

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Projekt zespołowy I , PG_00190202						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2026/2027		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	1	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	2	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 dwóch kilkutygodniowych projektach zespołowych.						
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		Efektywnie uczestniczy w zespołowym projektowaniu i prototypowaniu gier		[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		Kompleksowo omawia proces projektowania i analogowego prototypowania gier, w tym gier o tematyce historii/dziedzictwa		[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja		
	[PGHL3_K01] Krytycznie ocenia posiadaną wiedzę, wykazując gotowość do jej poszerzenia i zasięgania opinii ekspertów w razie trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu		Krytycznie analizuje - w trybie postmortem - decyzje podjęte przez zespół w procesie projektowym		[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport		
Treści przedmiotu	<ul style="list-style-type: none"> • Ideacja (koncept) • Prototypowanie • Playtestowanie • Iterowanie • Finalizacja i prezentacja projektu • Model Historical Problem-Space w projektowaniu gier historycznych 						
Wymagania wstępne i dodatkowe							

Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	postmortem ze wsparciem instruktora	51.0%	50.0%
	zespolowe prototypy gry historycznej	51.0%	50.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fullerton, Tracy. 2024. <i>Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games</i>. Fifth edition. CRC Press. (Part 2: Designing a Game). 2. McCall, Jeremiah B. 2023. <i>Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History</i>. Second Edition. Routledge. (Chapter 2: How Do Historical Games Represent the Past? Historical Games as Historical Problem Spaces). 3. Engelstein, Geoffrey. 2021. <i>Game Production: Prototyping and Producing Your Board Game</i>. CRC Press. 4. Suckling Maurice W. 2025. <i>Paper Time Machines. Critical Game Design and Historical Board Games</i>. First Edition. Taylor & Francis. 	
	Uzupełniająca lista lektur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ricchiuti, Diego. 2023. <i>Game Design Tools: Cognitive, Psychological, and Practical Approaches</i>. CRC Press. 2. Kramarzewski, Adam, and Ennio De Nucci. 2018. <i>Practical Game Design: Learn the Art of Game Design through Applicable Skills and Cutting-Edge Insights</i>. Packt Publishing 3. Suckling, Maurice. 2025. <i>Paper Time Machines: Critical Game Design and Historical Board Games</i>. Taylor and Francis. 4. McCall, Jeremiah. 2026. <i>Designing Historical Games for Classrooms: A Practical Guide for Educators</i>. Routledge. 5. Shipp, Sarah. 2024. <i>Thematic Integration in Board Game Design</i>. CRC Press. 	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<ul style="list-style-type: none"> • dwa prototypy analogowych gier historycznych • zespołowe postmortem z udziałem instruktora • auto-ewaluacja w zakresie wiedzy z projektowania gier historycznych 		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.