

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Projekt zespołowy, PG_00073640						
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 fakultatywnych		
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	2		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	4		Liczba punktów ECTS		3.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny						
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	30.0	0.0	0.0	30
	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	30		0.0		0.0	30
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest przeprowadzenie pełnego procesu produkcji gry historycznej w zespole z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi i metodologii pracy, takich jak SCRUM popularna metodyka Agile. Studenci nauczą się planować sprinty, dzielić obowiązki, pracować iteracyjnie, skalować projekt, zarządzać zadaniami oraz finalnie dostarczyć działający prototyp. Zajęcia mają charakter praktyczny. Kończą się prezentacją gry oraz dokumentacją procesu jej powstawania.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[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 iteracyjnie analizować problemy projektowe i wprowadzać usprawnienia.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[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	Świadomie funkcjonuje w roli członka zespołu produkcyjnego i przestrzega zasad etycznej współpracy.	[SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[PGHL3_W08] Posiada zaawansowaną, interdyscyplinarną wiedzę na temat różnych aspektów tworzenia gier historycznych	Potrafi połączyć wiedzę historyczną, narracyjną, technologiczną i projektową.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport [SW3] opracowanie tekstowe/praca pisemna
	[PGHL3_W07] Posiada zaawansowaną wiedzę pozwalającą na analizę i interpretację źródeł historycznych oraz rozumie ich użyteczność przy tworzeniu gier historycznych	Umie wykorzystywać źródła historyczne w procesie tworzenia gry.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[PGHL3_U06] Potrafi przygotować prace pisemne oraz różnorodne krótkie teksty w języku polskim i/ lub angielskim, prawidłowo stosując profesjonalną terminologię i aparat naukowy	Potrafi przygotować dokumentację projektową (changelog, backlog, sprinty itp.) z użyciem języka branżowego.	[SU3] opracowanie tekstowe/praca pisemna
Treści przedmiotu	Wprowadzenie do SCRUM (role, artefakty, cykle pracy) Podział ról w zespole: Product Owner, Scrum Master, Dev Team Tworzenie backlogu, planowanie sprintów, mierzenie postępu (burndown) Codzienne stand-upy, review, retrospektywa Dokumentacja produkcyjna: GDD, roadmapa, changelog Iteracyjna praca nad prototypem Feedback i pivoty projektowe Prezentacja gry i podsumowanie projektu (postmortem)		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Dokumentacja SCRUM (backlog, changelog, retrospektywy, roadmapa)	51.0%	50.0%
	Prezentacja gotowego prototypu gry (grywalność, kompletność)	51.0%	50.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Schwaber, Ken. <i>Agile Project Management with SCRUM</i>. Microsoft Press, 2004. Fullerton, Tracy. <i>Game Design Workshop</i>, CRC Press, 2024. McCall, Jeremiah B. <i>Gaming the Past</i>, Routledge, 2023. Hohmann, Luke. <i>Innovation Games</i>, Addison-Wesley, 2007. Tomaszewski, Michał. <i>SCRUM dla twórców gier i projektów kreatywnych</i>, GameDevBooks, 2021.
	Uzupełniająca lista lektur	Kramarzewski, Adam & De Nucci, Ennio. <i>Practical Game Design</i>, Packt, 2018. Ricchiuti, Diego. <i>Game Design Tools</i>, CRC Press, 2023. Beck, Kent. <i>Extreme Programming Explained: Embrace Change</i>, Addison-Wesley, 2005. Suckling, Maurice. <i>Paper Time Machines</i>, Taylor & Francis, 2025.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Jak wygląda przykładowy backlog projektu historycznego? Co można uznać za dobry sprint goal w zespole tworzącym grę? Jak wygląda burndown chart po trzecim sprincie? Które funkcje gry wymagały pivotu i dlaczego? Przedstaw retrospektywę zespołu co działało, co nie, co zmieniliście? Jak osadziliście elementy historyczne w gameplayu?	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.