

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Seminarium licencjackie II, PG_00073655						
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		polski polski		
Semestr studiów	6		Liczba punktów ECTS		18.0		
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						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	0.0	0.0	0.0	30.0	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	Przedmiot jest semestralnym modułem dwusemestralnego seminarium dyplomowego. Jego celem jest realizacja zaawansowanego projektu badawczego lub kreatywnego (do wyboru) dotyczącego gier o tematyce historycznej lub dziedzictwowej. Projektem dyplomowym może być albo klasyczna praca licencjacka z obszaru historical game studies, albo praktyczny projekt będący grywalną grą o tej tematyce.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[PGHL3_W04] Ma zaawansowaną wiedzę na temat dorobku historiografii, rozróżnia główne nurty i kierunki badań oraz ma świadomość istnienia w naukach historycznych i pokrewnych różnych punktów widzenia, determinowanych odmiennym podłożem narodowym i kulturowym	Przywołuje naukową i specjalistyczną wiedzę z zakresu różnych dyscyplin istotnych dla podjętego problemu badawczego lub kreatywnego	[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SW3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
	[PGHL3_W06] Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu najważniejsze teorie, metody badawcze i narzędzia warsztatu historyka; opanował fachową terminologię z zakresu nauk historycznych, jak też podstawową terminologię nauk humanistycznych i społecznych	Przywołuje naukową i specjalistyczną wiedzę z zakresu różnych dyscyplin istotnych dla podjętego problemu badawczego lub kreatywnego	[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SW3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
	[PGHL3_W07] Posiada zaawansowaną wiedzę pozwalającą na analizę i interpretację źródeł historycznych oraz rozumie ich użyteczność przy tworzeniu gier historycznych	Przywołuje naukową i specjalistyczną wiedzę z zakresu różnych dyscyplin istotnych dla podjętego problemu badawczego lub kreatywnego	[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SW3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
	[PGHL3_U02] Potrafi dobierać oraz stosować metody i narzędzia (w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne) w sposób adekwatny do rozwiązywanego problemu	Skutecznie planuje i realizuje dyplomowy projekt badawczy lub kreatywny na przestrzeni dwóch semestrów	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SU3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna [SU5] realizacja zadania problemowego
	[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	Skutecznie planuje i realizuje dyplomowy projekt badawczy lub kreatywny na przestrzeni dwóch semestrów	[SK3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna [SK5] realizacja zadania problemowego
	[PGHL3_U01] Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę, formułować oraz rozwiązywać złożone i nietypowe problemy z zakresu historii, w tym dokonywać właściwego doboru źródeł informacji oraz oceniać te informacje, przeprowadzać ich krytyczną analizę i dokonywać syntezy	Pisze pracę licencjacką z obszaru groźnawstwa historycznego w j.polskim lub angielskim //LUB// Sprawnie wykonuje zadania kreatywne i techniczne, posługując się profesjonalnymi narzędziami i dokumentacją projektową	[SU3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna [SU5] realizacja zadania problemowego
	[PGHL3_K01] Krytycznie ocenia posiadaną wiedzę, wykazuje gotowość do jej stałego poszerzania oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	Korzysta z fachowych porad i poradników w razie trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	[SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[PGHL3_U06] Potrafi przygotować pracę pisemną oraz różnorodne krótkie teksty w języku polskim i/ lub angielskim, prawidłowo stosując profesjonalną terminologię i aparat naukowy	Pisze pracę licencjacką z obszaru groźnawstwa historycznego w j.polskim lub angielskim //LUB// Sprawnie wykonuje zadania kreatywne i techniczne, posługując się profesjonalnymi narzędziami i dokumentacją projektową	[SU3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna [SU5] realizacja zadania problemowego
Treści przedmiotu	Dobierane indywidualnie pod kątem tematu i specyfiki projektu. Podstawowy obszar tematyczny to groźnawstwo historyczne.		
Wymagania wstępne i dodatkowe			

Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	realizacja projektu dyplomowego	51.0%	100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Dobierane indywidualnie pod kątem tematu i specyfiki projektu. Dla wariantu badawczego kluczowe pozycje to: 1. Wright, Esther, Iain Donald, i Nick Webber, eds. 2026. Writing Game Histories. Bloomsbury Publishing 2. Chapman, Adam. 2016. Digital games as history: how videogames represent the past and offer access to historical practice. Routledge.	
	Uzupełniająca lista lektur	Dobierane indywidualnie pod kątem tematu i specyfiki projektu.	
	Adresy eZasobów		
	Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	1. Opracowanie indywidualnego planu badawczego. 2. Realizacja zadań badawczych. 3. Napisanie pracy dyplomowej.	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.