

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Projekt zespołowy II , PG_00073596						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2026/2027		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	2	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	3	Liczba punktów ECTS			3.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny -> Instytut Historii						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot						
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	0.0	0.0	45.0	0.0	45
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	45		2.0		45.0	92
Cel przedmiotu	Trening pracy zespołowej, projektowania i prototypowania gier o tematyce historycznej w jednym kilkutygodniowym projekcie zespołowym.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[PGHL3_W07] Posiada zaawansowaną wiedzę pozwalającą na analizę i interpretację źródeł historycznych oraz rozumie ich użyteczność przy tworzeniu gier historycznych	Potrafi zebrać i przełożyć wiedzę historyczną na pomysł gry – od inspiracji do struktury GDD.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[PGHL3_W08] Posiada zaawansowaną, interdyscyplinarną wiedzę na temat różnych aspektów tworzenia gier historycznych	Rozumie, jak łączyć historię, narrację, gameplay i produkcję – od koncepcji do gotowego projektu	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja
	[PGHL3_K02] Jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego w zakresie edukacji i promocji dziedzictwa historycznego i kulturowego swojego regionu, Polski i Europy	Rozumie, że gra historyczna to forma opowieści o przeszłości – potrafi to wykorzystać w komunikacji projektu.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[PGHL3_U07] Potrafi planować i organizować pracę indywidualną oraz współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych	Potrafi pracować w zespole przy produkcji gry – od pitcha do gotowego projektu – używając narzędzi takich jak HacknPlan i metodyki kanban.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[PGHL3_U01] Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę, formułować oraz rozwiązywać złożone i nietypowe problemy z zakresu historii, w tym dokonywać właściwego doboru źródeł informacji oraz oceniać te informacje, przeprowadzać ich krytyczną analizę i dokonywać syntezy	Potrafi analizować błędy, skalować projekt i dostarczyć go w wyznaczonym czasie.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
Treści przedmiotu	- Pitch projektu i one-pager jak sprzedać pomysł w 12 minutach - Tworzenie GDD dokumentacja projektu gry historycznej - Podstawy pracy zespołowej w produkcji gier role, odpowiedzialności - Wprowadzenie do HacknPlan i metodologii Kanban praktyka z tablicą zadań - Planowanie i skalowanie projektu ustalanie priorytetów, zakresów, celów - Iteracje i feedback przegląd efektów, reagowanie na zmiany - Testowanie i poprawki zbieranie opinii i dopracowywanie projektu - Prezentacja i oddanie gotowej gry pokazywanie produktu i dokumentacji - Postmortem co zadziałało, co nie, czego się nauczyliśmy		
Wymagania wstępne i dodatkowe	Brak formalnych wymagań wstępnych. Znajomość podstawowych metod analizy źródeł historycznych oraz umiejętność pracy w zespole będą dodatkowym atutem.		
Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Ocena zespołowego projektu koncepcji gry historycznej (dokumentacja, mockupy, prezentacja)	51.0%	50.0%
	Postmortem ze wsparciem instruktora (analiza procesu projektowego)	51.0%	50.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Fullerton, Tracy. <i>Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games</i>. Fifth edition. CRC Press, 2024 McCall, Jeremiah B. <i>Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History</i>. Second Edition. Routledge, 2023 Kramarzewski, Adam & De Nucci, Ennio. <i>Practical Game Design</i>. Packt Publishing, 2018 Engelstein, Geoffrey. <i>Game Production: Prototyping and Producing Your Board Game</i>. CRC Press, 2021
	Uzupełniająca lista lektur	Ricchiuti, Diego. <i>Game Design Tools: Cognitive, Psychological, and Practical Approaches</i>. CRC Press, 2023 Suckling, Maurice. <i>Paper Time Machines: Critical Game Design and Historical Board Games</i>. Taylor & Francis, 2024
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	- Przygotowanie pitchu projektu oraz one-pagera gry historycznej. - Stworzenie dokumentacji projektu gry (GDD) z podziałem na role i etapy. - Zarządzanie produkcją gry przy użyciu HacknPlan i metodyki Kanban. - Iteracyjne wprowadzanie zmian do projektu w oparciu o feedback i wewnętrzne testy. - Zespołowa prezentacja gotowego projektu (gry lub działającego prototypu). - Autoewaluacja i postmortem refleksja nad pracą zespołu i indywidualnym wkładem.	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.