

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Cultural Game Jam , PG_00190257						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2028/2029		
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			angielski EN		
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 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	30.0	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		0.0		0.0	30
Cel przedmiotu	Praktyczne doświadczenie w pracy twórczej z materiałem dziedzictwowym w formacie kulturowego game jamu.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[PGHL3_K02] Wykazuje świadomość zasad etyki zawodowej obowiązującej w pracy historyka i twórców kultury, okazując zrozumienie dla świata wartości i postaw ludzi w różnych okresach i kontekstach historycznych		Uzasadnia podjęte decyzje projektowe i sposoby wykorzystania treści kulturowych, odnosząc się do argumentów i stanowisk formułowanych w gronie profesjonalistów.		[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja		
	[PGHL3_U07] Współpracuje w zespole projektowym, koordynując pracę indywidualną i zespołową przy tworzeniu gier historycznych		Sprawnie realizuje pracę w ramach ograniczonego czasem wydarzenia i w spontanicznie złożonym zespole.		[SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta		
	[PGHL3_U02] Dobiera odpowiednie metody i narzędzia, w tym techniki informacyjno-komunikacyjne, do rozwiązywania określonych problemów		Sprawnie dobiera metody i narzędzia do pracy w ramach game jamu.		[SU6] demonstracja umiejętności praktycznych		
[PGHL3_W08] Wyjaśnia znaczenie wiedzy z zakresu różnych dyscyplin wykorzystywanej w tworzeniu gier o tematyce historycznej i dotyczącej dziedzictwa kulturowego		Uzasadnia podjęte decyzje projektowe i sposoby wykorzystania treści kulturowych, odnosząc się do argumentów i stanowisk formułowanych w gronie profesjonalistów.		[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport			
Treści przedmiotu	Metodologia kulturowych game jamów, opracowana w konsorcjum EPIC-WE.						
Wymagania wstępne i dodatkowe	Kurs jest realizowany podczas pojedynczego, parodniowego wydarzenia.						

Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	ocena sposobu wykorzystania materiału kulturowego (prezentacja lub rozmowa)	51.0%	50.0%
	ocena projektu końcowego (i obserwacja procesu)	51.0%	50.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Almeida, W., Luz, F., Gonçalves, M., Nunes, I., & Fonseca, M. M. (2025). Cultural Games Creation: An Applied Game Jam Model. <i>European Conference on Games Based Learning</i> , 19(1), 1928. https://doi.org/10.34190/ecgbl.19.1.4032	
	Uzupełniająca lista lektur	Eriksson, E., Holfod, K., & Nørgård, R. T. (2024). Creative Toying with Cultural Heritage in Game Jams. <i>Proceedings of the 8th International Conference on Game Jams, Hackathons and Game Creation Events</i> , 916. https://doi.org/10.1145/3697789.3697795	
	Adresy eZasobów	Luz, F., Almeida, W., Fernandes, P., & Fonseca, M. (2024). Cultural Game Jam Model: A Quadruple Helix Intervention. <i>European Conference on Games Based Learning</i> , 18(1), 4654. https://doi.org/10.34190/ecgbl.18.1.2642	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Gra o tematyce dziedzictwowej, zrealizowana podczas kulturowego game jamu. Prezentacja finalnego projektu wraz z omówieniem procesu twórczego.		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.