Uniwersytet Gdański

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	lic. Aleksandr Polin	
	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_K01] Krytycznie ocenia posiadaną wiedzę, wykazując gotowość do jej poszerzania i zasięgania opinii ekspertów w razie trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu		
[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	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/ dyskusja

<table>
<tr><td>Treści przedmiotu</td><td>- Pitch projektu i one-pager jak sprzedać pomysł w 12 minutach
- Tworzenie GDD dokumentacja projektu gry historycznej
- Podstawy pracy zespołowej w produkcji gier role, odpowiedzialności
- Wprowadzenie do HacknPlan i metodologii Kanban praktyka z tablicą zadań
- Planowanie i skalowanie projektu ustalanie priorytetów, zakresów, celów
- Iteracje i feedback przegląd efektów, reagowanie na zmiany
- Testowanie i poprawki zbieranie opinii i dopracowywanie projektu
- Prezentacja i oddanie gotowej gry pokazywanie produktu i dokumentacji
- Postmortem co zadziałało, co nie, czego się nauczyliśmy</td></tr>
<tr><td>Wymagania wstępne i dodatkowe</td><td>Brak formalnych wymagań wstępnych. Znajomość podstawowych metod analizy źródeł historycznych oraz umiejętność pracy w zespole będą dodatkowym atutem.</td></tr>
<tr><td>Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się</td><td>
<table>
<tr><th>Sposób oceniania (składowe)</th><th>Próg zaliczeniowy</th><th>Składowa oceny końcowej</th></tr>
<tr><td>Ocena zespołowego projektu koncepcji gry historycznej (dokumentacja, mockupy, prezentacja)</td><td>51.0%</td><td>50.0%</td></tr>
<tr><td>Postmortem ze wsparciem instruktora (analiza procesu projektowego)</td><td>51.0%</td><td>50.0%</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Zalecana lista lektur</td><td>
<table>
<tr><td>Podstawowa lista lektur</td><td>Fullerton, Tracy. Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. Fifth edition. CRC Press, 2024

McCall, Jeremiah B. Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History. Second Edition. Routledge, 2023

Kramarzewski, Adam & De Nucci, Ennio. Practical Game Design. Packt Publishing, 2018

Engelstein, Geoffrey. Game Production: Prototyping and Producing Your Board Game. CRC Press, 2021</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca lista lektur</td><td>Ricchiuti, Diego. Game Design Tools: Cognitive, Psychological, and Practical Approaches. CRC Press, 2023

Suckling, Maurice. Paper Time Machines: Critical Game Design and Historical Board Games. Taylor & Francis, 2024</td></tr>
<tr><td>Adresy eZasobów</td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
</table>

Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	- Przygotowanie **pitchu projektu** oraz **one-pagera** gry historycznej. - Stworzenie dokumentacji projektu gry (GDD) z podziałem na role i etapy. - Zarządzanie produkcją gry przy użyciu HacknPlan i metodyki Kanban. - Iteracyjne wprowadzanie zmian do projektu w oparciu o feedback i wewnętrzne testy. - Zespołowa prezentacja gotowego projektu (gry lub działającego prototypu). - Autoewaluacja i postmortem refleksja nad pracą zespołu i indywidualnym wkładem.
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.