

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Projekt zespołowy III, PG_00189511						
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 Grupa zajęć fakultatywnych		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	2	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	4	Liczba punktów ECTS			4.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny						
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	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_U09] Wykonuje zadania kreatywne i techniczne w procesie projektowania gier, od ideacji, przez prototypowanie, po testowanie i wprowadzanie poprawek						
	[PGHL3_U07] Współpracuje w zespole projektowym, koordynując pracę indywidualną i zespołową przy tworzeniu gier historycznych						
	[PGHL3_W08] Wyjaśnia znaczenie wiedzy z zakresu różnych dyscyplin wykorzystywanej w tworzeniu gier o tematyce historycznej i dotyczącej dziedzictwa kulturowego		Potrafi połączyć wiedzę historyczną, narracyjną, technologiczną i projektową.			[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport [SW3] opracowanie tekstowe/praca pisemna	
	[PGHL3_K01] Krytycznie ocenia posiadaną wiedzę, wykazując gotowość do jej poszerzania i zasięgnięcia opinii ekspertów w razie trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu						

Treści przedmiotu	<p>Wprowadzenie do SCRUM (role, artefakty, cykle pracy)</p> <p>Podział ról w zespole: Product Owner, Scrum Master, Dev Team</p> <p>Tworzenie backlogu, planowanie sprintów, mierzenie postępu (burndown)</p> <p>Codzienne stand-upy, review, retrospektywa</p> <p>Dokumentacja produkcyjna: GDD, roadmapa, changelog</p> <p>Iteracyjna praca nad prototypem</p> <p>Feedback i pivoty projektowe</p> <p>Prezentacja gry i podsumowanie projektu (postmortem)</p>											
Wymagania wstępne i dodatkowe												
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Sposób oceniania (składowe)</th> <th>Próg zaliczeniowy</th> <th>Składowa oceny końcowej</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Dokumentacja SCRUM (backlog, changelog, retrospektywy, roadmapa)</td> <td>51.0%</td> <td>50.0%</td> </tr> <tr> <td>Prezentacja gotowego prototypu gry (grywalność, kompletność)</td> <td>51.0%</td> <td>50.0%</td> </tr> </tbody> </table>	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%		
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	<p>Podstawowa lista lektur</p>	<p>Schwaber, Ken. <i>Agile Project Management with SCRUM</i>. Microsoft Press, 2004.</p> <p>Fullerton, Tracy. <i>Game Design Workshop</i>, CRC Press, 2024.</p> <p>McCall, Jeremiah B. <i>Gaming the Past</i>, Routledge, 2023.</p> <p>Hohmann, Luke. <i>Innovation Games</i>, Addison-Wesley, 2007.</p> <p>Tomaszewski, Michał. <i>SCRUM dla twórców gier i projektów kreatywnych</i>, GameDevBooks, 2021.</p>										
	<p>Uzupełniająca lista lektur</p>	<p>Kramarzewski, Adam & De Nucci, Ennio. <i>Practical Game Design</i>, Packt, 2018.</p> <p>Ricchiuti, Diego. <i>Game Design Tools</i>, CRC Press, 2023.</p> <p>Beck, Kent. <i>Extreme Programming Explained: Embrace Change</i>, Addison-Wesley, 2005.</p> <p>Suckling, Maurice. <i>Paper Time Machines</i>, Taylor & Francis, 2025.</p>										
	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.