

**Karta przedmiotu**

Nazwa i kod przedmiotu	Specialisation Elective II , PG_00073652						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu	2026/2027				
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć	Grupa zajęć fakultatywnych				
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji	na uczelni				
Rok studiów	3	Język wykładowy	angielski				
Semestr studiów	5	Liczba punktów ECTS	2.0				
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia	zaliczenie				
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny -> Instytut Historii						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot						
	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	Zdobycie wiedzy i kompetencji związanych z projektowaniem larpów i wykorzystania larpów jako medium w zakresie edukacji i promocji dziedzictwa historycznego i kulturowego.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[PGHL3_U05] Potrafi posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	Bierze udział w grach fabularnych i larpach w języku angielskim w charakterze gracza i prowadzącego. Zna i posługuje się żargonem branżowym związanym z projektowaniem gier fabularnych i larpów. Pisze kreatywne i techniczne teksty do gier w j. angielskim na poziomie B2.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja [SU2] prezentacja/projekt/referat/raport [SU6] demonstracja umiejętności praktycznych
	[PGHL3_K01] Krytycznie ocenia posiadaną wiedzę, wykazuje gotowość do jej stałego poszerzania oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	Konsultuje elementy i założenia scenariusza z ekspertami i świadomie wprowadza usprawnienia. Daje, otrzymuje, analizuje i wdraża merytoryczną informację zwrotną na temat stworzonego scenariusza gry po jego rozegraniu. Skutecznie balansuje zgodność założeń larpa z settingiem historycznym z grywalnością scenariusza. Podchodzi z szacunkiem do tłumaczenia historycznych paradygmatów na język współczesnego świata.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport [SK5] realizacja zadania problemowego
	[PGHL3_U02] Potrafi dobierać oraz stosować metody i narzędzia (w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne) w sposób adekwatny do rozwiązywanego problemu	Tworzy autorskie scenariusze larpów o tematyce historycznej zgodne z założeniami projektowymi. Wykorzystuje i dopasowuje istniejące rozwiązania i techniki do założeń projektowych scenariusza.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
[PGHL3_W08] Posiada zaawansowaną, interdyscyplinarną wiedzę na temat różnych aspektów tworzenia gier historycznych	Zna podstawy projektowania larpów. Rozumie specyfikę larpów i możliwości ich wykorzystania w kontekście historycznym. Implementuje wiedzę z zakresu narracji z innych dziedzin i mediów.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport	
Treści przedmiotu	<ul style="list-style-type: none"> <li>gry w odgrywanie ról w kontekście historycznym</li> <li>specyfika larpa jako medium, typy larpów</li> <li>podstawowe założenia i wzorce projektowania larpów</li> <li>funkcje i przykłady meta-technik i mechanik larpowych</li> <li>wyzwania związane z grywalnością larpów w settingach historycznych</li> </ul>		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	obserwacja udziału na zajęcia i ocena wkładu i zaangażowania w proces projektowy	51.0%	20.0%
	scenariusz larpa w formie print and play o tematyce historycznej	51.0%	80.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<ul style="list-style-type: none"> <li>Koljonen J., Stenros J., Serup Grove A., Skjønsvoll A.D., Nilsen E. 2019. Larp Design - Creating Role-Play Experiences. Bifrost.</li> <li>Bowman S. L., Diakolambrianou E., Brind S. 2025. Transformative Role-playing Game Design. Uppsala University Library</li> </ul>	
	Uzupełniająca lista lektur	<ul style="list-style-type: none"> <li>Słowikowski M., Trojanowska D.K. 2017. Kolaż. O larpach Inaczej. LSF Cytadela Syriusza</li> </ul>	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<ul style="list-style-type: none"> <li>fabuła charakter-driven, story-driven, world-driven</li> <li>mechaniki bezpieczeństwa na larpach</li> <li>elementy składowe larpa: temat, setting, gatunek, postaci</li> <li>zjawisko magicznego kręgu, immersji, bleedu</li> </ul>		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.