Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Podstawy zarządzania projektem, PG_00190190		
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 polski
Semestr studiów	1	Liczba punktów ECTS	1.0
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	15.0	0.0	0.0	0.0	15

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	15	0.0	10.0	25

Cel przedmiotu

Zapoznanie się z zasadami i narzędziami zarządzania projektem kreatywnym, w tym z procesem iteracyjnego projektowania gier. Wykład przygotowuje do praktycznych zajęć w zespołach projektowych.

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	Przedstawia proces iteracyjnego projektowania gier i podstawowe aspekty, zasady i narzędzia zarządzania projektem.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja
[PGHL3_W10] Wyjaśnia kluczowe uwarunkowania ekonomiczne, prawne i etyczne działalności zawodowej związanej z tworzeniem gier historycznych, w tym podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej oraz prawa autorskiego	Omawia prawne i etyczne aspekty pracy kreatywnej, w tym zarządzania własnością intelektualną i pracy z tematami wrażliwymi społecznie	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja

Treści przedmiotu

1. Elementy, metody i narzędzia zarządzania projektem.
2. Iteracyjne projektowanie gier.
3. Podstawy prawa autorskiego i zarządzania własnością intelektualną.
4. Etyczne aspekty pracy kreatywnej, w tym pracy z dziedzictwem kulturowym i trudnymi tematami historycznymi.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
rozmowa oceniająca	51.0%	100.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Fullerton, Tracy. 2024. Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. Fifth edition. CRC Press. • Chapter 12: Team Structures • Chapter 13: Stages and Methods of Game Development • Chapter 14: Communicating Your Designs
	Uzupełniająca lista lektur	Ricchiuti, Diego. 2023. Game Design Tools: Cognitive, Psychological, and Practical Approaches. CRC Press. • Section Four: Documentation.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	• jakie ryzyko niesie ze sobą wybór metody zarządzania projektem • typowe komponenty GDD (dokumentu projektowego gry) • na czym polega umowa NDA (non-disclosure agreement) • rodzaje umów cywilnych, przenoszenie własności intelektualnej, korzystanie z licencji	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.