

**PLAN STUDIÓW**

**OBOWIĄZUJE OD ROKU AKADEMICKIEGO: 2025/2026 - zimowy**

**WYDZIAŁ:** Wydział Historyczny  
**KIERUNEK:** Projektowanie gier historycznych  
**poziom kształcenia:** I stopnia - licencjackie  
**profil:** ogólnoakademicki  
**forma studiów:** stacjonarne

Lp.	nazwa zajęć	SEMESTR							
		forma zaliczenia	liczba godzin						liczba punktów ECTS
			w	ć	l	p	s	razem	
<b>SEMESTR 1</b>									
<b>1 Projektowanie gier historycznych (Kierunek)</b>									
1	Bezpieczeństwo i higiena kształcenia - poziom podstawowy	ZB	4	0	0	0	0	4	0
2	First Steps in Game Design	Z	0	0	0	45	0	45	3
3	Generatywna AI	Z	0	0	0	30	0	30	2
4	Historia Polski - średniowiecze	Z	0	60	0	0	0	60	5
5	Historia powszechna - starożytność i średniowiecze	Z	0	60	0	0	0	60	5
6	Lektorat języka angielskiego I	Z	0	30	0	0	0	30	2
7	Logika	Z	0	30	0	0	0	30	2
8	Nowoczesne metody popularyzacji nauki	Z	0	30	0	0	0	30	2
9	Podstawy zarządzania projektem	Z	0	15	0	0	0	15	1
10	Prahistoria ziem polskich	Z	0	15	0	0	0	15	1

11	Warsztat naukowy historia I	Z	0	60	0	0	0	60	4
12	Warsztaty kreatywne	Z	0	30	0	0	0	30	2
suma:			4	330	0	75	0	409	29

SEMESTR 2									
1 Projektowanie gier historycznych (Kierunek)									
1	Digital Game Writing	Z	0	0	0	30	0	30	3
2	Grywalizacja w edukacji i marketingu	Z	0	45	0	0	0	45	3
3	Historia Polski - XVI-XIX wiek	Z	0	60	0	0	0	60	5
4	Historia powszechna - XVI-XIX wiek	Z	0	60	0	0	0	60	5
5	Historical Game Studies I	Z	0	0	0	15	0	15	1
6	Historyczne gry role-playing	Z	0	0	0	30	0	30	2
7	Lektorat języka angielskiego II	Z	0	30	0	0	0	30	2
8	Mechaniki i wzorce projektowe gier	Z	0	0	0	30	0	30	3
9	Planowanie karier	Z	0	8	0	0	0	8	1
10	Projekt zespołowy I	Z	0	0	0	60	0	60	4
11	Warsztat naukowy historia II	Z	0	45	0	0	0	45	2
suma:			0	248	0	165	0	413	31

SEMESTR 3									
1 Projektowanie gier historycznych (Kierunek)									
1	Game jam I	Z	0	30	0	0	0	30	1

2	Historia Polski - XX wiek	Z	0	60	0	0	0	60	5
3	Historia powszechna - XX wiek	Z	0	60	0	0	0	60	5
4	Historical Game Studies II	Z	0	30	0	0	0	30	2
5	Lektorat języka angielskiego III	Z	0	30	0	0	0	30	2
6	Narrative Design	Z	0	0	0	60	0	60	4
7	Nowoczesne muzealnictwo	Z	0	30	0	0	0	30	2
8	Prawo autorskie i własność intelektualna	Z	15	0	0	0	0	15	1
9	Projekt zespołowy II	Z	0	0	0	45	0	45	3
10	Technical Writing	Z	0	0	0	26	0	26	2
11	Warsztat naukowy historyka III	Z	0	30	0	0	0	30	2
suma:			15	270	0	131	0	416	29

<b>SEMESTR 4</b>									
<b>1 Projektowanie gier historycznych (Kierunek)</b>									
1	Academic Writing and Researching	Z	0	30	0	0	0	30	2
2	Bronioznawstwo	Z	0	30	0	0	0	30	3
3	Etyczne i społeczne aspekty gier historycznych	Z	0	30	0	0	0	30	3
4	Historia architektury	Z	0	30	0	0	0	30	3
5	Historia Polski - zajęcia tematyczne I	Z	0	30	0	0	0	30	2
6	Historia Polski - zajęcia tematyczne II	Z	0	30	0	0	0	30	2
7	Historia powszechna - zajęcia tematyczne I	Z	0	30	0	0	0	30	2
8	Historia powszechna - zajęcia tematyczne II	Z	0	30	0	0	0	30	2
9	Lektorat języka angielskiego IV	Z	0	30	0	0	0	30	1

10	Lektorat języka angielskiego - egzamin końcowy	E	0	0	0	0	0	0	1
11	Podstawy przedsiębiorczości	Z	20	0	0	0	0	20	1
12	Probabilistyka i statystyka	Z	0	15	0	0	0	15	2
13	Public Speaking and Pitching	Z	0	30	0	0	0	30	2
14	Specialisation Elective I	Z	0	30	0	0	0	30	2
15	<b>Zajęcia profilowe I</b>	Z	0	0	30	0	0	30	3
	Projekt badawczy	Z	0	0	30	0	0	30	3
	Projekt zespołowy	Z	0	0	30	0	0	30	3
16	<b>Wychowanie fizyczne</b>	ZB	0	30	0	0	0	30	0
suma:			20	375	30	0	0	425	31

SEMESTR 5									
<b>1 Projektowanie gier historycznych (Kierunek)</b>									
1	Game jam II	Z	0	30	0	0	0	30	1
2	Games as Reconstruction	Z	0	30	0	0	0	30	2
3	Historical Games Critique	Z	0	30	0	0	0	30	2
4	Polish History – Thematic Class I	Z	0	30	0	0	0	30	2
5	Polish History – Thematic Class II	Z	0	30	0	0	0	30	2
6	Portfolio	Z	0	15	0	0	0	15	1
7	Specialisation Elective II	Z	0	30	0	0	0	30	2
8	Specialisation Elective III	Z	0	30	0	0	0	30	2
9	Specialisation Elective IV	Z	0	30	0	0	0	30	2
10	World History – Thematic Class I	Z	0	30	0	0	0	30	2

11	World History – Thematic Class II	Z	0	30	0	0	0	30	2
12	Seminarium licencjackie I	Z	0	0	0	0	30	30	9
13	Wykład ogólnouczeniowy	Z	30	0	0	0	0	30	2
14	Wychowanie fizyczne	ZB	0	30	0	0	0	30	0
suma:			30	345	0	0	30	405	31

SEMESTR 6									
1 Projektowanie gier historycznych (Kierunek)									
1	Organizacja i obsługa eventów	Z	0	30	0	0	0	30	2
2	Praktyka zawodowa (80 godzin)	Z	0	80	0	0	0	80	3
3	Seminarium licencjackie II	Z	0	0	0	0	30	30	18
4	Zajęcia profilowe II	Z	0	30/80	0	0	0	30/80	3
	Religia i folklor	Z	0	30	0	0	0	30	3
	Praktyka dodatkowa I (80 godzin)	Z	0	80	0	0	0	80	3
5	Zajęcia profilowe III	Z	0	30/80	0	0	0	30/80	3
	Geografia historyczna	Z	0	30	0	0	0	30	3
	Praktyka dodatkowa II (80 godzin)	Z	0	80	0	0	0	80	3
suma:			0	170/270	0	0	30	200/300	29

<b>ŁĄCZNIE</b>				
			Kurs	
			Projektowanie gier historycznych (Kierunek)	

<b>SUMA GODZIN</b>	<b>2268/2368</b>
<b>SUMA ECTS</b>	<b>180</b>

objaśnienia:

w - wykład

ć - ćwiczenia

l - laboratorium

p - projekt

s - seminarium

ZB - zaliczenie bez oceny

Z - zaliczenie na ocenę

E - egzamin