przedmiotu

| | | | | | | | |
|------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|-------------------|------------------------|------------------------------------------------------------------|-----------------------|-------|
| Nazwa i kod przedmiotu | Etyczne i społeczne aspekty gier historycznych , PG_00073635 | | | | | | |
| 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 z obszarów nauk humanistycznych lub nauk społecznych | | |
| Forma studiów | stacjonarne | Sposób realizacji | | | na uczelni | | |
| Rok studiów | 2 | Język wykładowy | | | polski, ale teksty po angielsku | | |
| Semestr studiów | 4 | Liczba punktów ECTS | | | 3.0 | | |
| Profil kształcenia | ogólnoakademicki | Forma zaliczenia | | | zaliczenie | | |
| Jednostka prowadząca | Rektor -> Wydział Historyczny -> Centrum Gier Historycznych i Kulturowych (Center for Histori | | | | | | |
| Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców) | Odpowiedzialny za przedmiot | | dr Marta Tymińska | | | | |
| | Prowadzący zajęcia z przedmiotu | | | | | | |
| Formy zajęć | Forma zajęć | Wykład | Ćwiczenia | Laboratorium | Projekt | Seminarium | RAZEM |
| | Liczba godzin zajęć | 0.0 | 30.0 | 0.0 | 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 | | 2.0 | | 30.0 | 62 |
| Cel przedmiotu | Celem jest zapoznanie studentów z dylematami etycznymi wokół gier historycznych i uświadomienie ich wpływu społecznego. | | | | | | |

| | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Efekty uczenia się przedmiotu | Efekt kierunkowy | Efekt z przedmiotu | Sposób weryfikacji i oceny efektu |
| | [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 | Jest gotów do organizowania społeczności wokół gier historycznych i jej animowania zgodnie z zasadami etycznymi. | [SK5] realizacja zadania problemowego [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta |
| | [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 | Jest gotów do odpowiedzialnego i etycznego projektowania gier historycznych. | [SK2] prezentacja/projekt/referat/raport [SK6] demonstracja umiejętności praktycznych |
| | [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 | Zna i rozumie fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji i rozpoznaje relacje i zależności pomiędzy przeszłością a aktualnymi wydarzeniami w aspekcie etyki projektowania gier historycznych. | [SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja [SW3] opracowanie tekstowe/praca pisemna |
| | [PGHL3_U04] Potrafi brać udział w debacie – przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska oraz dyskutować o nich stosując poprawnie fachową terminologię z zakresu nauk historycznych | Potrafi przeprowadzić dyskusję w mowie lub piśmie dotyczącą dylematów etycznych związanych z projektowaniem gier historycznych. | [SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja [SU2] prezentacja/projekt/referat/raport |
| [PGHL3_W05] Wykazuje znajomość historii porównawczej Europy oraz rozumie historyczne podłoże aktualnych problemów społecznych, gospodarczych i politycznych | Wykazuje znajomość kontekstu występowania gier historycznych i ich funkcjonowania w społeczeństwie. | [SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja [SW3] opracowanie tekstowe/praca pisemna | |
| Treści przedmiotu | 1. Wprowadzenie do zagadnień etyki gier. 2. Psychologia gier i grania. 3. Wpływ społeczny gier. 4. Etyczny design gier historycznych. 5. Dylematy etyczne projektanta gier. 6. Wredne wzorce projektowania, gra głęboka i gra ciemna 7. Projektowanie dostępne, uniwersalne i oparte o zrównoważony rozwój. 8. Praca nad projektem zaliczeniowym. 9. Alternatywne ścieżki projektowe. | | |
| Wymagania wstępne i dodatkowe | | | |
| Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się | Sposób oceniania (składowe) | Próg zaliczeniowy | Składowa oceny końcowej |
| | ocena pracy w grupie | 50.0% | 40.0% |
| | ocena pracy końcowej | 50.0% | 40.0% |
| | ocena aktywności na zajęciach | 30.0% | 20.0% |

| | | |
|-------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Zalecana lista lektur | Podstawowa lista lektur | <p>Apperley, T. H., & Clemens, J. (2016). <i>The Biopolitics of Gaming. Avatar-Player Self-Reflexivity in Assassins Creed II</i>. W M. Kapell (Red.), <i>The play versus story divide in game studies: Critical essays</i> (s. 110-124). McFarland & Company, Inc., Publishers.</p> <p>Bogost, I. (2007). <i>Persuasive games: The expressive power of videogames</i>. MIT Press.</p> <p>Chapman, A. (2016). <i>Digital games as history: How videogames represent the past and offer access to historical practice</i>. Routledge, Taylor & Francis Group.</p> <p>Cover, R. (2016). <i>Digital identities: Creating and communicating the online self</i>. Academic Press/Elsevier.</p> <p>Isbister, K. (2017). <i>How games move us: Emotion by design</i> (First MIT Press paperback edition). The MIT Press.</p> <p>Kapell, M. (Red.). (2016). <i>The play versus story divide in game studies: Critical essays</i>. McFarland & Company, Inc., Publishers.</p> <p>Kowert, R., & Quandt, T. (Red.). (2016). <i>The video game debate: Unravelling the physical, social, and psychological effects of digital games</i>. Routledge.</p> <p>Kowert, R., & Quandt, T. (Red.). (2021). <i>The video game debate 2: Revisiting the physical, social, and psychological effects of video games</i>. Routledge, Taylor & Francis Group.</p> <p>Madigan, J. (2019). <i>Getting gamers: The psychology of video games and their impact on the people who play them</i>. http://www.vlebooks.com/viewweb/product/openreader?id=none&isbn=9781442240001</p> <p>Mäyrä, F. (2008). <i>An Introduction to Game Studies. Games in Culture</i>. SAGE Publications, Inc.</p> <p>McGonigal, J. (with OverDrive, I.). (2011). <i>Reality Is Broken</i>. Penguin Group US. http://api.overdrive.com/v1/collections/v1L2BaQAAAJcBAAA1M/products/44205f90-d66a-4b2b-8483-8a0cdb6a8822</p> <p>Mochocki, M. (2021). <i>Role-play as a heritage practice: Historical larp, tabletop RPG and reenactment</i>. Routledge.</p> <p>Nakamura, L. (2000). <i>Race in cyberspace</i> (B. E. Kolko & G. B. Rodman, Red.). Routledge.</p> <p>Schechner, R. (2006). <i>Performatyka: Wstęp</i> (T. Kubikowski & M. Rochowski, Tłum.). Ośrodek Badań Twórczości Jerzego Grotowskiego i Poszukiwań Teatralno-Kulturowych.</p> <p>Schrier, K., & Gibson, D. (Red.). (2010). <i>Ethics and game design: Teaching values through play</i>. Information Science Reference.</p> <p>Sicart, M. (2009). <i>The ethics of computer games</i>. MIT Press.</p> <p>Sicart, M. (2014). <i>Play matters</i>. MIT Press.</p> <p>Švelch, J. (2010). The Good, The Bad, and The Player: The Challenges to Moral Engagement in Single-Player Avatar-Based Video Games. W K. Schrier & D. Gibson (Red.), <i>Ethics and Game Design: Teaching Values through Play</i>. Information Science Reference.</p> <p>Švelch, J., & Krobová, T. (2016). Historicizing video game series through fan art discourses. <i>Transformative Works and Cultures</i>, 22. https://doi.org/10.3983/twc.2016.0786</p> <p>Waszkiewicz, A., & Tymińska, M. (2024). Cozy Games and Resistance Through Care. <i>Replay. The Polish Journal of Game Studies</i>, 11(1), 716. https://doi.org/10.18778/2391-8551.11.01</p> <p>Woods, S. (2007). Playing with an Other: Ethics in the Magic Circle. W M. Eskelinen, G. Frasca, & R. Koskimaa (Red.), <i>CyberText Yearbook 2007: Ludology</i> (s. 126). University of Jyväskylä.</p> |
| | Uzupełniająca lista lektur | <p>Aboujaoude, E. (2012). <i>Wirtualna osobowość naszych czasów: Mroczna strona e-osobowości</i> (R. Andruszko, Tłum.). Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.</p> |
| | Adresy eZasobów | |
| Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania | Skąd się bierze uzależnienie od gier? | <p>Napięcia kulturowe widoczne w grach historycznych.</p> <p>Spółeczny wpływ gier.</p> <p>Relacja człowiek-awatar.</p> <p>Przeżywanie historii i dziedzictwa w grach jako element kulturotwórczy.</p> |
| Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu | Nie dotyczy | |

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.