

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Projekt zespołowy I , PG_00073570						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2025/2026		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie		Grupa zajęć		Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów		
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	1		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	2		Liczba punktów ECTS		4.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny -> Instytut Historii						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr hab. Michał Mochocki				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	0.0	0.0	60.0	0.0	60
	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	60		2.0		60.0	122
Cel przedmiotu	Trening pracy zespołowej, projektowania i prototypowania gier o tematyce historycznej w dwóch kilkutygodniowych projektach zespołowych.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu			Sposób weryfikacji i oceny efektu	
	[PGHL3_K01] Krytycznie ocenia posiadaną wiedzę, wykazuje gotowość do jej stałego poszerzania oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu		Krytycznie analizuje - w trybie postmortem - decyzje podjęte przez zespół w procesie projektowym			[SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport	
	[PGHL3_W08] Posiada zaawansowaną, interdyscyplinarną wiedzę na temat różnych aspektów tworzenia gier historycznych		Kompleksowo omawia proces projektowania i analogowego prototypowania gier, w tym gier o tematyce historii/dziedzictwa			[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja	
	[PGHL3_U07] Potrafi planować i organizować pracę indywidualną oraz współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych		Efektywnie uczestniczy w zespołowym projektowaniu i prototypowaniu gier			[SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta	
Treści przedmiotu	- Ideacja (koncept) - Prototypowanie - Playtestowanie - Iterowanie - Finalizacja i prezentacja projektu - Model Historical Problem-Space w projektowaniu gier historycznych						
Wymagania wstępne i dodatkowe							

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	postmortem ze wsparciem instruktora	51.0%	50.0%
	zespołowe prototypy gry historycznej	51.0%	50.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	1. Fullerton, Tracy. 2024. Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. Fifth edition. CRC Press. (Part 2: Designing a Game). 2. McCall, Jeremiah B. 2023. <i>Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History</i>. Second Edition. Routledge. (Chapter 2: How Do Historical Games Represent the Past? Historical Games as Historical Problem Spaces). 3. Engelstein, Geoffrey. 2021. <i>Game Production: Prototyping and Producing Your Board Game</i>. CRC Press. 4. Suckling Maurice W. 2025. <i>Paper Time Machines. Critical Game Design and Historical Board Games</i>. First Edition. Taylor & Francis.	
	Uzupełniająca lista lektur	1. Ricchiuti, Diego. 2023. Game Design Tools: Cognitive, Psychological, and Practical Approaches. CRC Press. 2. Kramarzewski, Adam, and Ennio De Nucci. 2018. Practical Game Design: Learn the Art of Game Design through Applicable Skills and Cutting-Edge Insights. Packt Publishing 3. Suckling, Maurice. 2025. Paper Time Machines: Critical Game Design and Historical Board Games. Taylor and Francis. 4. McCall, Jeremiah. 2026. Designing Historical Games for Classrooms: A Practical Guide for Educators. Routledge. 5. Shipp, Sarah. 2024. Thematic Integration in Board Game Design. CRC Press.	
	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie:	
	Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	dwa prototypy analogowych gier historycznych zespołowe postmortem z udziałem instruktora auto-ewaluacja w zakresie wiedzy z projektowania gier historycznych	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.