

Historyczny konsulting gier – sylabus modułowy

Historical Game Consulting: A Modular Syllabus

**Ewelina Gdaniec, Patryk Wasiak, Arkadiusz Janicki,
Beata Możejko, Witold Świętosławski,
Bartosz Odorowicz**

Wyższa Szkoła Gospodarki w Bydgoszczy | Instytut Historii PAN | Uniwersytet Gdański
ewelina.gdaniec@byd.pl | ORCID: 0000-0003-2377-7878
patrykwasiak@gmail.com | ORCID: 0000-0002-2152-6023
arkadiusz.janicki@ug.edu.pl | ORCID: 0000-0002-9349-9837
beata.mozejko@ug.edu.pl | ORCID: 0000-0002-0085-8686
witold.swietoslowski@ug.edu.pl | ORCID: 0000-0002-0236-0646
bartek.odorowicz@gmail.com | ORCID: 0009-0002-9708-1929

Abstract: This is the sixth in a series of articles created as part of the project titled “Historical Consultancy for Games” by the Games Research Association of Poland, funded by a grant from CRPK. Building on previous articles, it presents a modular course syllabus for history students, designed to develop competencies useful in game consulting. The modular approach means that, rather than a single unified program, there is a collection of autonomous several-week blocks from which various configurations of topics and tools can be selected. These modules cover working with visual, textual, and numerical materials, gathering information through fieldwork, as well as working with project documentation.

Keywords: historical consultant, game development, historical games, digital games, non-computer games, university education

Homo Ludens 1(17) / 2024 | ISSN 2080-4555 | Published by: Adam Mickiewicz University and
Polskie Towarzystwo Badania Gier | Open Access article, distributed under the terms of the
CC licence (BY-NC-ND, <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>)

DOI: 10.14746/HL.2024.17.6 | received: 20.10.2024 | revision: 01.11.2024 | accepted: 11.11.2024

Informacja o finansowaniu

Tekst jest efektem Zadania nr 4 w projekcie badawczym Polskiego Towarzystwa Badania Gier pt. *Konsulting historyczny gier – rozpoznanie potrzeb i stworzenie rozwiązań dla rozwoju nowej specjalizacji kreatywnej*. Projekt dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego w ramach programu własnego Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych w programie *Rozwój Sektorów Kreatywnych*.

Funding

This text stems from Task 4 in the research project titled *Historical Consultancy for Games: Needs Analysis and Solution-Building for the New Creative Specialisation*, carried out by the Games Research Association of Poland. Co-financed by the Ministry of Culture and National Heritage in the funding scheme *Development of Creative Sectors* from the Centre for the Development of Creative Industries.



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego



Centrum
Rozwoju
Przemysłów
Kreatywnych



ROZWÓJ
SEKTORÓW
KREATYWNYCH

Wstęp

W obliczu dynamicznego rozwoju branży gier konstytuuje się potrzeba utrwalenia w środowisku roli konsultantów historycznych. Współczesne gry często dążą do osiągnięcia wysokiego poziomu autentyczności i historycznej precyzji, co nie tylko wzbogaca doświadczenie graczy, ale również stanowi o unikalnej wartości edukacyjnej tych produktów. W związku z tym konieczność kształcenia specjalistów zdolnych do pełnienia funkcji konsultantów może stać się nieodzownym elementem oferty edukacyjnej wydziałów historii – tym bardziej, że coraz większym zainteresowaniem cieszą się programy grantowe, oferujące środki na tworzenie gier o walorach kulturowych, dziedzictwowych i edukacyjnych. Niniejszy artykuł ma na celu przedstawienie modułowego sylabusu kursu poświęconego konsultingowi historycznemu w grach, zaprojektowanego w odpowiedzi na rosnące zapotrzebowanie na tego rodzaju specjalistów.

W odróżnieniu od kursów z zakresu game designu proponowany sylabus skupia się na kompetencjach, które mogą być rozwijane dzięki zapleczu akademickiemu i zasobom wydziałów historii. Kluczową ideą jest przygotowanie studentów do roli mediatorów między realnym światem historycznym a światem gry – zdolnych do przekształcania złożonej wiedzy w zasoby przydatne dla game developmentu. Proponowany sylabus został podzielony na moduły, z których każdy koncentruje się na innym aspekcie historycznym i badawczym. Moduły te, rozłożone na cztero- i pięciodniowe cykle, łączą zajęcia teoretyczne z ćwiczeniami praktycznymi. Każdy moduł zawiera szczegółowy opis oczekiwanych efektów uczenia się, metod weryfikacji postępów studentów oraz listę polecanej literatury. Celem jest zapewnienie elastyczności w nauczaniu, która pozwala dostosować kurs do indywidualnych potrzeb studentów, jednocześnie rozwijając ich umiejętności krytyczne i analityczne, niezbędne w pracy konsultanta historycznego.

Z całego projektu (zob. Mochocki, Kot, 2024a, 2024b), jak i z konsultacji tego artykułu ze specjalistami z branży gier (Piotr Pacynko, Bartosz Odorowicz) wynika jasno, że kluczową kompetencją historyka-konsultanta gier jest obeznanie z grami: znajomość rynku, rozumienie gier jako medium, zorientowanie w procesie projektowania i produkcji. Brak

modułów poświęconych tej tematyce nie oznacza, że nie doceniamy jej wagi. Omijamy ją dlatego, że w ostatnich latach już napisano tysiące stron sylabusów (zob. Ferdig i in., 2021; Çatak i in., 2022) i podręczników (np. Fullerton, 2024) do tworzenia gier. Brakuje za to materiału do szkolenia tego unikalnego wycinka histgameconsultingu, który znajduje się na styku klasycznych kompetencji historyka oraz dokumentacji i narzędzi komunikacji z zespołem developerskim. Nieumiejętność przekazywania wiedzy historycznej w sposób łatwy do przyjęcia i wykorzystania w procesie produkcji gier należy do najpoważniejszych problemów we współpracy z konsultantem, dlatego skupiamy się na tym właśnie obszarze.

Moduł: Architektura (5 tygodni)

Celem modułu jest zaznajomienie studentów z elementami historii architektury oraz przygotowanie ich do prowadzenia samodzielnych kwerend mających na celu zgromadzenie materiału na potrzeby tworzenia elementów architektury w świecie gry przez zespół deweloperski. Podczas zajęć studenci zapoznają się z wiedzą teoretyczną z zakresu historii architektury, która potrzebna jest do realizacji zleconych kwerend. Następnie studenci zdobędą wiedzę o praktycznych możliwościach realizacji kwerend i gromadzenia źródeł: rysunków architektonicznych oraz materiałów ikonograficznych.

Tabela 1. Efekty uczenia się dla modułu:

Symbol efektu	Opis efektu	Metoda kształcenia	Metoda weryfikacji
KP_W02	Student potrafi samodzielnie stworzyć plan kwerend dotyczących źródeł architektonicznych oraz w kompetentny sposób przeprowadzić kwerendę i zidentyfikować potrzebne dla zespołu deweloperskiego źródła.	Udział w seminarium, ćwiczenia.	Aktywny udział w zajęciach, w tym udział w dyskusji. Przedstawienie symulowanego planu samodzielnej kwerendy dotyczącej określonego zadania.

KP_U05	<p>Student jest w stanie w kompetentny sposób przedstawić zestaw źródeł w zakresie kwerendy obejmującej historię architektury. Student potrafi w oparciu o wiedzę z zajęć zidentyfikować miejsca, w których można szukać źródeł do kwerendy i zgromadzić wystarczającą ich liczbę. Student potrafi w zorganizowany sposób dostarczyć wyniki kwerendy dla zespołu deweloperskiego.</p>	<p>Udział w seminarium, samodzielne przygotowanie planu kwerend.</p>	<p>Ocena samodzielnie przygotowanego planu kwerend. Ocena zaproponowanego zestawu źródeł dla zespołu deweloperskiego i sposobu ich prezentacji.</p>
--------	---	--	---

Tydzień 1

Wprowadzenie do historii architektury na potrzeby tworzenia gier.

- Podczas zajęć studenci zapoznają się z podstawami historii architektury z uwzględnieniem potencjalnej roli architektury i przedstawienia przestrzeni miejskiej i wiejskiej jako elementu świata gry. Zajęcia w ramach modułu skupiają się na historii architektury w Polsce. W przypadku prowadzenia badań w zakresie architektury z innego kraju lub obszaru geograficznego będzie potrzebne samodzielne dostosowanie części elementów zajęć do konkretnego obszaru.
- Studenci poznają ogólną charakterystyką tworzenia dokumentacji dotyczącej historii architektury na potrzeby przemysłu gier. Specyfika ta obejmuje oczekiwania gamedewu dotyczące formy dostarczenia im materiałów wykorzystanych w procesie tworzenia gry. Przewidziany moduł skupia się na prezentacji historii architektury polskiej. W przypadku wykorzystania modułu w zakresie historii innego obszaru moduł może zostać zmodyfikowany np. o dodanie historii architektury starożytnej w przypadku projektu gry osadzonej w takich realiach.
- Studenci zostaną zapoznani z potrzebami gamedewu dotyczącymi zarówno dostarczenia materiałów do odtworzenia określonej budowli historycznej oraz stworzenia charakterystycznej dla danej epoki przestrzeni zabudowy obejmującej rozkład budynków w przestrzeni miasta, wygląd ulic oraz ewentualnie mapę miasta w danej epoce historycznej.

Tydzień 2

- Podczas zajęć studenci zapoznają się z ogólną specyfiką poszczególnych stylów architektonicznych oraz typami budowli i przestrzeni urbanistycznej, które mogą być potem wykorzystane w trakcie badań.
- Podczas zajęć zostaną omówione najważniejsze elementy stylów architektonicznych: architektura romańska, gotycka, renesansowa, barokowa, klasycystyczna, secesyjna oraz architektura XX wieku.
- Podczas zajęć studenci poznają elementy historii architektury na ziemiach polskich, typową architekturę danej epoki oraz regionu geograficznego, w tym wygląd zabudowy miejskiej i wiejskiej charakterystyczny dla danych epok historycznych.
- Studenci zapoznają się z rolą przedstawienia architektury i wyglądu miast w tworzeniu świata gry o tematyce historycznej na wybranych przykładach.
- Jako podstawowe narzędzia pracy przewidziane są wirtualne tablice, np. Miro, Mural itp. Narzędzia te umożliwiają wspólną pracę w ramach zespołu.

Tydzień 3

- Omówienie najważniejszych typów materiałów, z jakimi zetkną się studenci podczas realizacji kwerend.
- Opracowania na temat danego stylu architektonicznego, historii architektury w Polsce, w określonym mieście i na danym obszarze geograficznym. Monografie określonych budowli, w szczególności zamków, pałaców, kościołów i budynków użyteczności publicznej.
- Omówienie dostępności i możliwości wykorzystania rysunków architektonicznych oraz źródeł ikonograficznych jako materiałów na potrzeby tworzenia gier. Podczas zajęć studenci poznają podstawowe typy źródeł z zakresu historii architektury, z jakimi będą obcować w trakcie pracy. Źródła te obejmują:
 - Rysunki architektoniczne przedstawiające rzuty budowli w publikacjach naukowych oraz katalogach zabytków. Rysunki te są kluczowym źródłem do stworzenia modelu 3D określonej budowli lub stworzenia w świecie gry fikcyjnej budowli reprezentującej dany typ obiektu, np. kościół gotycki, zamek

średniowieczny, pałac barokowy, dworek szlachecki, kamienica czynszowa.

- Dokumentacja fotograficzna stanu obecnego budowli z uwzględnieniem detali architektonicznych, zdobień oraz zachowanego wystroju wnętrz w monografiach naukowych. Dokumentacja ta może służyć do tworzenia detali w modelach 3D.
- Historyczne źródła ikonograficzne: malarstwo i ryciny. W szczególności ważnym źródłem są pejzaże miejskie (weduty) przedstawiające daną budowlę, ulicę lub przestrzeń miejską z przedstawieniem życia codziennego. Najbardziej rozpoznawalnym przykładem tego typu źródła są obrazy Bernarda Bellotto (Canaletta) przedstawiające przestrzeń miejską Warszawy XVIII w. Podobne źródła są dostępne dla większości polskich miast. Źródła tego typu pozwalają zrozumieć, w jaki sposób dany obiekt czy ulica istniała w świecie życia codziennego i pozwala zespołowi tworzącemu grę umieścić dodatkowe elementy w tej przestrzeni, takie jak: przechodnie, pojazdy, stragany, nawierzchnia ulicy, oświetlenie miejskie.

Tydzień 4

Zajęcia obejmują praktyczne elementy prowadzenia badań. Studenci zyskują wiedzę na temat praktyki prowadzenia kwerend i gromadzenia dokumentacji.

Podstawowe miejsca kwerend bibliotecznych:

- Biblioteki instytutów historii sztuki na uniwersytetach oraz architektury na politechnikach.
- Muzea historyczne, np. Muzeum Warszawy, Muzeum Narodowe w Warszawie, Muzea Narodowe w innych miastach, zbiory źródeł ikonograficznych, np. Gabinet Rycin Biblioteki Uniwersyteckiej w Warszawie.
- Samodzielne sporządzenie dokumentacji fotograficznej budowli w przypadku jej zachowania.

Tydzień 5

Zajęcia kończące moduł i weryfikujące wiedzę studentów. Celem jest weryfikacja przyswojenia wiedzy zgromadzonej podczas poprzednich zajęć i wykorzystania jej w praktyce. Studenci będą mogli zastosować

wiedzę zgromadzoną podczas poprzednich zajęć modułu. Zadaniem studentów będzie zaplanowanie samodzielnej kwerendy dotyczącej np. wybranej budowli lub wybranego miasta.

Literatura:

- Janiak, T. (red.). (2009). *Architektura romańska w Polsce, Nowe odkrycia i interpretacje*. Gniezno: Muzeum Początków Państwa Polskiego.
- Katalog Zabytków Sztuki w Polsce* (seria wydawana od 1951 r.). Warszawa: Instytut Sztuki PAN.
- Krassowski, W. (1989). *Dzieje budownictwa i architektury na ziemiach Polski*, t. 1-4. Warszawa: Arkady.
- Miłobędzki, A. (1978). *Zarys dziejów architektury w Polsce*. Warszawa: Wiedza Powszechna.
- Miłobędzki, A. (1980). *Architektura polska XVII wieku*. Warszawa: PWN.
- Mroczko, T., Arszyński, M. (red.). (1995). *Architektura gotycka w Polsce. Katalog Zabytków*. Warszawa: Instytut Sztuki PAN.
- Proksa, M. (2023). *Dzieje architektury i budownictwa w Polsce do połowy XVIII w.* Rzeszów: Oficyna Wydawnicza Politechniki Rzeszowskiej.
- Walicki, M. (red.). (1971). *Sztuka polska przedromańska i romańska do schyłku XIII w.* Warszawa: PWN.
- Świechowski, Z. (2009). *Katalog architektury romańskiej w Polsce*. Warszawa: Wydawnictwo DiG.
- Świechowski, Z. (2000). *Architektura romańska w Polsce*. Warszawa: Wydawnictwo DiG.
- Wallis, M. (1984). *Secesja*. Warszawa: Arkady.
- Szymanowska, B. (red.) (1983). *Zabytkowa architektura polska w tekach ikonograficznych Działu Dokumentacji Naukowej Muzeum Narodowego w Warszawie: katalog*. Wrocław: Ossolineum.

Moduł: Wojskowość XX w. (4 tygodnie)

Celem modułu jest zapoznanie studentów ze specyfiką prowadzenia kwerend na potrzeby dostarczenia zespołowi deweloperskiemu materiałów dotyczących pojazdów oraz innego wyposażenia militarnego z XX w. Pojazdy i wyposażenie wojskowe są elementem wielu popularnych

gier – w szczególności symulatorów oraz FPS. Wśród odbiorców tego typu gier znajduje się duża rzesza miłośników militariów, którzy przywiązują bardzo dużą wagę do sposobu przedstawienia i wykorzystania technologii wojskowych w grach. Dlatego też precyzyjne odtworzenia zastosowania danych pojazdów i ich wyposażenia przykładowo w grze umiejscowionej w realiach II wojny światowej może być istotnym atutem takiego tytułu. Moduł przygotowuje studentów do przeprowadzenia stosownych kwerend i stworzenia zestawu materiałów na potrzeby zespołu deweloperskiego.

Tabela 2. Efekty uczenia się dla modułu

Symbol efektu	Opis efektu	Metoda kształcenia	Metoda weryfikacji
KP_W02	Student potrafi samodzielnie stworzyć plan kwerend dotyczących źródeł z zakresu historii techniki militarnej XX w. oraz w kompetentny sposób przeprowadzić kwerendę i zidentyfikować potrzebne dla zespołu deweloperskiego źródła.	Udział w seminarium, ćwiczenia.	Aktywny udział w zajęciach, w tym udział w dyskusji. Przedstawienie symulowanego planu samodzielnej kwerendy dotyczącej określonego zadania.
KP_U05	Student jest w stanie w kompetentny sposób przedstawić zestaw źródeł w zakresie kwerendy obejmującej historię techniki militarnej XX w. Student potrafi w oparciu o wiedzę z zajęć zidentyfikować miejsca, w których można szukać źródeł do kwerendy i zgromadzić wystarczającą ich liczbę. Student potrafi w zorganizowany sposób dostarczyć wyniki kwerendy dla zespołu deweloperskiego.	Udział w seminarium, samodzielne przygotowanie planu kwerend.	Ocena samodzielnie przygotowanego planu kwerend. Ocena zaproponowanego zestawu źródeł dla zespołu deweloperskiego i sposobu ich prezentacji.

Tydzień 1

Wprowadzenie do historii i specyfiki historii pojazdów i wyposażenia militarnego XX wieku.

Podczas pierwszych zajęć studenci zapoznają się ze specyfiką gromadzenia dokumentacji historycznej dotyczącej poszczególnych pojazdów

i wyposażenia oraz z możliwościami zgromadzenia takiej dokumentacji podczas kwerend. Studenci zapoznają się z kluczowymi kwestiami, jakie powinny być uwzględnione podczas kwerend.

Zgromadzenie informacji na temat danego pojazdu (np. określonego modelu samolotu z okresu II wojny światowej) obejmuje:

- Dane techniczne i parametry sprzętu potrzebne do odzwierciedlenia danego pojazdu w silniku gry.
- Historia użytkowania danego modelu sprzętu oraz jego wersje. Dane te pozwalają przedstawić dany model sprzętu w odpowiednim kontekście historycznym.
- Rysunki techniczne, rzuty przedstawiające detale techniczne na potrzeby tworzenia modelu 3D.
- Schematy malowań sprzętu na potrzeby tworzenia modelu 3D.
- Dokumentacja fotograficzna przedstawiająca detale sprzętu na potrzeby tworzenia modelu 3D.

Tydzień 2 i 3

Wprowadzenie do źródeł dotyczącej techniki militarnej XX w.

- Podstawowymi materiałami są monografie dotyczące określonego modelu pojazdu wojskowego. Monografie te zawierają opis historii użytkowania danego pojazdu, dane techniczne, opis poszczególnych wariantów, rysunki techniczne umożliwiające stworzenie modelu 3D, schematy malowania oraz zestaw fotografii historycznych przedstawiających dany pojazd i zdjęcia egzemplarzy sprzętu znajdujących się w kolekcjach muzealnych.
- Przykładowa literatura przedstawiona poniżej obejmuje źródła dotyczące polskich pojazdów i wyposażenia wojskowego XX w. W zależności od potrzeb zajęć prowadzący może dostosować literaturę do specyfiki zajęć.
- Obszerne kolekcje literatury poświęconej technice wojskowej można znaleźć w Centralnej Bibliotece Wojskowej w Warszawie oraz w Bibliotece Głównej Akademii Sztuki Wojennej w Rembertowie.
- Informacje w monografiach mogą zostać uzupełnione o dokumentację fotograficzną w kolekcjach internetowych. Można tu wykorzystać kolekcje zdjęć historycznych oraz materiały gromadzone na potrzeby

modelarstwa militarnego, np. szczegółową dokumentację fotograficzną egzemplarzy sprzętu zachowanych w muzeach, tzw. *Walk Around*. W przypadku polskiego sprzętu możliwe są też kwerendy w Narodowym Archiwum Cyfrowym: <https://www.nac.gov.pl/>.

Przykłady kolekcji fotografii samolotów wojskowych w internecie:

- Airplane Pictures:; <https://www.airplane-pictures.net/>
- Jet Photos: <https://www.jetphotos.com/>.

Poszukiwanie zachowanego modelu pojazdu jako eksponatu w muzeach poświęconych militariom, np. Muzeum Wojska Polskiego czy Muzeum Sił Powietrznych w Dęblinie.

- W szczególnych przypadkach dotyczących historii produkcji i użytkowania sprzętu wojskowego polskiej produkcji oraz sprzętu używanego przez wojsko polskie możliwe są też specjalistyczne kwerendy archiwalne, np. w Centralnym Archiwum Wojskowym w Rembertowie.
- Studenci zdobędą wiedzę na temat sposobu przedstawiania materiałów zgromadzonych podczas kwerend na potrzeby zespołu deweloperskiego. Przykładowo, dane techniczne sprzętu powinny być wprowadzone w plikach programu Excel, które mogą być potem wykorzystane bezpośrednio przez silnik gry. W przypadku rysunków technicznych, fotografii oraz danych opisowych student powinien dysponować kompetencjami w zakresie przedstawienia tej dokumentacji w różnych formatach zależnych od zespołu deweloperskiego.
- Dodatkowo studenci zapoznają się z potrzebą ewentualnych kwerend mających na celu gromadzenie informacji o prototypach broni eksperymentalnej. Najważniejszym źródłem będą w tym przypadku monografie poświęcone tej tematyce. Tego typu broń pojawia się w grach opartych o historię alternatywną i w światach wyobrażonych uwzględniających elementy techniki wykorzystywanej w konfliktach XX wieku.

Tydzień 4

Zajęcia kończące moduł i weryfikujące wiedzę studentów. Celem jest weryfikacja przyswojenia wiedzy zgromadzonej podczas poprzednich zajęć i wykorzystania jej w praktyce. Studenci będą mogli w praktyce

zastosować wiedzę zgromadzoną podczas poprzednich zajęć modułu. Zadaniem studentów będzie zaplanowanie i przedstawienie rezultatów samodzielnej kwerendy dotyczącej np. wybranego modelu pojazdu.

Literatura

Serie publikacji: *Typy Broni i Uzbrojenia*, *Wielki Leksykon Uzbrojenia Wrzesień 1939*, *Okręty Polskiej Marynarki Wojennej*.

Czasopisma „Militaria” i „Nowa Technika Wojskowa” zawierające artykuły poświęcone danemu modelowi sprzętu.

Monografie sprzętu wojskowego wydawnictw:

Wydawnictwo AJ Press (np. seria Monografie Lotnicze);

Wydawnictwo Militaria: <http://militaria.net.pl/en/>;

Kagero Publishing: <https://sklep.kagero.pl/>;

Osprey Publishing: <https://www.ospreypublishing.com/UK/>.

Moduł: Wojskowość średniowieczna (5 tygodni)

Celem modułu jest zaznajomienie studentów ze stanem wiedzy o wojskowości średniowiecznej ze szczególnym uwzględnieniem broniostwa oraz przygotowanie ich do prowadzenia samodzielnych kwerend, mających na celu zgromadzenie materiałów na potrzeby tworzenia elementów militarnych w świecie gier. Akcentowane będzie przekonanie o potrzebie działań interdyscyplinarnych – wykorzystywanie źródeł opracowanych przez przedstawicieli różnych dyscyplin naukowych, głównie archeologii, historii, historii sztuki i muzealnictwa. Studenci będą uczeni konieczności krytycznych ocen różnych źródeł z uwzględnieniem specyfik i wymogów zajmujących się nimi dyscyplin. Zwrócona będzie szczególna uwaga na zobrazowanie znacznej zmienności formalno-funkcjonalnej średniowiecznych militariów w czasie i przestrzeni, ich zróżnicowania w zależności od celów użycia oraz wykorzystywania przez różne warstwy społeczne ówczesnego świata.

Studenci będą zapoznawani z potrzebami gamedevu dotyczącymi zarówno dostarczenia materiałów do odtworzenia określonych militariów oraz stworzenia charakterystycznego dla nich otoczenia kulturowego epoki.

Tabela 3. Efekty uczenia się dla modułu

Symbol efektu	Opis efektu	Metoda kształcenia	Metoda weryfikacji
KP_W01	Ma zaawansowaną wiedzę z zakresu historii, a także rozumie związki z dyscyplinami uzupełniającymi (nauka o komunikacji społecznej i mediach, nauki o kulturze i religii).	Udział w wykładach, ćwiczeniach.	Aktywny udział w zajęciach, w tym udział w dyskusji.
KP_U01	Potrafi, poprzez pogłębioną analizę faktów historycznych, dokonywać selekcji wykorzystania ich do celów tworzenia produktów kreatywnych. Umie efektywnie poszukiwać, selekcjonować i oceniać informacje historyczne, wykorzystując różnorodne źródła oraz techniki krytycznej analizy, aby zapewnić ich wiarygodność i przydatność w kontekście gry.	Udział w wykładach, ćwiczeniach.	Ocena samodzielnie przygotowanego planu kwerend.
KP_U06	W sposób pogłębiony jest zdolny do prowadzenia badań terenowych, takich jak wizyty w muzeach, archiwach i miejscach historycznych oraz do wykorzystywania artefaktów i innych źródeł historycznych w celu wzbogacenia treści gry.	Udział w wykładach, ćwiczeniach.	Ocena zaproponowanego zestawu źródeł i sposobu ich prezentacji.

Tydzień 1

W części wstępnej przedstawione zostaną podstawowe kwestie dotyczące metod badawczych współczesnego bronioznawstwa.

Studenci zostaną zapoznani z podstawami wiedzy o aspektach formalno-chronologicznych zaczepnego uzbrojenia średniowiecznej zachodniej i środkowej Europy w kategoriach: broń biała długa, broń biała krótka, broń drzewcowa, broń obuchowa, broń miotająca, broń palna oraz maszyny bojowe. Przedstawione zostaną podstawowe typologie, powszechnie stosowane przez bronioznawców.

Choć uwaga będzie skupiona na systematykach zaszeregowujących typologicznie poszczególne formy broni, pokazane będą także przykłady poświadczające wpływ zmieniających się militariów na kulturę materialną średniowiecznego świata – np. przekształcanie europejskich idei architektonicznych w wyniku wprowadzenia broni palnej.

Studenci poznają sposoby identyfikacji i tworzenia dokumentacji dawnych militariów na potrzeby przemysłu gier. Specyfika ta obejmuje oczekiwania gamedevu dotyczące formy dostarczenia im materiałów wykorzystanych w procesie tworzenia gry.

Tydzień 2

Przekazane zostaną studentom podstawy ocen formalno-chronologicznych ochronnego uzbrojenia średniowiecznej zachodniej i środkowej Europy w kategoriach: pancerze, zbroje, hełmy i tarcze.

Inicjowana będzie dyskusja o możliwości wnioskowania w kwestiach urazów powstających w trakcie działań militarnych, udokumentowanych w wyniku analiz specjalistycznych (antropologicznych) znalezisk archeologicznych szczątków ludzkich w miejscach pobitewnych i o wynikających z tych badań ocenach skuteczności ochronnej konkretnych form osłon ciał wojowników.

Podobnie jak w poprzednim tygodniu studenci zapoznawani będą z systematykami ułatwiającymi zaszeregowanie okazów militariów do poszczególnych typów i kategorii.

Tydzień 3

Omówiona zostanie wiedza o oporządzeniu militarnym średniowiecznej zachodniej i środkowej Europy ze skoncentrowaniem uwagi na elementach rzędów końskich, oporządzeniu jeździeckim i transportowym (tabory), sprzęcie obozowym i obozach, sprzęcie przeprawowym, sprzęcie sygnalizacyjnym i znakach wojennych.

Przedstawione zostaną kategorie źródeł, które pozwalają na poszerzanie wiedzy o kulturze materialnej średniowiecza (poza bronią), tworzonej na potrzeby działań bojowych.

Studenci nakłanianiani będą do włączania się do dyskusji o znaczeniu niemilitarnych elementów średniowiecznej kultury materialnej dla realizacji zadań wojskowych oraz poznają sposoby identyfikacji i tworzenia

dokumentacji dawnych militariów na potrzeby wykorzystania w procesie tworzenia gry.

Tydzień 4

Studenci zapoznani zostaną z wiedzą o odmiennościach formalno-funkcjonalnych militariów średniowiecznych na przykładach dwóch tematyk.

Temat pierwszy dotyczyć będzie elementów uzbrojenia używanych w innych niż wcześniej omówione regionach Starego Świata. Jako przykłady przywołane zostaną okazy broni z terenów Bizancjum, Rusi, Persji, Wielkiego Stepu i Chin.

Przedstawienie zróżnicowania regionalnego średniowiecznych militariów zostanie wykorzystane do omówienia wpływów odmienności formalnych używanych broni na wyniki konfrontacji bitewnych, w trakcie których doszło do walk pomiędzy wojownikami reprezentującymi różne kręgi kulturowe o różnych tradycjach wykonywania militariów. Jako przykłady posłużą walki-konfrontacje w trakcie wypraw krzyżowych, krzyżacko-pruskie, krzyżacko-ruskie, polsko-mongolskie, wojny husyckie czy węgiersko-tureckie.

Temat drugi to zaprezentowanie zróżnicowania celów wykorzystywania militariów w średniowieczu. Przedstawione zostaną odmienności formalne związane z użyciem: bojowym, turniejowym, ceremonialnym, myśliwskim i ludystycznym.

Tydzień 5

Zajęcia kończące moduł zrealizowane zostaną dwuetapowo. W etapie pierwszym w trakcie ćwiczeń studenci będą przedstawiać swą wiedzę w zakresie wykorzystania omawianych wcześniej systematyk średniowiecznego uzbrojenia i oceniać formalno-chronologicznie prezentowane im przykłady zabytków.

W etapie drugim będą oceniane efekty realizacji kwerend doprowadzających do przedstawienia udokumentowanych, wytypowanych przez studentów zabytków (autentycznych) konkretnych militariów i sposobów ich zaprezentowania. Istotnymi w ocenie będą aspekty poprawności identyfikacyjnej, uwzględnienie szerszego, militarnego tła używania danego oręża w świecie średniowiecza oraz atrakcyjność i możliwość wykorzystania w grach.

Literatura

- Carey, B.T. (2008). *Wojny średniowiecznego świata*. Warszawa: Bellona.
- Conatmine, Ph. (1999). *Wojna w średniowieczu*. Warszawa: Marabut, Volumen.
- Głosek, M. (1984). *Miecze środkowoeuropejskie z X-XV w.* Warszawa: Wydawnictwa Geologiczne.
- Górewicz, I.D. (2020). *O broni Słowian. Na wojnie i w kulturze*. Poznań: Wydawnictwo Poznańskie.
- Grotowski, P.Ł. (2011). *Święci wojownicy w sztuce bizantyńskiej (843-1261)*. Kraków: WAM.
- Jurga, R.M. (1995). *Machiny wojenne*, Kraków-Warszawa: Vesper.
- Kotowicz, P.N. (2014). *Topory wczesnośredniowieczne z ziem polskich*. Rzeszów: Instytut Archeologii Uniwersytetu Rzeszowskiego.
- Kwiatkowski, K. (2016). *Wojska zakonu niemieckiego w Prusach 1230-1525*. Toruń: Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu.
- Marek, L. (2008). *Broń biała na Śląsku XIV-XVI wiek*. Wrocław: Uniwersytet Wrocławski.
- Michalak, A. (2019). *Arma confini. Przemiany późnośredniowiecznej broni na rubieżach Śląska, Wielkopolski, Brandenburgii i Łużyc*. Zielona Góra: Muzeum Archeologiczne Środkowego Nadodrza w Zielonej Górze z/s w Świdnicy.
- Nadolski, A. (1954). *Studia nad uzbrojeniem polskim w X, XI i XII wieku*. Łódź: Ossolineum.
- Nadolski, A. (1979). *Broń i strój rycerstwa polskiego w średniowieczu*. Wrocław: Ossolineum.
- Nadolski, A. (red.) (1990). *Uzbrojenie w Polsce średniowiecznej 1350-1450*. Łódź: PAN.
- Nowakowski, A. (1980). *Uzbrojenie wojsk krzyżackich w Prusach w XIV i na początku XV w.* Łódź: : ŁTN.
- Nowakowski, A. (2005). *Wojskowość w średniowiecznej Polsce*. Malbork: Muzeum Zamkowe w Malborku.
- Nowakowski, A. (red.) (1998). *Uzbrojenie w Polsce średniowiecznej 1450-1500*. Toruń: Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.

- Szymczak, J. (1989). *Produkcja i koszty uzbrojenia rycerskiego w Polsce XIII-XV w.* Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Szymczak, J. (2004). *Początki broni palnej w Polsce (1383-1533).* Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Szymczak, J. (2016). *Rycerz w hełmie, w zbroi i z tarczą.* Warszawa: DiG.
- Szymczak, J. (2017). *Rycerz z bronią zaczepną.* Warszawa: DiG.
- Szymczak, J. (2018). *Rycerz i jego konie.* Warszawa: DiG.
- Strzyż, P. (2014). *Broń palna w Europie Środkowej w XIV i XV w..* Łódź: Instytut Archeologii i Etnologii PAN, Ośrodek Badań nad Dawnymi Technologiami.
- Świętosławski, W. (1996). *Uzbrojenie koczowników Wielkiego Stepu w czasach ekspansji Mongołów XII-XIV w..* Łódź: ŁTN.
- Żygulski Z. jun. (1983). *Broń wschodnia.* Warszawa: KAW.

Moduł: Heraldyka (5 tygodni)

Celem modułu jest zapoznanie studentów z podstawami heraldyki oraz przygotowanie ich do prowadzenia samodzielnych kwerend w celu pozyskania materiału na potrzeby tworzenia i interpretacji przekazów heraldycznych w świecie gry przez zespół deweloperski. Zajęcia teoretyczne będą poświęcone podstawom historii heraldyki zachodnioeuropejskiej i polskiej, w tym przede wszystkim rycerskiej, miejskiej i samorządowej. W trakcie zajęć studenci zapoznają się z językiem blazonowania czyli sposobami opisu herbu przyjętym we współczesnym języku heraldycznym oraz z dawnymi i współczesnymi zasadami tworzenia herbu. Część praktyczna będzie koncentrowała się na zapoznaniu studentów z podstawami kwerend, gromadzenia materiału ikonograficznego, zwłaszcza w przestrzeni współczesnej oraz na interpretacji – ocenie zgromadzonego materiału w odniesieniu do zasad heraldycznych. W części praktycznej zostanie zwrócona uwaga na samodzielne kształtowanie opisu herbu i przygotowanie odpowiedniego materiału na potrzeby gier zgodnie z najnowszymi zasadami heraldyki.

Tabela 4. Efekty uczenia się dla modułu

Symbol efektu	Opis efektu	Metoda kształcenia	Metoda weryfikacji
KP_W02	Student potrafi samodzielnie stworzyć plan kwerend dotyczących źródeł i materiałów heraldycznych oraz w kompetentny sposób przeprowadzić kwerendę i zidentyfikować potrzebne dla zespołu deweloperskiego źródła.	Udział w seminarium, ćwiczenia.	Aktywny udział w zajęciach, w tym udział w dyskusji. Przedstawienie symulowanego planu samodzielnej kwerendy dotyczącej określonego zadania.
KP_U03	Potrafi skutecznie wkomponować autentyczne elementy historyczne w mechanikę i narrację gier, dbając o równowagę między wiernością historyczną a grywalnością. Potrafi projektować gry, które edukują poprzez podawanie treści historycznych w sposób angażujący i przystępny, wspierając proces uczenia się poprzez interaktywność.	Ćwiczenia w grupie – dyskusja, case study.	Obserwacja w trakcie dyskusji i ocena zadania.
KP_U05	Student na zaawansowanym poziomie przekształca zebrane informacje i dane w formy dokumentów przydatne dla zespołów deweloperskich, takie jak: raporty, prezentacje wizualne czy karty informacyjne. Umiejętność ta obejmuje organizację, strukturyzację i prezentację danych w sposób zrozumiały i użyteczny dla twórców gier.	Ćwiczenie terenowe, case study.	Ocena raportu z zajęć terenowych; poprawne wykonanie wizualizacji i interpretacji źródeł/herbów w ramach zadania zaliczeniowego.

Tydzień 1

Wprowadzenie do heraldyki – teoria i praktyka. Podczas zajęć studenci zostaną zaznajomieni z teorią heraldyki, a więc takimi podstawowymi zagadnieniami jak: rola herolda i turniejów rycerskich dla genezy herbów;

pojęcie i budowa herbów (tarcza i godło), znajomość elementów dodatkowych jak labry, klejnot, dewiza; historyczne i współczesne zasady tworzenia i opisu (blazonowania) herbów, spełnianie zasad alternacji w heraldyce współczesnej, rozróżnianie barw i metali w heraldyce, pojęcie tynktury heraldycznej i posługiwanie się w opisie stronami heraldycznymi; rodzaje herbów, różnica między pieczęcią a herbem. Studenci zostaną również zapoznani z symboliczną rolą przekazu herbów (semiotyka heraldyczna).

W grupach ćwiczenie opisu – blazonowania wybranych herbów (case study).

Tydzień 2

Historyczny rozwój i źródła do heraldyki rycerskiej i szlacheckiej. W czasie zajęć studenci poznają najważniejsze etapy heraldyki rycerskiej: wyjaśnione zostaną uwarunkowania społeczne i ekonomiczne, różnice między heraldyką zachodniego i polskiego rycerstwa wynikające z innych zasad dziedziczenia; wskazane zostanie przejście od heraldyki rycerskiej do szlacheckiej, objaśnione zasady prezentowania heraldyki – na przykład w herbarzach rodzinnych czy na osobistych artefaktach. Na wybranych przykładach wyjaśniona zostanie ewolucja języka blazonowania herbów – model zaproponowany w latach 90. XX w. przez Józefa Szymańskiego a praktyka współczesna.

Zapoznanie studentów ze źródłami do heraldyki rycerskiej i szlacheckiej. Studenci zostaną zapoznani z takimi źródłami jak: materiał sfragistyczny, herbarze, zabytki kultury sepulkralnej (nagrobki i epitafia); elementy architektury, artefakty kultury dnia codziennego czy przedmioty z wyobrażeniem herbów.

W części praktycznej na potrzeb zajęć wykorzystana zostanie wirtualna wędrowką po świecie dawnych herbarzy (linki – zob. bibliografia).

Tydzień 3

Teoria i praktyka heraldyki samorządowej. Czy logo jest konkurencją dla herbów? W trakcie zajęć omówione zostaną początki herbu miejskiego, zwrócona zostanie uwaga na różnice między heraldyką rycerską a samorządową. Scharakteryzowane zostaną etapy rozwoju heraldyki samorządowej, zmiany wizerunków w zależności od warunków ekonomicznych, społecznych i politycznych. Wskazane zostaną zmiany w polskiej heraldyce

samorządowej po 1990 r., najważniejsze przeobrażenia w gminach, powiatach i województwach. Omówione zostaną także podstawowe źródła, jak materiał sfragistyczny, herby na budynkach użyteczności publicznej, w budynkach sakralnych czy na tzw. witaczach. Scharakteryzowana zostanie nowa rola herbu w dobie logo, które coraz częściej jest używane w samorządzie jako znak rozpoznawalności graficznej.

W części praktycznej – praca w grupie i ocena poprawności kilku przykładowych herbów samorządowych.

Tydzień 4

Zajęcia terenowe – herby w przestrzeni miejskiej. Przykład Gdańska. Studenci będą wykonywać dokumentację fotograficzną i rysunkową oraz wypełniać karty zadaniowe z określonym kwestionariuszem pytań. Zadania będą wykonywane w grupach.

- Wędrówka szlakiem obiektów użyteczności publicznej i administracyjnych jak ratusze miejskie: ratusz Starego Miasta – fryzy heraldyczne na budynku i w jego wnętrzu, ratusz Głównego Miasta, Dwór Artusa, bramy: herby na Bramie Wyżynnej i Zielonej. Dokumentacja fotograficzna i dyskusja o podobieństwach i różnicach. Herby w przestrzeni Głównego Miasta Gdańska.
- Herb w przestrzeni sakralnej – kościół mariacki, dokumentacja fotograficzna herbów patrycjuszki gdańskich.
- Zajęcia będą też obejmować case study (praca w grupach) – stworzenie opisów wskazanych herbów i wspólna ocena prawidłowości blazonowania. Przygotowanie przykładowych kart opisu herbu na potrzeby projektu gry.

Tydzień 5

Zajęcia podsumowujące – weryfikacja wiedzy i wykonanie zadania. Celem zajęć jest weryfikacja przyswojenia wiedzy zgromadzonej podczas poprzednich zajęć i wykorzystania jej w praktyce. Studenci będą pracować metodą case study. Ich zadaniem będzie zaprojektowanie herbów rycerskich i samorządowych zgodnie z teorią heraldyczną. Będą też w oparciu o przyswojoną wiedzę i z wykorzystaniem baz internetowych (zob. bibliografia) prowadzić kwerendę ikonograficzną dla wybranego (wskazanego) herbu.

Bibliografia podstawowa

- Adamczewski, M. (2000). *Heraldyka miast wielkopolskich do końca XVIII wieku*. Warszawa: Wydawnictwo DiG.
- Bojaruniec, E. (2014). *Herby mieszczan gdańskich od XV do XVIII wieku*. Gdańsk: Materiały Towarzystwa „Dom Uphagena” I.
- Drelicharz, W., Piech, Z. (2004). *Dawne i nowe herby Małopolski*. Opracowanie graficzne B. Widłak. Kraków: Towarzystwo Naukowe Societas Vistulana.
- Drelicharz, W., Piech, Z. (red.) (2000). *Współczesna heraldyka samorządowa i jej problemy. I Krakowskie Kolokwium Heraldyczne*. Kraków: PTHeraldyczne, 2000.
- Gut, A. (2005). *Herby powiatów i gmin w prowincji Pomorze w okresie międzywojennym*. Szczecin: „Dokument” Oficyna Archiwum Państwowego w Szczecinie.
- Jaworska, A. (2003). *Orzeł Biały. Herb państwa polskiego*. Warszawa: Wydawnictwo DiG.
- Kuczyński, S.K. (1993). *Polskie herby ziemskie*. Warszawa: PWN.
- Kuczyński, S.K. (red.) (2002). *Heraldyka samorządowa II Rzeczypospolitej (1918-1939)*. Włocławek: Oficyna Wydawnicza Włocławskiego Towarzystwa Naukowego.
- Kuczyński, S.K. (red.) (2005). *Heraldyka polska w okresie II wojny światowej (1939-1945)*. Włocławek: Oficyna Wydawnicza Włocławskiego Towarzystwa Naukowego.
- Kuczyński, S.K. (red.) (1999). *Herby miast polskich w okresie zaborów (1772-1918)*. Oficyna Wydawnicza Włocławskiego Towarzystwa Naukowego: Wrocław.
- Możejko, B., Śliwiński, B. (2000). *Herby miast i powiatów województwa pomorskiego, t. I*. Gdańsk: Oficyna Pomorska.
- Mrozowski, P. (1994). *Polskie nagrobki gotyckie*. Warszawa: Zamek Królewski w Warszawie.
- Panfil, T. (2002). *Lingua symbolica. O pochodzeniu i znaczeniu najstarszych symboli heraldycznych w Polsce*. Lublin: KUL.
- Pastoureau, M. (2013). *Niebieski. Historia koloru*. Warszawa: Oficyna Naukowa.
- Pastoureau, M. (2006). *Średniowieczna gra symboli*. Warszawa: Oficyna Naukowa.

- Seroka, H. (2002). *Herby miast małopolskich do końca XVIII wieku*. Warszawa: Wydawnictwo DiG.
- Skupiński, K., Weiss, A. (2004). *Polska heraldyka kościelna*. Warszawa: Wydawnictwo DiG.
- Strzyżewski, W. (1999). *Treści symboliczne herbów miejskich na Śląsku, Ziemi Lubuskiej i Pomorza Zachodnim do końca XVIII wieku*. Zielona Góra: WSP.
- Szymański, J. (1993). *Herbarz średniowiecznego rycerstwa polskiego*. Warszawa: PWN.
- Szymański, J. (2001). *Herbarz rycerstwa polskiego z XVI wieku*. Warszawa: Wydawnictwo DiG.
- Szymański, J. (2001). *Nauki pomocnicze historii*. Warszawa: PWN. (Rozdział: *Heraldyka*).

Źródła internetowe

- Insignia seu Clenodia Regis et Regni Poloniae. Z kodeksu kórnickiego wydał dr Z. Celichowski – Wielkopolska Biblioteka Cyfrowa (wbc.poznan.pl)
- L'armorial Bellenville [archive] dans la bibliothèque numérique Gallica (BnF)
- ARMORIAL de GELRE: www.heraldique-europeenne.org
- Armorial de l'Europe et de la Toison d'or | Gallica (bnf.fr)
- Bergshammar armorial online! – Heraldica Nova (hypotheses.org)
- Polska – linki ([archive.org: https://web.archive.org/web/20120310215031/http://akromer.republika.pl/polska.html](http://web.archive.org/https://web.archive.org/web/20120310215031/http://akromer.republika.pl/polska.html))

Moduł: Historia wojskowości: sztuka wojenna, bitwy i kampanie (5 tygodni)

Celem modułu jest zapoznanie studentów z zagadnieniami z zakresu wojskowości od starożytności aż po wiek XXI, ze szczególnym uwzględnieniem zasad sztuki wojennej, charakterystyk poszczególnych rodzajów broni, formacji, liderów i uwarunkowań pola walki w każdej z epok historycznych.

Gry – zarówno planszowe jak i cyfrowe – bardzo często poruszają problematykę prowadzenia konfliktu militarnego, umożliwiając graczom

wcielanie się w uczestników konfliktu na różnych poziomach: od cywila lub zwykłego szeregowca (poziom taktyczny) aż po naczelnego dowódcę wszystkich sił i przywódcę kraju toczącego wojnę (poziom strategiczny).

Zarówno odbiorcy gier strategicznych, jak i tych opowiadających o wojnie z innej perspektywy, oczekują szeroko pojętego realizmu w odtwarzaniu konkretnego konfliktu lub po prostu wiarygodnego przedstawienia sytuacji militarnej, jeśli konflikt toczy się w świecie wyobrażonym. Dotyczy to zarówno sprzętu znajdującego się na wyposażeniu stron walczących (jego wyglądu, funkcji, osiągnięć i wyposażenia), poszczególnych formacji zbrojnych (ich wyglądu, wyposażenia, zadań, taktyki), postaci liderów (stylu dowodzenia, uwzględnienia najważniejszych stoczonych bitew), jak i problematyki prowadzenia konfliktu zbrojnego w oparciu o zasoby całego państwa (zasoby ludzkie, surowce strategiczne, przemysł, geopolityka). Realistyczne i możliwie dokładne odtworzenie sytuacji konfliktu militarne może pozytywnie wpłynąć na jej odbiór w grupie docelowej, a jednocześnie mieć wartość edukacyjną i popularyzatorską.

Moduł przygotowuje studentów do przeprowadzenia wymaganych kwerend, stworzenia zestawu materiałów na potrzeby zespołu deweloperskiego, a finalnie do opisania językiem gry sytuacji konfliktu militarne.

Tabela 5. Efekty uczenia się dla modułu

Symbol efektu	Opis efektu	Metoda kształcenia	Metoda weryfikacji
KP_W02	Student potrafi samodzielnie stworzyć plan kwerend dotyczących źródeł historycznych poświęconych wojskowości wybranego okresu oraz w kompetentny sposób przeprowadzić kwerendę i zidentyfikować potrzebne dla zespołu deweloperskiego źródła.	Udział w seminarium, ćwiczenia.	Aktywny udział w zajęciach, w tym udział w dyskusji. Przedstawienie symulowanego planu samodzielnej kwerendy dotyczącej określonego zadania.

KP_ U05	<p>Student jest w stanie w kompetentny sposób przedstawić zestaw źródeł w zakresie kwerendy obejmującej historię wojskowości. Student potrafi w oparciu o wiedzę z zajęć zidentyfikować miejsca, gdzie można szukać źródeł do kwerendy i zgromadzić wystarczającą ilość źródeł. Student potrafi w zorganizowany sposób dostarczyć wyniki kwerendy dla zespołu deweloperskiego.</p>	<p>Udział w seminarium, samodzielne przygotowanie planu kwerend.</p>	<p>Ocena samodzielnie przygotowanego planu kwerend. Ocena zaproponowanego zestawu źródeł dla zespołu deweloperskiego i sposobu ich prezentacji.</p>
------------	--	--	---

Tydzień 1-2

Wprowadzenie do historii wojskowości. Podczas pierwszych zajęć studenci zapoznają się z wybranymi zagadnieniami z zakresu wojskowości na przestrzeni różnych epok historycznych, ze szczególnym uwzględnieniem zasad sztuki wojennej, rodzajów broni oraz ich funkcji na polu bitwy, organizacji i struktury jednostek, a także systemu dowodzenia.

- Wojny symetryczne i asymetryczne; omówienie dwóch głównych typów wojen i charakterystycznych dla nich form walki;
- Sztuka wojenna: skala taktyczna, operacyjna, strategiczna; zasady sztuki wojennej według Clausea von Clausewitza (zmasowanie, cel, ekonomia sił, prostota, zaskoczenie, jedność dowodzenia, ubezpieczenie, agresywność, manewr); uwarunkowania geograficzne prowadzenia kampanii;
- Rodzaje broni: charakterystyka poszczególnych rodzajów broni (piechota, kawaleria, artyleria, broń pancerna, marynarka wojenna i lotnictwo), ewolucja ich zastosowania na przestrzeni dziejów;
- Dowodzenie, logistyka i zasoby niezbędne do prowadzenia wojny.
- Taki dobór zagadnień pozwoli na wyposażenie studentów w odpowiedni aparat pojęciowy niezbędny do prowadzenia kwerendy, systematyzacji wiedzy i analizy zebranych danych. Efektem powinno być zrozumienie uwarunkowań pola walki i sposobów wykorzystania sił zbrojnych w konflikcie, niezbędne do przyszłej analizy konkretnych konfliktów zbrojnych.

Tydzień 3

Wprowadzenie do źródeł dotyczących wojskowości – cz. I. Praca z tekstami źródłowymi i opracowaniami pozwoli zapoznać się ze specyfiką gromadzenia dokumentacji historycznej dotyczącej działań militarnych. Podstawowymi materiałami w tym zakresie są monografie opisujące pojedyncze bitwy, kampanie lub całe wojny. Monografie te zawierają opis celów planowanych działań militarnych, przygotowanie do ich prowadzenia, *ordre de bataille* stron walczących, przebieg samych działań i ich rezultaty, decyzje dowódców.

Teksty źródłowe, ze szczególnym uwzględnieniem wspomnień i listów dowódców, pozwalają rozpoznać narzędzia będące w dyspozycji ówczesnych liderów, ich świadomość sytuacyjną oraz dylematy, które musieli rozstrzygać.

Proponowaną formą zajęć są warsztaty lub ćwiczenia, realizowane w grupach warsztatowych pracujących z tematem wybranym spośród przedstawionych poniżej i skupiających się na:

- poznaniu tła konfliktu/bitwy, jego uwarunkowań i przebiegu (praca z monografią i tekstem źródłowym);
- zidentyfikowaniu, opisaniu i analizie kluczowych momentów konfliktu/bitwy (np. decyzji liderów stron walczących); (potencjalne narzędzia do wykorzystania w tworzeniu map: Map.Army, HistoricalMapChart.net);
- przedstawieniu alternatywnych wariantów rozwoju sytuacji w kluczowych momentach (np. na skutek odmiennych decyzji, odmiennych rezultatów starć na poszczególnych kierunkach itp.) – w postaci drzewa decyzyjnego. (potencjalne narzędzia do wykorzystania: Miro, Mural).

Warto podkreślić, że gra historyczna, podobnie jak każda inna, zakłada umożliwienie graczowi decydowania i ponoszenia konsekwencji swoich decyzji. Oznacza to, że nawet mimo oddania dokładnego uwarunkowań danej sytuacji historycznej (np. kampanii militarnej) i możliwie wiernego opisanie tej sytuacji mechanikami gry, gracz wciąż będzie mógł podjąć decyzję inną niż miało to miejsce w rzeczywistości. Z punktu widzenia atrakcyjności produktu dla odbiorcy gracz wręcz powinien móc podejmować różnorodne decyzje, a silnik gry powinien umożliwiać sprawdzenie

ich rezultatów. Dlatego umiejętność kreowania alternatywnych – w stosunku do historycznych wydarzeń – wariantów rozwoju sytuacji jest dla konsultantów historycznych w branży gamedev bardzo cenna.

Poniższe zagadnienia wybrano, kierując się popularnością poszczególnych tematów w branży gier:

- Starożytność:
 - Organizacja armii: falanga grecka i macedońska, rzymski legion, słonie bojowe;
 - Kampanie i bitwy: II wojna punicka, Cheronea 338 p.n.e., Gaugamela 331 p.n.e., Kanny 216 p.n.e., Alezja 52 p.n.e., Farsalos 48 p.n.e., Las Teutoburski 9 n.e.;
- Wojskowość średniowiecza:
 - Organizacja armii: rycerstwo, zamki, piechota, początki broni palnej, wojskowość muzułmańskich Ajjubidów (Saracenów);
 - Kampanie i bitwy: Agincourt 1415, Grunwald 1410, Chojnice 1454, Hattin 1187,;
- Wojskowość I Rzeczypospolitej i jej przeciwników:
 - Organizacja armii: husaria, dragonia, kozacy, armia szwedzka po reformach Gustawa Adolfa;
 - Kampanie i bitwy: Kirchholm 1605, Beresteczko 1651, Warszawa 1656, Wiedeń 1683,;
- Rewolucja napoleońska:
 - Organizacja armii: system korpuśny i dywizyjny, rozkwit artylerii, rozwój logistyki, powstanie stałych sztabów;
 - Kampanie i bitwy: Marengo 1800, Austerlitz 1805, Iława Pruska 1807, Borodino 1812,;
- Wojskowość Azji Wschodniej:
 - Organizacja armii: samuraje, ashigaru, chińscy kusznicy, rydwany, mongolski sposób wojowania i organizacja armii mongolskiej;
 - Kampanie i bitwy: okres Sengoku Jidai, Sekigahara 1600, epoka Trzech Królestw w Chinach, Legnica 1241.

Tydzień 4

Wprowadzenie do źródeł dotyczących wojskowości – cz. II: XX w. Kontynuacja pracy z monografiami i tekstami źródłowymi oraz opracowaniami

w jednym z wybranych zagadnień (warsztaty lub ćwiczenia analogiczne jak w Tygodniu 3).

Poniższe zagadnienia wybrano, kierując się popularnością poszczególnych tematów w branży gier:

- I wojna światowa:
 - Organizacja armii: armie masowe, potęga artylerii, wojna przemysłowa, rola kolei, użycie gazów bojowych, nowe bronie: gazy bojowe, lotnictwo, okręty podwodne;
 - Kampanie i bitwy: realizacja planu Schlieffena 1914, Gallipoli 1915, Somma 1916, Verdun 1916, Cambrai 1917, Bitwa Jutlandzka 1916;
- II wojna światowa:
 - Organizacja armii: doktryna blitzkriegu, potęga lotnictwa, rozwój broni podwodnej, wielkie operacje desantowe;
 - Kampanie i bitwy: kampania polska 1939 roku, kampania francuska 1940, Barbarossa 1941, wojna w Afryce Północnej 1940–1942, Stalingrad 1942–1943, Kursk 1943, bitwa o Atlantyk 1939–1945, Midway 1942, lądowanie w Normandii 1944, Market-Garden 1945;
- Wojna wietnamska:
 - śmigłowce i rewolucja mobilności, walki sił specjalnych, wojna powietrzna;
- Wojna w Zatoce Perskiej:
 - przewaga technologiczna i informacyjna państw Zachodu (systemy C4I), potęga lotnictwa i broni kierowanej;
- Wojna z terroryzmem:
 - działania w Iraku i Afganistanie; działania asymetryczne.

Tydzień 5

Zajęcia kończące moduł i weryfikujące wiedzę studentów. Celem zajęć jest weryfikacja przyswojenia wiedzy zgromadzonej podczas poprzednich zajęć i wykorzystanie jej w praktyce. Podczas zajęć studenci w praktyce będą mogli zastosować wiedzę zgromadzoną podczas poprzednich zajęć modułu.

Zadaniem studentów, podzielonych na grupy, będzie samodzielne:

- zaplanowanie i zrealizowanie samodzielnej kwerendy, dotyczącej nieomawianej dotąd kampanii lub bitwy (np. wojna secesyjna 1861–1865, bitwa warszawska 1920, ofensywa niemiecka w Ardenach 1944);

- zidentyfikowanie charakterystycznych elementów każdej z kampanii, które powinny zostać uwzględnione w grze (tzn. zaimplementowane do mechaniki / silnika gry), np. uwarunkowań terenowych, kluczowych formacji i oddziałów bojowych, wykorzystanych zasad sztuki wojennej;
- przedstawieniu drzewa decyzyjnego zawierającego historyczny przebieg wydarzeń oraz alternatywne warianty rozwoju sytuacji.

Całość powinna zostać przedstawiona w formie prezentacji i przygotowanej dokumentacji dedykowanej do prac nad grą historyczną. Wykorzystane powinny tutaj zostać takie narzędzia, jak Excel/Google Spreadsheet (przygotowanie tabel siły, odporności i specjalnych właściwości poszczególnych jednostek stron walczących), Miro/Mural (przydatne do przedstawienia drzewa decyzyjnego, wraz z ewentualnymi inspiracjami w postaci grafik lub filmów) oraz Map.Army, Historicalmapchart.net lub nawet Canva (stworzenie map terenowych kampanii lub wybranej bitwy, ich przebiegu, usytuowania wojsk, wskazania charakterystycznych punktów terenowych).

Literatura

Seria: HB „Historyczne Bitwy”, wydawnictwo Bellona;

Seria: „Największe bitwy XX wieku”, wydawnictwo Altair;

Seria: „Bitwy i kampanie”, wydawnictwo AJ-Press;

Seria: „Men-at-Arms”, wydawnictwo Osprey;

von Clausewitz, C. (2022). *O wojnie*. Warszawa: Bellona.

Jomini, A.H. (2022). *Zarys sztuki wojennej*. Warszawa: Bellona.

Przybyło, Ł. (2018). *Doktryny wojenne. Historia i ocena*. Warszawa: Tetragon.

van Creveld, M. (2020). *Żywiąc wojnę. Logistyka od Wallensteina do Pattona*. Warszawa: Tetragon 2020.

Juliusz Cezar (20023). *Wojna galijska*. Warszawa: Bellona.

Budacz, D. (2012). *Antyczne formacje wojskowe. Ich metody walki i rola na polu bitwy w wiekach IV p.n.e. – I n.e.*. Oświęcim: Napoleon V.

Lazenby, J.F. (2015). *Wojna Hannibala. Historia militarna drugiej wojny punickiej*. Oświęcim: Napoleon V.

Sikora, R. (2017). *Niezwykłe bitwy i szarże husarii*. Kraków: Znak Horyzont.

Zamoyski, A. (2017). *1812. Wojna z Rosją*. Kraków: Znak.

Guderian, H. (2024). *Wspomnienia żołnierza*. Warszawa: Bellona.

Maczek, S. (1990). *Od podwody do czołga*. Lublin: Towarzystwo Naukowe Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego.

Moduł: Praca w terenie (5 tygodni)

Niniejszy moduł jest odpowiedzią na wyrażone potrzeby środowiska deweloperów gier, które zostały omówione w badaniach dotyczących roli konsultantów historycznych (Mochocki, Kot, 2024a, 2024b). Badania terenowe umożliwiają pozyskanie materiałów, które są kluczowe dla tworzenia autentycznych i immersyjnych światów gier. Ankietowani eksperci wskazali, że istotną rolą konsultanta historycznego jest nie tylko dostarczanie wiedzy faktograficznej, ale także zdobywanie unikalnych informacji z różnych, często trudno dostępnych źródeł (ANON-2, Nowak, Odorowicz). Tego rodzaju wiedza jest nieoceniona dla procesu game developmentu, gdyż pozwala na lepsze odwzorowanie historycznych realiów w grze, co z kolei wpływa na jej odbiór przez graczy. Proponowany moduł ma na celu rozwijanie u studentów umiejętności prowadzenia badań terenowych oraz efektywnej współpracy z ekspertami w celu pozyskiwania wartościowych informacji. Studenci nabędą podstawową wiedzę dotyczącą efektywnego poruszania się po muzeach, archiwach oraz sposobach pozyskiwania dostępu do prywatnych kolekcji. Kurs obejmie także zasady prowadzenia badań w terenie oraz podstawy archeologii eksperymentalnej, które umożliwią studentom lepsze zrozumienie materialnej kultury historycznej i procesów jej rekonstrukcji. Uczestnicy kursu nauczą się, jak identyfikować kluczowe artefakty, jak analizować ich znaczenie w kontekście historycznym oraz jak skutecznie korzystać z różnych źródeł wiedzy dostępnych w instytucjach kultury.

Dzięki ćwiczeniom praktycznym i terenowym studenci nabędą umiejętności skutecznego dokumentowania i prezentowania wyników badań terenowych, która jest kluczowa, ponieważ w opinii ekspertów zbyt powierzchowne przedstawienie danych historycznych może prowadzić do nieporozumień i negatywnych reakcji wśród graczy (ANON-3). Moduł ten, wykorzystując narzędzia do dokumentacji oraz programy do prezentacji wizualnej, pomoże studentom rozwijać te kompetencje, przygotowując ich do roli konsultanta, który nie tylko rozumie, ale i potrafi przekazać złożoność historycznych narracji w kontekście gry (Pacynko). Studenci

wykształcą także umiejętności związane z dokumentowaniem i wizualizowaniem pozyskanych informacji terenowych. Będą ćwiczyć techniki tworzenia fiszek badawczych, które pomogą im w organizacji i szybkim odwoływaniu się do zebranych danych, oraz nauczą się, jak prezentować wyniki badań w sposób przystępny i atrakcyjny dla zespołów game developmentu. W ten sposób studenci zdobędą umiejętności potrzebne do przekształcania danych historycznych w materiały, które mogą być efektywnie wykorzystane w procesie tworzenia gier. Dodatkowo, moduł rozwija kluczowe kompetencje społeczne, takie jak umiejętność komunikacji i współpracy z ekspertami z różnych dziedzin, w tym kuratorami, archeologami, historykami i rekonstruktorami. Studenci nauczą się, jak prowadzić profesjonalne rozmowy i wywiady, jak nawiązywać i utrzymywać relacje z przedstawicielami instytucji kultury oraz jak pracować w interdyscyplinarnym zespole.

Tabela 6. Efekty uczenia się dla modułu

Symbol efektu	Opis efektu	Metoda kształcenia	Metoda weryfikacji
KP_W02	Student potrafi skutecznie identyfikować, wyszukiwać i oceniać źródła materialne, takie jak eksponaty muzealne, archiwalia, materiały pozyskane z prywatnych kolekcji, od rekonstruktorów i archeologów. Jest zdolny do selekcjonowania najbardziej wartościowych i relevantnych materiałów, które najlepiej wspierają cele projektu gry.	ćwiczenie terenowe, burza mózgów, dyskusja	Aktywny udział w ćwiczeniach terenowych i prowadzenie dyskusji w grupie; ocena raportu z badań terenowych zawierającego dokumentację wybranych źródeł i ich uzasadnioną selekcję; poprawne wykonanie interpretacji źródła w ramach zadania zaliczeniowego.
KP_U05	Student na zaawansowanym poziomie przekształca zebrane informacje i dane w formy dokumentów przydatne dla zespołów deweloperskich, takie jak: raporty, prezentacje wizualne czy karty informacyjne. Umiejętność ta obejmuje organizację, strukturyzację i prezentację danych w sposób zrozumiały i użyteczny dla twórców gier.	ćwiczenie terenowe, case study	Ocena raportu z zajęć terenowych; poprawne wykonanie wizualizacji i interpretacji źródeł w ramach zadania zaliczeniowego.

KP_K05	<p>Student potrafi elastycznie reagować na zmieniające się warunki pracy i wymagania zawodowe w trakcie prowadzenia badań terenowych, takie jak: nieoczekiwane zmiany w dostępności zasobów, konieczność współpracy z różnorodnymi interesariuszami oraz dynamiczne harmonogramy. Jest w stanie priorytetyzować zadania i zarządzać swoim czasem w sposób efektywny, aby maksymalizować produktywność i osiągać cele badawcze mimo pojawiających się wyzwań.</p>	<p>symulacja, ćwiczenie terenowe</p> <p>Ocena dynamicznego projektu terenowego (symulacji badań terenowych); aktywna komunikacja w zespole w trakcie wykonywania zadań terenowych.</p>
--------	--	--

Tydzień 1

Wprowadzenie do badań terenowych i ich znaczenia w konsultingu historycznym.

- zajęcia obejmują omówienie roli i znaczenia badań terenowych w kontekście historycznym i ich wpływu na tworzenie immersyjnych światów gier,
- przegląd przykładów (case study) skutecznego wykorzystania badań terenowych w projektach gier, wpływającego na autentyczność odwzorowania świata przedstawionego.

Metody wyszukiwania i pozyskiwania źródeł w terenie.

- omówione zostaną metody identyfikacji źródeł informacji, w tym konsultacji z ekspertami oraz prowadzenie analiz baz danych źródłowych dostępnych w formule otwartego dostępu (m.in. Europeana, Polona, Achive.org, DPLA, DigitaltMuseum);
- studenci nauczą się formalnych procedur uzyskiwania zgód i zezwoleń, a także etycznych aspektów pracy z materiałami historycznymi i interakcji z właścicielami zbiorów;
- zajęcia obejmują omówienie metod wykorzystywanych przy badaniach terenowych:
 - obserwacja (student uczy się, jak planować i przeprowadzać obserwacje, notując istotne szczegóły oraz tworząc dokładne opisy, które mogą być później wykorzystane w raportach);

- wywiady i konsultacje (jak formułować pytania, prowadzić rozmowy oraz jak analizować i interpretować uzyskane informacje, aby były one wartościowe dla zespołów deweloperskich);
- analiza materiałów wizualnych (analiza zdjęć, rysunków, map, artefaktów i innych materiałów wizualnych jest istotna dla zrozumienia kontekstu historycznego i kulturowego badanego obiektu lub zjawiska);
- badania na źródłach materialnych (student musi znać procedury związane z dostępem do archiwów i zbiorów muzealnych oraz metody efektywnego przeszukiwania i katalogowania materiałów);
- rekonstrukcja narzędzi i artefaktów (student uczy się, jak wykorzystywać repliki narzędzi oraz w podstawowym zakresie poznaje techniki produkcji takie jak: wytwarzanie broni z krzemienia, ceramika lub tkactwo).

Tydzień 2 i 3

Metody przetwarzania i dokumentowania informacji.

- Organizacja i strukturyzacja – techniki kategoryzacji, tworzenia baz danych oraz strukturyzowania informacji zgodnie z wymaganiami raportu:
 - Arkusz kalkulacyjny (MS Excel lub Google Sheet; ćwiczenie praktyczne z tworzeniem tabel, w których dane są uporządkowane według kryteriów takich jak: lokalizacja, typ źródła, data i inne istotne kategorie. Student poznaje zasady tworzenia tabel i tabel przestawnych oraz formuł w podstawowym zakresie);
 - Tropy (narzędzie open source stworzone z myślą o zarządzaniu dużymi zbiorami dokumentów, dodawaniu notatek, zdjęć i innych materiałów badawczych; ćwiczenie praktyczne z tworzeniem i przypisywaniem tagów oraz kategorii do każdego elementu w bazie danych, kategoryzowanie według tematów, dat, miejsc i typów źródeł);
 - Zotero (zapoznanie studentów z działaniem programu do zarządzania bibliografią – jeśli nie występowała w innym module kształcenia).

- Tworzenie notatek i fiszek – strukturyzacja, hierarchizacja informacji, personalizacja, wykonywanie regularnych przeglądów informacji:
 - Notion lub Evernote (popularne narzędzia umożliwiające tworzenie notatek, baz danych, list oraz fiszek; omówienie wykorzystania wbudowanych modeli sztucznej inteligencji);
 - Anki (specjalistyczny program do tworzenia cyfrowych fiszek) lub MS OneNote (wykorzystanie programu w integracji z pakietem Office; wstawianie tabel, rysunków oraz linków do innych dokumentów);
 - w ramach ćwiczenia studenci w parach, po burzy mózgów, korzystając z wybranego programu do tworzenia notatek oraz aplikacji do tworzenia fiszek, organizują informacje podane przez osobę prowadzącą zajęcia w sposób ułatwiający ich późniejsze wykorzystanie.
- Tworzenie raportów i prezentacji – strukturyzowanie treści, logiczne argumentowanie oraz prezentowanie wyników w sposób atrakcyjny dla odbiorców:
 - z wykorzystaniem narzędzi pakietu Office (MS Word oraz MS PowerPoint) lub Prezi w wersji otwartej lub Canva. Zadanie obejmuje stworzenie wzorcowego raportu na podstawie wcześniej opracowanych danych w formie notatek. Raport musi zawierać wstęp z opisem celu badań, metodologię, wyniki w formie opisu zebranych danych oraz rekomendacje dla zespołu deweloperskiego. W raporcie powinny być zawarte także odpowiednie cytowania i bibliografia, wygenerowane przy pomocy Zotero. Na podstawie raportu student tworzy wizualizację w formie krótkiej prezentacji z wykorzystaniem poznanych programów.
- Wykorzystanie narzędzi cyfrowych do wizualizacji danych – podstawowa praca na mapach internetowych oraz wizualizacja za pomocą modeli 3D:
 - Nodegoat oraz QGIS (omówienie zasad działania w otwartych programach do pracy na mapach – podstawowy zakres);
 - LIDAR (technologia skanowania laserowego, która umożliwia tworzenie precyzyjnych odwzorowań modeli w 3D; w ramach

ćwiczenia studenci mogą skanować obiekt skanerem 3D lub telefonem z funkcją Lidar, następnie uczyć się, jak zeskanowany obiekt zvirtualizować w raporcie z badań).

Omówienie zasobów głównych archiwów oraz muzeów w Polsce:

- Archiwum Główne Akt Dawnych w Warszawie – zbiory dokumentów dotyczących historii Polski i Litwy od średniowiecza do XIX w.; dostęp do materiałów takich jak akta sądowe, księgi grodzkie i ziemskie, dokumenty królewskie oraz materiały dotyczące życia codziennego, ekonomii i wojskowości;
- Archiwum Narodowe w Krakowie – w kontekście architektury, urbanistyki oraz społecznych i ekonomicznych aspektów życia miejskiego; dokumenty od średniowiecza do czasów współczesnych, w tym akta miast, akta cechów, księgi sądowe oraz bogate kolekcje map i planów architektonicznych;
- Archiwum Państwowe we Wrocławiu – dokumenty dotyczące Śląska z uwzględnieniem wpływów czeskich, niemieckich i polskich, co może być cennym źródłem informacji dla gier osadzonych w wielokulturowych settingach;
- Archiwum Państwowe w Gdańsku – w kontekście handlu, gospodarki morskiej oraz życia codziennego w dużych portach; materiały dotyczące historii Gdańska, w tym akta kupców, dokumenty dotyczące handlu morskiego oraz księgi miejskie;
- Muzeum Narodowe w Warszawie – zbiory malarstwa, rzeźby, rzemiosła artystycznego oraz kolekcje archeologiczne;
- Muzeum Wojska Polskiego w Warszawie – zbiory związane z historią wojskowości polskiej, w tym uzbrojenie, mundury, dokumenty i ikonografię wojskową;
- Muzeum Narodowe w Krakowie – malarstwo, rzeźba, sztuka użytkowa i grafiki;
- Muzeum Archeologiczne w Poznaniu – znaleziska archeologiczne z terenu Wielkopolski, w tym artefakty z okresu prehistorii, starożytności i średniowiecza;
- Muzeum Zamkowe w Malborku – średniowieczna broń, zbroje, a także zabytki architektoniczne.

Tydzień 4 i 5

Studenci stosują zdobytą wiedzę i umiejętności w praktyce, realizując projekt obejmujący wszystkie etapy pracy badawczej: od badań terenowych, przez dokumentację i analizę, po prezentację wyników.

Proponowane zadanie:

- Grupa studentów wraz z osobą prowadzącą zajęcia wybierają jedno z następujących miejsc do przeprowadzenia badań terenowych:
 - muzeum – w celu stworzenia dokumentacji eksponatu, np. zbioru rycerskiej, wraz z kontekstem historycznym;
 - archiwum – analiza dokumentów, np. rękopisów z epoki średniowiecza;
 - kolekcja prywatna – inwentaryzacja i opis zabytkowego przedmiotu, np. mebla, broni lub dzieła sztuki.
- Zaleca się (Odorowicz), by zadanie projektowe było prowadzone w regionie zamieszkania studentów (np. w województwie pomorskim Muzeum Pancerne w Kłaninie i Muzeum „Gryf” w celu wykonania dokumentacji ciężkiego sprzętu wojskowego z okresu XX w.; Muzeum Rybołówstwa w Helu w celu udokumentowania możliwości odtworzenia wsi rybackiej).
- Studenci prowadzą badania, dokumentując wybrany obiekt lub dokumenty przy użyciu technik: fotografii, notatek terenowych (z opisem stanu zachowania, szczegółów technicznych i kontekstu historycznego), technologii LIDAR (jeśli dostępne – tworzenie trójwymiarowego modelu obiektu lub wybranej struktury), konsultacji z ekspertami (np. wywiad z kuratorami, archiwistami lub właścicielami kolekcji prywatnych).
- W trakcie prac terenowych korzystają z poznanych wcześniej programów np. OneNote do organizacji notatek i zdjęć w logiczne sekcje tematyczne, Zotero do tworzenia bibliografii, Tropy do kategoryzacji i analizy pozyskanych danych.
- Studenci strukturyzują dane, tworząc fiszki, tabele i diagramy, aby ułatwić późniejszą analizę i prezentację.
- Na kolejnym etapie organizują zebrane materiały w arkuszach kalkulacyjnych (MS Excel, Google Sheets), tworząc tabele według wybranych kryteriów. Dokonują analizy jakościowej i ilościowej

zebranych informacji, identyfikując kluczowe elementy, które będą przydatne w procesie tworzenia gry.

- Studenci tworzą raport, który zawiera krótkie wprowadzenie, opis zastosowanych technik badawczych, przedstawienie głównych ustaleń wspartych dokumentacją fotograficzną i (jeśli dostępne) modelami 3D oraz wnioski z rekomendacjami dla zespołu developerskiego dotyczące implementacji zebranych danych w procesie tworzenia gry. Jako aneks do raportu studenci przygotowują wizualną prezentację swoich wyników, korzystając z wybranego programu.

Proponowany zakres literatury podstawowej:

Belyaev, D.A., Belyaeva, U.P. (2022). Historical Video Games in the Context of Public History: Strategies for Reconstruction, Deconstruction and Politization of History. *Journal of Media Studies*, 1, 51-70.

Clyde, J., Hopkins, H., Wilkinson, G. (2012). Beyond the 'Historical' Simulation: Using Theories of History to Inform Scholarly Game Design. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 9, 3-16.

Chapman, A. (2016). *Digital Games as History, How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. New York: Routledge.

Chapman, A., Foka, A., Westin, J. (2017). Introduction: what is historical game studies. *Rethinking History*, 3, 358-371.

de Groot, J. (2010). Empathy and Enfranchisement: Popular Histories. *Rethinking History*, 10(3), 391-413.

Marszałkowski, J., Biedermann, S., Rutkowski, E. (2023). *The Game Industry of Poland - Report 2023*. Warszawa: Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnychwa.

Mochocki, M. (2022). Editorial: Games with History, Heritage, and Provocation. *Games and Culture*, 17(6), 839-842.

McCall, J. (2022). *Gaming the Past Using Video Games to Teach Secondary History*. New York: Taylor Francis.

McCall, J. (2012). Navigating the Problem Space: The Medium of Simulation Games in the Teaching of History. *The History Teacher*, 1, 9-28.

McCall, J. (2022). The Historical Problem Space Framework: Games as a Historical Medium. *Game Studies*, 3. Online: <http://gamestudies.org/2003/articles/mccall>. Data dostępu: 24 września 2022.

- Parlett, D. (1999). *The Oxford History of Board Games*. New York: Oxford University Press,
- Shaw, T. (2001). Review: The Politics of Cold War Culture. *Journal of Cold War Studies*, 3(3), 59–76.
- Uricchio, W. (2005). Simulation, History and Computer Games. W: J. Raesens, J. Goldstein (red.), *Handbook of Computer Game Studies* (s. 327–338). Cambridge: MIT Press, .

Moduł: *Historical Problem-Space* (5 tygodni)

Szkic koncepcji gry na podstawie settingu – *Historical Problem-Space* (narzędzie: dokument z szablonem HPS) (E. Gdaniec)

Moduł dotyczący tworzenia szkiców koncepcji gry na podstawie settingu opiera się na nowoczesnym podejściu do analizy i projektowania gier historycznych, które zostało zaproponowane przez Jeremiaha McCalla w jego pracy nad ramą analityczną znaną jako *Historical Problem Space* (HPS). HPS to narzędzie umożliwiające kompleksową analizę gier historycznych jako systemów dynamicznych, które nie tylko przedstawiają przeszłość, ale także aktywnie angażują gracza w podejmowanie decyzji w kontekście historycznym. Zakłada, że aby zrozumieć historyczną zawartość gier, należy je postrzegać jako zamknięte systemy, w których gracz podejmuje decyzje i działania w kontekście określonych przez twórców ograniczeń i celów. Niniejszy moduł kształcenia eksploruje tę koncepcję, umożliwiając studentom praktyczne zastosowanie HPS zarówno w analizie istniejących gier, jak i w projektowaniu nowych.

Dla konsultanta historycznego HPS oferuje narzędzie, które pozwala na krytyczną ocenę tego, jak gry historyczne komunikują treści historyczne, oraz na efektywne doradzanie w zakresie zgodności historycznej i prezentacji wydarzeń historycznych w kontekście interaktywnego medium, jakim są gry. Stosowanie HPS pozwala konsultantom na lepsze zrozumienie mechanizmów gier historycznych i wpływu decyzji projektowych na sposób, w jaki historia jest przedstawiana graczom. Mogą oni bardziej precyzyjnie ocenić, jakie elementy gry mogą być modyfikowane w celu lepszego oddania realiów historycznych, a jednocześnie – jak zachować atrakcyjność gry dla odbiorców.

Tabela 6. Efekty uczenia się dla modułu

Symbol efektu	Opis efektu	Metoda kształcenia	Metoda weryfikacji
KP_W01	Student rozumie, w jaki sposób gry komunikują treści historyczne w ramach interaktywnych systemów, jakimi są gry. Potrafi analizować i projektować historyczną przestrzeń problemową w grach, wykorzystując do tego interdyscyplinarne podejście, łączące historię z naukami o komunikacji społecznej, mediach oraz kulturze. Student rozumie wpływ decyzji projektowych na przedstawienie wydarzeń historycznych w grach oraz potrafi skutecznie doradzać w kwestiach zgodności historycznej w kontekście tworzenia gier.	praca w grupie, case study, portfolio studenckie	Ocena pracy grupowej na podstawie studium przypadku – studenci stworzą szkic koncepcji gry historycznej, uwzględniając wszystkie komponenty HPS. Oceniana będzie zarówno aktywność w pracy zespołowej, jak i innowacyjność podejścia oraz zgodność historyczna projektu; ocena zbioru wszystkich prac wykonanych przez studenta podczas modułu (m.in. raporty z analizy gier, szkice koncepcyjne, notatki).
KP_U01	Student w pogłębiony sposób dokonuje analizy gier historycznych z wykorzystaniem HPS, selekcjonuje odpowiednie fakty historyczne oraz krytycznie ocenia ich zastosowanie w projektach kreatywnych, w tym w tworzeniu gier. Umie efektywnie wyszukiwać, wybierać i oceniać informacje historyczne z różnorodnych źródeł, aby zapewnić ich wiarygodność i przydatność w kontekście tworzenia historycznych narracji w grach.	burza mózgów, analiza SWOT, portfolio studenckie	Ocena umiejętności dokonywania selekcji faktów w trakcie burzy mózgów i tworzenia analizy SWOT na podstawie wybranej gry historycznej; ocena zbioru wszystkich prac wykonanych przez studenta podczas modułu (m.in. raporty z analizy gier, szkice koncepcyjne, notatki).
KP_K04	Student jasno i przekonująco prezentuje swoje pomysły, wyniki badań oraz rekomendacje w settingu HPS i potrafi kierować je do różnych grup odbiorców, w tym zespołów deweloperskich, inwestorów oraz społeczności akademickiej.	prezentacja portfolio	Ocena prezentacji przed grupą portfolio studenckiego.

Tydzień 1

Wprowadzenie do *Historical Problem Space* (HPS) – zapoznanie studentów z podstawowymi założeniami i komponentami ramy HPS:

- definicja i znaczenie *Historical Problem Space* w analizie gier historycznych;
- przegląd kluczowych elementów HPS: *player agent, gameworld, goals, resources, obstacles, tools* i *genre conventions*;
- omówienie roli projektanta gier jako *developer-historian* i wpływu jego decyzji na prezentację historii w grach;
- dyskusja na temat różnicy między tradycyjnym podejściem historycznym a podejściem HPS.

Zadanie w grupie – przygotowanie krótkiego raportu na temat wybranej gry historycznej, analizującego ją w kontekście elementów HPS.

Analiza i interpretacja źródeł historycznych za pomocą HPS:

- jak interpretować historyczne źródła pod kątem elementów HPS;
- analiza przykładów z istniejących gier historycznych – jak źródła zostały przekształcone w elementy HPS;
- zasady tworzenia dokumentacji historycznej w kontekście HPS.
- Zadanie w grupie na podstawie analizy przypadku – przegląd analizy źródła historycznego z wykorzystaniem szkicu HPS i przedstawienie propozycji, jak mógłby on zostać wykorzystany w projekcie gry.

Tydzień 2–4

Projektowanie gry z wykorzystaniem szablonu HPS:

- tworzenie konceptu gry na podstawie wybranego wydarzenia historycznego, z uwzględnieniem komponentów HPS;
- określenie, w jaki sposób *genre conventions* wpływają na kształtowanie przestrzeni problemowej w koncepcji nowej gry;
- rola gracza jako historycznego agenta w grze – definiowanie celów i narzędzi.
- Zadanie – stworzenie analizy SWOT oraz opracowanie szkicu konceptu gry historycznej opartego na HPS.

Implementacja HPS w projekcie gry – student uczy się w praktyce, jak wygląda proces integracji HPS z narzędziami do tworzenia gier i wizualizacji danych:

- jak w podstawowym zakresie wykorzystać narzędzia do tworzenia gier (np. Unity, Unreal Engine) w połączeniu z HPS;

- narzędzia do wizualizacji danych i modelowania 3D w kontekście HPS (np. LIDAR, QGIS, otwarte narzędzia do tworzenia map);
- praktyczne warsztaty z implementacji wybranych elementów HPS w prototypie gry.

Zadanie dla studenta – stworzenie skróconego prototypu gry na podstawie szkicu z poprzedniego zadania z uwzględnieniem narzędzi do wizualizacji danych.

Tydzień 5

Prezentacja i ewaluacja projektów – grupowe przedstawienie projektów studenckich oraz refleksja nad zastosowaniem HPS w praktyce:

- prezentacja prototypów gier z wykorzystaniem HPS (każdy student prezentuje swoje portfolio);
- dyskusja na temat wyzwań i korzyści związanych z użyciem HPS w projektowaniu gier historycznych;
- ewaluacja projektów przez rówieśników oraz osobę prowadzącą zajęcia;
- podsumowanie modułu – jak HPS może wpływać na przyszłe projekty branżowe.

Proponowany zakres literatury podstawowej

Belov, S.I. (2018). Computer Games as a Tool for Implementation of Memory Policy (on the Example of Displaying Events of The Great Patriotic War in Video Games). *RUDN Journal of Political Science*, 1, 96–104.

Belov, S.I. (2020). Prospects for using video games with a historical plot as a memory policy instrument of the Russian Federation. *Political Science Issues*, 4, 1089–1091.

Belov, S.I., Kretova, A.A. (2020). Computer games as a resource of the politics of memory: practical experience and hidden opportunities (based on games representing World War II events). *MSRU History and Political Science*, 1, 54–63.

Chapman, A. (2016). *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. London: Taylor Francis.

Chapman, A. (2012). Privileging Form over Content. *The Journal of Digital Humanities*. Online: <http://journalofdigitalhumanities.org/1-2/>

- privileging-form-over-content-by-adam-chapman/. Data dostępu: 30 sierpnia 2024.
- Chapman, A., Foka, A., Westin, J. (2017). Introduction: what is historical game studies. *Rethinking History*, 3(21), 358–371.
- Hiriart, J. (2018). *The Game of Making an Archaeology Game – Proposing a Design Framework for Historical Game Design*. Online: https://salford-repository.worktribe.com/preview/1490763/CAATubingen2018_JHiriart.pdf. Data dostępu: 30 sierpnia 2024.
- Kappell, M., Elliott, A.A. (2013). Introduction: To Build a Past That Will ‘Stand the Test of Time’ – Discovering Historical Facts, Assembling Historical Narratives. W: M. Kappell, A.A. Elliott (red.), *Playing with the Past: Digital games and the Simulation of History* (s. 1-28). London-New York: Bloomsbury.
- McCall, J. (2018). *Civilization VI, Problem Spaces, and the Representation of the Cree: A Few Thoughts*. *Gaming the Past*. Online: <https://gamingthepast.net/2018/02/19/civilization-vi-problem-spaces-and-the-representation-of-the-cree-a-few-thoughts/>. Data dostępu: 1 września 2024.
- McCall, J. (2019). *Digital Legionaries: Video Game Simulations of the Face of Battle in the Republic*. W: C. Rollinger (red.), *Classical Antiquity in Video Games: Playing with the Ancient World* (s. 107–123). Bloomsbury, : London-New York.
- McCall, J. (2011). *Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History*. London: Routledge.
- McCall, J. (2012). Historical Simulations as problem spaces: Criticisms and classroom use. *The Journal of Digital Humanities*. Online: <http://journalofdigitalhumanities.org/1-2/historical-simulations-as-problem-spaces-by-jeremiah-mccall/>. Data dostępu: 4 września 2024.
- McCall, J. (2012). Navigating the Problem Space: The Medium of Simulation Games in the Teaching of History. *The History Teacher*, 46(1), 9–28.
- McCall, J. (2020). *The Historical Problem Space Framework: Games as a Historical Medium*. *Game Studies the International Journal of Computer Game Research*, 20(3). Online: [https://gamestudies.org/2003/articles/mccall#:~:text=The%20historical%20problem%20space%20\(HPS\)%20framework%2C%20then%2C%20is,the%20dynamic%20relationships%20between%20their](https://gamestudies.org/2003/articles/mccall#:~:text=The%20historical%20problem%20space%20(HPS)%20framework%2C%20then%2C%20is,the%20dynamic%20relationships%20between%20their). Data dostępu: 1 września 2024.

Wright, E. (2018). On the promotional context of historical video games. *Rethinking History*, 22(4), 598–608.

Instrukcja dla nauczyciela / Uwagi metodyczne

Na podstawie powyższych rozważań, uwzględniając efekty uczenia się oraz treści modułów, autorzy artykułu zalecają stosowanie się przez osoby kształcące konsultantów do następujących wskazówek metodycznych:

- Podkreślaj znaczenie interdyscyplinarności, łącząc historię m.in. z naukami o komunikacji społecznej i mediach oraz naukami o kulturze i religii. Studenci powinni zrozumieć, że praca konsultanta gier historycznych wymaga nie tylko solidnej wiedzy historycznej, ale także umiejętności komunikowania treści historycznych w sposób atrakcyjny i przystępny dla szerokiej publiczności;
- Wprowadź różnorodne przykłady z historii powszechnej i studia przypadków, które ukazują, jak rozbieżne dyscypliny współdziałają w procesie tworzenia gier (Odorowicz);
- Zaproś specjalistów z innych dziedzin (np. z nauk o mediach, socjologii, antropologii) jako gości na zajęcia;
- Stosuj aktywizujące metody kształcenia, takie jak: praca w grupie, warsztaty projektowe, analiza studiów przypadków i symulacje (Odorowicz);
- Rozwijaj umiejętność tworzenia, analizowania i krytycznej oceny alternatywnych wariantów przebiegu wydarzeń i procesów historycznych. Studenci powinni rozumieć, że wielowariantowość przebiegu rozgrywki jest zaletą projektowanej gry, ale musi ona pozostać w ramach historycznego prawdopodobieństwa;
- Zachęcaj studentów do krytycznego myślenia i samodzielnego rozwiązywania problemów;
- Wykorzystuj nowoczesne narzędzia cyfrowe do wizualizacji danych historycznych, modelowania 3D oraz analizy danych. Organizuj praktyczne warsztaty, na których studenci będą mieli okazję pracować z tymi narzędziami i wykażą, że rozumieją, jak te technologie mogą być używane do tworzenia bardziej autentycznych i immersyjnych doświadczeń w grach;

- Kształtuj w studentach umiejętność krytycznej analizy i oceny różnorodnych źródeł historycznych pod kątem ich przydatności w kontekście gry. Jak podkreśla ekspert konsultujący niniejszy artykuł: „Profesjonalny historyk-konsultant nie posiłkuje się wikipedią, ale umie taką wikipedię przygotować samemu na zadany temat” (Pacynko);
- Pracuj ze studentami nad projektami, w których będą musieli porównać różne źródła, ocenić ich wiarygodność i decydować, które z nich najlepiej nadają się do wykorzystania przy tworzeniu świata gry;
- Rozwijaj u studentów umiejętności komunikacji i prezentacji, zarówno ustnej, jak i pisemnej. Konsultanci historyczni muszą umieć jasno i przekonująco przekazywać swoje pomysły oraz wyniki badań zespołom deweloperskim i innym interesariuszom. Zorganizuj sesje prezentacyjne, podczas których studenci będą mogli ćwiczyć przedstawianie swoich projektów, zarówno w formie raportów, jak i prezentacji multimedialnych;
- Regularnie ewaluuj postępy studentów – nie tylko poprzez oceny końcowe, ale także poprzez ciągłe feedbacki i refleksje nad ich pracą. Zwracaj uwagę na proces twórczy, a nie tylko na końcowy efekt. W tym celu możesz wykorzystać formę portfolio, do którego studenci będą zbierać wszystkie swoje prace, notatki, szkice koncepcyjne i raporty z całego modułu;
- Motywuj studentów do aktywnego włączania się w badania podstawowe i aplikacyjne dotyczące tematyki studiów.

Uwarunkowania instytucjonalne

Wydziały historyczne z opóźnieniem reagują na rosnące zapotrzebowanie branży gier na konsultantów historycznych. Wskazać można kilka przyczyn takiego stanu rzeczy. Należą do nich m.in.:

- brak stałej współpracy historyków z branżą gier;
- obowiązujący model kariery akademickiej (brak motywacji do wprowadzania innowacji);
- niechęć przed wprowadzaniem znaczących zmian w dotychczasowym modelu kształcenia studentów;

- „nienaukowy” charakter branży gier;
- przeszkody natury instytucjonalnej.

Wydziały historyczne nastawione są na współpracę z placówkami oświatowymi (szkoły) i instytucjami kulturalnymi (muzea), instytucjami zaufania publicznego (archiwa, urzędy) itp., gdyż tam znajduje zatrudnienie większość absolwentów tradycyjnych kierunków historycznych. Wydziały te nie są natomiast skoncentrowane na rozwijaniu współpracy z biznesem, gdyż o pozycji pracowników akademickich w świecie nauki decyduje jakość publikacji naukowych pracowników, a nie kryterium osiąganego zysku. Niewielki zakres współpracy z otoczeniem gospodarczym przekłada się na znikomą wiedzę o aktualnych potrzebach i tendencjach występujących w gospodarce.

Wydziały historyczne w Polsce zatrudniają naukowców, dla których najważniejszym aspektem ich pracy akademickiej jest prowadzenie badań naukowych, a dydaktyka jest koniecznym i pochłaniającym dużo czasu drugorzędnym zadaniem. Dzieje się tak dlatego, że o pokonywaniu kolejnych szczebli kariery akademickiej, zdobywaniu stopnia doktora, doktora habilitowanego czy tytułu profesora decydują wybitne osiągnięcia naukowe, a nie liczba i jakość wykształconych studentów czy wypromowanych prac licencjackich, magisterskich, a nawet doktorskich. To dlatego nauczyciele akademicy troszczą się przede wszystkim o rozbudowanie swojego dorobku naukowego, a nie o prowadzenie jak największej liczby zajęć w jak najatrakcyjniejszej formie.

Zawodowi historycy nastawieni są na prowadzenie badań, a popularyzacja wiedzy odgrywa drugorzędną rolę. W badaniach naukowych chodzi o odkrywanie prawdy i rozwijanie wiedzy, a nie edukację przez rozrywkę i myślenie o zysku. Stąd tradycyjnie postrzegający swoją rolę historycy piszą publikacje naukowe po to, aby zyskać uznanie w danej dziedzinie głównie w oczach innych specjalistów-historyków i z tego względu mniejszą wagę przykładają do komercyjnego sukcesu swojej twórczości naukowej.

Zwróćmy uwagę na to, że bardzo niewielu profesjonalnych historyków oprócz prac naukowych tworzy publikacje popularnonaukowe lub popularne. Oczywiście zdarza się, że to robią, ale traktują taką działalność jako mało ważne zajęcie uboczne lub dodatkowe źródło zarobku. Podobnie jest w przypadku zaangażowania historyka przez twórcę gier w charakterze

konsultanta. Ma to wówczas dla takiego historyka charakter zazwyczaj incydentalny i nieistotny z punktu widzenia jego rozwoju naukowego.

Typowym dla wydziałów historycznych profilem kształcenia jest profil ogólnoakademicki dający absolwentom wstępne przygotowanie do rozwijania kariery naukowej (ponad połowa programu studiów obejmuje zajęcia służące zdobywaniu przez studenta pogłębionej wiedzy), a nie praktyczny, ściśle powiązany z rzeczywistym wykorzystaniem umiejętności i wiedzy zdobytych podczas studiów w określonym zawodzie lub grupie zawodów (ponad połowa programu takich studiów obejmowałaby zajęcia praktyczne kształcące umiejętności praktyczne i kompetencje społeczne). Na wydziałach historycznych dominuje przekonanie o wyższości kształcenia teoretycznego prowadzącego do kariery naukowej nad praktycznym, dającym wykształcenie w konkretnym zawodzie.

Często spotykany wśród historyków protekcyjny i lekceważący stosunek do gier historycznych jako sposobu przekazywania wiedzy naukowej wynika z przekonania, że nie da się pogodzić prawdy z rozrywką, a rzetelna wiedza w grach może być tylko strywalizowana. Wynika to również z często podnoszonego w ankietach faktu, że profesjonalni historycy incydentalnie pełniący rolę konsultantów gier sami w gry nie grają. Nie rozumieją więc często specyfiki tego medium, a przez to nie umieją dojść do porozumienia z zespołem gamedevu, jak zaprezentować wiedzę historyczną w sposób rzetelny i atrakcyjny, a zarazem nieobciążający nadmiernie mechaniki gry.

Konkluzja

Przełamywanie dotychczasowych schematów myślenia i działania kadry akademickiej jest zadaniem trudnym. Znalezienie złotego środka między Humboldtowskim modelem uczelni wyższej (uniwersytet badawczy) a kładącym nacisk na współdziałanie z otoczeniem społeczno-gospodarczym uniwersytetem współczesnym (uniwersytet przedsiębiorczy) wskazuje wydziałom historycznym kierunek zmian instytucjonalnych, prowadzących do nawiązania ścisłej współpracy z podmiotami gospodarczymi wszędzie tam, gdzie jest to możliwe i gdzie istnieje zapotrzebowanie na rzetelną wiedzę historyczną. Wydziały historyczne mają

odpowiedni kapitał ludzki (cechy i kompetencje pracowników naukowych), aby nawiązać ścisłą współpracę z branżą gier i zaproponować taki program kształcenia, który będzie odpowiadał potrzebom rynku pracy.

W tym artykule proponujemy moduły z architektury, heraldyki, różnych aspektów wojskowości, z pracy w terenie, oraz warsztat pracy ze schematem *Historical Problem-Space*. To oczywiście nie wyczerpuje obszarów tematycznych przydatnych konsultantom. Obok heraldyki i architektury, które są naszymi przykładami szkolenia do pracy z wizualnym materiałem historycznym, warto byłoby dołożyć moduł o kostiumach i moduł o wyglądzie i wyposażeniu wnętrza. Z historii widzianej przez liczby i parametry, którą u nas reprezentują dane techniczne pojazdów w module o wojskowości XX w., łatwo wyobrazić sobie moduły o historii gospodarczej, uczące przetwarzania historii-w-liczbach na arkusze kalkulacyjne. Obok – albo zamiast – kursu z rozpisywania historycznego settingu na schemat *Historical Problem-Space* mógłby się pojawić moduł oparty o inny szablon używany do projektowania światów gier (zob. *worldbuilding template* – Kot, Mochocki, 2023) albo do projektowania gier w ujęciu całościowym (jak GDD – game design document).

Bibliografia

- Çatak, G., Majewski, J., Mochocki, M., Barák, P., Jehličková, L., Välisalo, T., Koskimaa, R., Kolek, L., Gemrot, J., Černý, V., Guman, J. (2022). *GAME-HIGHED Companion Book*. Bydgoszcz: GAMEHIGHED.
- Ferdig, R. E., Baumgartner, E., Gandolfi, E. (red.), (2021). *Teaching the Game: A Collection of Syllabi for Game Design, Development, and Implementation* (Vol. 1). Pittsburgh: ETC Press.
- Fullerton, T. (2024). *Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games* (fifth edition). New York: CRC Press.
- Kot, Y.I., Mochocki, M. (2023). Methods and Tools for Game Writing and Narrative Design in Professional Books from 2019 to 2022. *Homo Ludens*, 16 (1/2023), 13–48.
- Mochocki, M., Kot, Y.I. (2024a). Historical Consultants in the CEE Video Game Industry. Part 1: Good and Bad Practices. *Homo Ludens*, 17 (1/2024), 39–68.

- Mochocki, M., Kot, Y.I. (2024b). Historical Consultants in the CEE Video Game Industry. Part 2: Competence Building. *Homo Ludens*, 17 (1/2024), 69–92.
- Pigulak, M., Gdaniec, E., Wasiak, P. (2024). Rola i miejsce kształcenia konsultanta historycznego branży gier na studiach wyższych – perspektywa praktyczna. *Homo Ludens*, 17 (1/2024), 117–140.
- Szeja, J. Z., Mochocki, M. (2024). Konsulting historyczny gier analogowych w Polsce i w kontekście. *Homo Ludens*, 17 (1/2024), 93–116.

dr Ewelina Gdaniec – humanistka 2.0. i historyczka czasów najnowszych. Z pasją tworzy i bada gry historyczne oraz potencjał wykorzystania ich w dydaktyce szkoły wyższej. Obecnie pełni funkcję Prorektorki ds. Kształcenia w WSG w Bydgoszczy.

dr Patryk Wasiak – adiunkt, Instytut Historii PAN. Z wykształcenia socjolog i historyk sztuki (Uniwersytet Warszawski).

dr hab. Arkadiusz Janicki – historyk, doktor habilitowany, profesor Uniwersytetu Gdańskiego, magister prawa, Dziekan Wydziału Historycznego Uniwersytetu Gdańskiego od 2020 roku.

Prof. dr hab. Beata Możejko – historyczka, mediewistka, główne tematy badawcze Polska w XV wieku, Gdańsk i Hanza, nauki pomocnicze historii; od 2022 dyrektorka Centrum Badań Memlingowskich, Uniwersytet Gdański.

Prof. dr hab. Witold Świątostawski – archeolog, bronzoznawca. Główne zainteresowania: archeologia średniowiecznej Europy i Wielkiego Stepu. Pracuje w Instytucie Archeologii Uniwersytetu Gdańskiego.

dr Bartosz Odorowicz – pracownik Muzeum II Wojny Światowej w Gdańsku, posiada wieloletnie doświadczenie w branży tabletop jako designer, producent i project manager, z wykształcenia politolog i specjalista w dziedzinie bezpieczeństwa państwa.

Historyczny konsulting gier – sylabus modułowy

Abstract: Jest to szósty z serii artykułów powstałych w projekcie pt. *Konsulting historyczny gier* Polskiego Towarzystwa Badania Gier, realizowanego w ramach grantu z CRPK. Na podstawie poprzednich tekstów przedstawia propozycję modułowego sylabusu kursu dla studentów historii nastawionego na szkolenie kompetencji przydatnych w konsultingu gier. Modułowość oznacza, że zamiast pojedynczego programu jest zbiór autonomicznych, parotygodniowych bloków, z których można stworzyć różne konfiguracje tematyki i narzędzi. Obejmują pracę z materiałem wizualnym, tekstowym, liczbowym, zbieranie informacji w terenie, a także pracę z dokumentacją projektową.

Słowa kluczowe: gry historyczne, groznawstwo, produkcja gier, historia, dziedzictwo, konsulting
