

**Karta przedmiotu**

Nazwa i kod przedmiotu	Projekt zespołowy II , PG_00189509						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 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	2	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	3	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		0.0		40.0	100
Cel przedmiotu	Trening pracy zespołowej, projektowania i prototypowania gier o tematyce historycznej w jednym kilkutygodniowym projekcie zespołowym.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[PGHL3_U07] Współpracuje w zespole projektowym, koordynując pracę indywidualną i zespołową przy tworzeniu gier historycznych		Potrafi pracować w zespole przy produkcji gry – od pitcha do gotowego projektu – używając narzędzi takich jak HacknPlan i metodyki kanban.		[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta		
	[PGHL3_W08] Wyjaśnia znaczenie wiedzy z zakresu różnych dyscyplin wykorzystywanej w tworzeniu gier o tematyce historycznej i dotyczącej dziedzictwa kulturowego		Rozumie, jak łączyć historię, narrację, gameplay i produkcję – od koncepcji do gotowego projektu		[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja		

Treści przedmiotu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pitch projektu i one-pager jak sprzedać pomysł w 12 minutach</li> <li>- Tworzenie GDD dokumentacja projektu gry historycznej</li> <li>- Podstawy pracy zespołowej w produkcji gier role, odpowiedzialności</li> <li>- Wprowadzenie do HacknPlan i metodologii Kanban praktyka z tablicą zadań</li> <li>- Planowanie i skalowanie projektu ustalanie priorytetów, zakresów, celów</li> <li>- Iteracje i feedback przegląd efektów, reagowanie na zmiany</li> <li>- Testowanie i poprawki zbieranie opinii i dopracowywanie projektu</li> <li>- Prezentacja i oddanie gotowej gry pokazywanie produktu i dokumentacji</li> <li>- Postmortem co zadziałało, co nie, czego się nauczyliśmy</li> </ul>											
Wymagania wstępne i dodatkowe	Brak formalnych wymagań wstępnych. Znajomość podstawowych metod analizy źródeł historycznych oraz umiejętność pracy w zespole będą dodatkowym atutem.											
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	<table border="1" data-bbox="448 860 794 1081"> <thead> <tr> <th>Sposób oceniania (składowe)</th> <th>Próg zaliczeniowy</th> <th>Składowa oceny końcowej</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Postmortem ze wsparciem instruktora (analiza procesu projektowego)</td> <td>51.0%</td> <td>50.0%</td> </tr> <tr> <td>Ocena zespołowego projektu koncepcji gry historycznej (dokumentacja, mockupy, prezentacja)</td> <td>51.0%</td> <td>50.0%</td> </tr> </tbody> </table>	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej	Postmortem ze wsparciem instruktora (analiza procesu projektowego)	51.0%	50.0%	Ocena zespołowego projektu koncepcji gry historycznej (dokumentacja, mockupy, prezentacja)	51.0%	50.0%		
Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej										
Postmortem ze wsparciem instruktora (analiza procesu projektowego)	51.0%	50.0%										
Ocena zespołowego projektu koncepcji gry historycznej (dokumentacja, mockupy, prezentacja)	51.0%	50.0%										
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<p>Fullerton, Tracy. <i>Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games</i>. Fifth edition. CRC Press, 2024</p> <p>McCall, Jeremiah B. <i>Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History</i>. Second Edition. Routledge, 2023</p> <p>Kramarzewski, Adam &amp; De Nucci, Ennio. <i>Practical Game Design</i>. Packt Publishing, 2018</p> <p>Engelstein, Geoffrey. <i>Game Production: Prototyping and Producing Your Board Game</i>. CRC Press, 2021</p>										
	Uzupełniająca lista lektur	<p>Ricchiuti, Diego. <i>Game Design Tools: Cognitive, Psychological, and Practical Approaches</i>. CRC Press, 2023</p> <p>Suckling, Maurice. <i>Paper Time Machines: Critical Game Design and Historical Board Games</i>. Taylor &amp; Francis, 2024</p>										
	Adresy eZasobów											

Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Przygotowanie <b>pitchu projektu</b> oraz <b>one-pagera</b> gry historycznej.</li> <li>- Stworzenie dokumentacji projektu gry (GDD) z podziałem na role i etapy.</li> <li>- Zarządzanie produkcją gry przy użyciu HacknPlan i metodyki Kanban.</li> <li>- Iteracyjne wprowadzanie zmian do projektu w oparciu o feedback i wewnętrzne testy.</li> <li>- Zespołowa prezentacja gotowego projektu (gry lub działającego prototypu).</li> <li>- Autoewaluacja i postmortem refleksja nad pracą zespołu i indywidualnym wkładem.</li> </ul>
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.