

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Specialisation Elective I , PG_00073637						
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		angielski		
Semestr studiów	4		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	30.0	0.0	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		2.0		30.0	62
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest przekazanie praktycznej wiedzy z zakresu produkcji gier wideo, ze szczególnym uwzględnieniem organizacji pracy zespołowej, zarządzania projektem i cyklu życia produktu. Studenci zapoznają się z rolą producenta gier, procesami przygotowania gry do wydania oraz strategią rynkową. Kurs prowadzony jest w języku angielskim i przygotowuje studentów do pełnienia roli producenta lub koordynatora zespołu w projektach game developmentowych.						
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		Potrafi krytycznie analizować własne podejście do zarządzania projektami oraz zasięgać opinii ekspertów.		[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja		
	[PGHL3_U05] Potrafi posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego		Potrafi uczestniczyć w zajęciach i prezentować założenia projektowe w języku angielskim z użyciem słownictwa branżowego.		[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport		
	[PGHL3_U02] Potrafi dobierać oraz stosować metody i narzędzia (w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne) w sposób adekwatny do rozwiązywanego problemu		Umie korzystać z narzędzi takich jak Jira, Trello, HacknPlan lub Google Sheets do planowania i zarządzania produktem.		[SU6] demonstracja umiejętności praktycznych		
	[PGHL3_W08] Posiada zaawansowaną, interdyscyplinarną wiedzę na temat różnych aspektów tworzenia gier historycznych		Zna strukturę zespołu produkcyjnego, metodyki prowadzenia projektów i etapy przygotowania gry do wydania.		[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny		

Treści przedmiotu	Role i struktura zespołu produkcyjnego w gamedevie		
	Obowiązki producenta: planowanie, harmonogramy, komunikacja		
	Fazy produkcji gry: od preprodukcji do wydania		
	Agile, Scrum i narzędzia wspierające (HacknPlan, Jira, Trello)		
	Przygotowanie dokumentacji: roadmapa, milestone'y, brief dla inwestora		
	Risk management i reagowanie na zmiany		
	Soft launch, certyfikacja, sklep (Steam, Google Play) jak wygląda proces wydania		
	Postmortem wyciąganie wniosków z zakończonych projektów		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Zadania praktyczne / refleksja pisemna	51.0%	40.0%
	Projekt grupowy + prezentacja (w języku angielskim)	51.0%	60.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Ries, Eric. <i>The Lean Startup: How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses</i> . Crown Business, 2011. John Hight, Jeannie Novak J. <i>Game Development Essentials: Game Project Management</i> . Delmar Cengage Learning, 2007.	
	Uzupełniająca lista lektur	Salen, Katie & Zimmerman, Eric. <i>Rules of Play: Game Design Fundamentals</i> . MIT Press, 2004. Schell, Jesse. <i>The Art of Game Design: A Book of Lenses</i> . 3rd edition. CRC Press, 2019.	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Zaplanuj sprint (2 tygodnie) i przypisz zadania do członków zespołu. Stwórz roadmapę do soft launchu gry na Steam. Wymień największe ryzyka w Twoim projekcie i zaproponuj ich mitygację. Jak wygląda proces certyfikacji gry mobilnej na Google Play?		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.