

**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 Grupa zajęć z obszarów nauk humanistycznych lub nauk społecznych		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	1	Język wykładowy			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/diskusja		
[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/diskusja			
Treści przedmiotu	<ol style="list-style-type: none"> <li>Elementy, metody i narzędzia zarządzania projektem.</li> <li>Iteracyjne projektowanie gier.</li> <li>Podstawy prawa autorskiego i zarządzania własnością intelektualną.</li> <li>Etyczne aspekty pracy kreatywnej, w tym pracy z dziedzictwem kulturowym i trudnymi tematami historycznymi.</li> </ol>						
Wymagania wstępne i dodatkowe							
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)		Próg zaliczeniowy		Składowa oceny końcowej		
	rozmowa ocenijająca		51.0%		100.0%		

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<p>Fullerton, Tracy. 2024. Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. Fifth edition. CRC Press.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Chapter 12: Team Structures</li> <li>• Chapter 13: Stages and Methods of Game Development</li> <li>• Chapter 14: Communicating Your Designs</li> </ul>
	Uzupełniająca lista lektur	<p>Ricchiuti, Diego. 2023. Game Design Tools: Cognitive, Psychological, and Practical Approaches. CRC Press.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Section Four: Documentation.</li> </ul>
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<ul style="list-style-type: none"> <li>• jakie ryzyko niesie ze sobą wybór metody zarządzania projektem</li> <li>• typowe komponenty GDD (dokumentu projektowego gry)</li> <li>• na czym polega umowa NDA (non-disclosure agreement)</li> <li>• rodzaje umów cywilnych, przenoszenie własności intelektualnej, korzystanie z licencji</li> </ul>	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.