

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Technical Writing , PG_00073599						
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			angielski		
Semestr studiów	3	Liczba punktów ECTS			2.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny -> Instytut Historii						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot						
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	0.0	0.0	26.0	0.0	26
	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	26		2.0		26.0	54
Cel przedmiotu	Opanowanie merytorycznych i technicznych aspektów tworzenia dokumentacji projektowej na potrzeby gier i wniosków grantowych.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[PGHL3_K05] Jest gotów do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych i przestrzegania zasad etyki zawodowej historyka oraz do okazywania zrozumienia dla świata wartości i postaw ludzi w różnych okresach i kontekstach historycznych	W projektowaniu gier uwzględnia kryteria społeczne i etyczne, zarządzanie prawami autorskimi i dziedzictwem kulturowym	[SK3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
	[PGHL3_W08] Posiada zaawansowaną, interdyscyplinarną wiedzę na temat różnych aspektów tworzenia gier historycznych	Omawia przykłady interdyscyplinarnych i międzysektorowych zastosowań gier historycznych i dziedzictwowych	[SW3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
	[PGHL3_W10] Zna i rozumie podstawowe ekonomiczne, prawne, etyczne i inne uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z grami historycznymi, w tym podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	W projektowaniu gier uwzględnia kryteria społeczne i etyczne, zarządzanie prawami autorskimi i dziedzictwem kulturowym	[SW3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
	[PGHL3_U06] Potrafi przygotować prace pisemne oraz różnorodne krótkie teksty w języku polskim i/ lub angielskim, prawidłowo stosując profesjonalną terminologię i aparat naukowy	Tworzy elementy dokumentacji projektowej gier na potrzeby wniosków grantowych w języku polskim i angielskim	[SU3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
	[PGHL3_U05] Potrafi posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	Tworzy elementy dokumentacji projektowej gier na potrzeby wniosków grantowych w języku polskim i angielskim	[SU3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
Treści przedmiotu	- dokumentacja techniczna w tworzeniu gier cyfrowych i analogowych - pisanie wniosków grantowych dotyczących tworzenia i stosowania gier		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	opracowana dokumentacja	51.0%	100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	- wybrane szablony i przykłady dokumentacji projektowej gier - wybrana dokumentacja i materiały instruktażowe konkursów grantowych (krajowych i zagranicznych)	
	Uzupełniająca lista lektur	brak	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	- różne szablony dokumentu projektowego gry - różne formaty pisarstwa technicznego w grach - przykłady programów grantowych w Polsce i UE na tworzenie gier historycznych i kulturowych		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.