

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Podstawy zarządzania projektem, PG_00073458						
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 z obszarów nauk humanistycznych lub nauk społecznych		
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	1		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	1		Liczba punktów ECTS		1.0		
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		Paulina Michałowska				
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	15.0	0.0	0.0	0.0	15
	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	15		2.0		15.0	32
Cel przedmiotu	Zapoznanie się z zasadami i narzędziami zarządzania projektem kreatywnym, w tym z procesem iteracyjnego projektowania gier. Wykład przygotowuje do praktycznych zajęć w zespołach projektowych.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[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		Omawia prawne i etyczne aspekty pracy kreatywnej, w tym zarządzania własnością intelektualną i pracy z tematami wrażliwymi społecznie		[SW1] oral statement/ conversation/discussion		
	[PGHL3_U07] Potrafi planować i organizować pracę indywidualną oraz współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych		Przedstawia proces iteracyjnego projektowania gier i podstawowe aspekty, zasady i narzędzia zarządzania projektem.		[SU1] oral statement/conversation/ discussion		
	[PGHL3_K02] Jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego w zakresie edukacji i promocji dziedzictwa historycznego i kulturowego swojego regionu, Polski i Europy		Omawia edukacyjny i prospołeczny potencjał gier poważnych/stosowanych, zwłaszcza w obszarze historii i dziedzictwa		[SK1] oral statement/conversation/ discussion		
Treści przedmiotu							
Wymagania wstępne i dodatkowe							

Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	rozmowa ocenijająca	51.0%	100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Fullerton, Tracy. 2024. Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. Fifth edition. CRC Press. - Chapter 12: Team Structures - Chapter 13: Stages and Methods of Game Development - Chapter 14: Communicating Your Designs	
	Uzupełniająca lista lektur	Ricchiuti, Diego. 2023. Game Design Tools: Cognitive, Psychological, and Practical Approaches. CRC Press. Section Four: Documentation.	
	Adresy eZasobów		
	Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	- jakie ryzyko niesie ze sobą wybór metody zarządzania projektem - typowe komponenty GDD (dokumentu projektowego gry) - na czym polega umowa NDA (non-disclosure agreement) - rodzaje umów cywilnych, przenoszenie własności intelektualnej, korzystanie z licencji	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.