Uniwersytet Gdański

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 zasięgania opinii ekspertów w razie trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu		

<table>
<tr><td>Treści przedmiotu</td><td colspan="3">Wprowadzenie do SCRUM (role, artefakty, cykle pracy)

Podział ról w zespole: Product Owner, Scrum Master, Dev Team

Tworzenie backlogu, planowanie sprintów, mierzenie postępu (burndown)

Codzienne stand-upy, review, retrospektywa

Dokumentacja produkcyjna: GDD, roadmapa, changelog

Iteracyjna praca nad prototypem

Feedback i pivoty projektowe

Prezentacja gry i podsumowanie projektu (postmortem)</td></tr>
<tr><td>Wymagania wstępne i dodatkowe</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się</td><td colspan="3"><table>
<tr><th>Sposób oceniania (składowe)</th><th>Próg zaliczeniowy</th><th>Składowa oceny końcowej</th></tr>
<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>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">Zalecana lista lektur</td><td>Podstawowa lista lektur</td><td colspan="2">Schwaber, Ken. Agile Project Management with SCRUM. Microsoft Press, 2004.

Fullerton, Tracy. Game Design Workshop, CRC Press, 2024.

McCall, Jeremiah B. Gaming the Past, Routledge, 2023.

Hohmann, Luke. Innovation Games, Addison-Wesley, 2007.

Tomaszewski, Michał. SCRUM dla twórców gier i projektów kreatywnych, GameDevBooks, 2021.</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca lista lektur</td><td colspan="2">Kramarzewski, Adam & De Nucci, Ennio. Practical Game Design, Packt, 2018.

Ricchiuti, Diego. Game Design Tools, CRC Press, 2023.

Beck, Kent. Extreme Programming Explained: Embrace Change, Addison-Wesley, 2005.

Suckling, Maurice. Paper Time Machines, Taylor & Francis, 2025.</td></tr>
<tr><td>Adresy eZasobów</td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

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.