

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Game jam II, PG_00073648						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2027/2028		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie		Grupa zajęć		Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów		
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	3		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	5		Liczba punktów ECTS		1.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Filologiczny						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Marta Tymińska				
	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 rozwinięcie zakresu umiejętności studentów_ek w zakresie metodologii game jamowej i dalszy rozwój pracy. Wprowadzenie idei cozy game jamów i design jamów.						
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 ocenia posiadaną wiedzę z zakresu game jamów. Słucha ekspertów od tematyki rapid prototyping.		[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SK5] realizacja zadania problemowego		
	[PGHL3_U07] Potrafi planować i organizować pracę indywidualną oraz współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych		Potrafi zaplanowac pracę w ramach ograniczonego czasem wydarzenia i w spontanicznie złożonym zespole.		[SU5] realizacja zadania problemowego [SU6] demonstracja umiejętności praktycznych [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta		
	[PGHL3_W08] Posiada zaawansowaną, interdyscyplinarną wiedzę na temat różnych aspektów tworzenia gier historycznych		Posiada zaawansowaną i interdyscyplinarną wiedzę z zakresu projektowania gier na zadany temat.		[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SW5] realizacja zadania problemowego		
	[PGHL3_U02] Potrafi dobierać oraz stosować metody i narzędzia (w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne) w sposób adekwatny do rozwiązywanego problemu		Potrafi dobra metody i narzędzia do pracy w ramach game jamu.		[SU5] realizacja zadania problemowego [SU6] demonstracja umiejętności praktycznych [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta		

Treści przedmiotu	Przypomnienie zagadnień z metodologii game jamów.		
	Włączenie studentów_ek w organizację wydarzenia.		
	Realizacja gier na hasło.		
	Współpraca z podmiotami: firmami, instytucjami kultury i edukacyjnymi.		
	Dalsze losy gier game jamowych.		
Wymagania wstępne i dodatkowe	Przedmiot jest realizowany w trybie weekendowym lub w ciągłych całodziennych blokach w tygodniu zgodnie z ideą game jamu.		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	aktywności dodatkowe poza game jamem	50.0%	20.0%
	ocena projektu końcowego	50.0%	40.0%
	aktywny udział w zajęciach	50.0%	40.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Bjork, S., & Holopainen, J. (2005). <i>Patterns in game design</i> (1st ed). Charles River Media. Brathwaite, B., & Schreiber, I. (with Charles River Media (Firm)). (2009). <i>Challenges for game designers</i> . Course Technology/Cengage Learning. Fullerton, T., Swain, C., & Hoffman, S. (2008). <i>Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games</i> (2nd ed). Elsevier Morgan Kaufmann. Heussner, T., Finley, T. K., & Lemay, A. (2015). <i>The game narrative toolbox</i> . Focal Press/Taylor & Francis Group. Keogh, B. (2023). <i>The Videogame Industry Does Not Exist: Why We Should Think Beyond Commercial Game Production</i> . The MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/14513.001.0001 Milewski, P. (2023a). <i>Gamebook. Praxis. Podręcznik 2</i> (1. wyd., T. 3). Sesne Consulting: Popojutrze 2.0 - Kształcenie. Milewski, P. (2023b). <i>Gamebook. Praxis. Zeszyt ćwiczeń 2</i> (1. wyd., T. 4). Sesne Consulting: Popojutrze 2.0 - Kształcenie. Milewski, P., & Tymińska, M. (2023a). <i>Gamebook. Theoria. Podręcznik 1</i> (1. wyd., T. 1). Sesne Consulting: Popojutrze 2.0 - Kształcenie. Milewski, P., & Tymińska, M. (2023b). <i>Gamebook. Theoria. Zeszyt ćwiczeń 1</i> (1. wyd., T. 2). Sesne Consulting: Popojutrze 2.0 - Kształcenie. Selinker, M., & Snyder, T. (with Weidling, G.). (2018). <i>Puzzlecraft. How to Make Every Kind of Puzzle</i> (F. Heaney, Red.). Lone Shark Games. Tekinbaş, K. S., & Zimmerman, E. (Red.). (2006). <i>The game design reader: A Rules of play anthology</i> . MIT Press.	
	Uzupełniająca lista lektur	Bieżąco dodawana do zajęć.	
	Adresy eZasobów		
	Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Jak współpracować z instytucjami w ramach game jamu.	
	Organizacja game jamów.		
	BHP game jamów.		
	Dalsze losy game jamowej gry.		
	Rozwój projektu poza game jam.		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		