Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Projekt zespołowy I , PG_00190202		
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	2	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	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

Trening pracy zespołowej, projektowania i prototypowania gier o tematyce historycznej w dwóch kilkutygodniowych projektach zespołowych.

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	Wykonuje zadania kreatywne i techniczne w procesie projektowania gier, od ideacji, przez prototypowanie, po testowanie i wprowadzanie poprawek	[SU5] realizacja zadania problemowego
[PGHL3_U07] Współpracuje w zespole projektowym, koordynując pracę indywidualną i zespołową przy tworzeniu gier historycznych	Efektywnie uczestniczy w zespołowym projektowaniu i prototypowaniu gier podczas zajęć oraz przez komunikatory cyfrowe	[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	Kompleksowo omawia proces projektowania i analogowego prototypowania gier, w tym gier o tematyce historii/dziedzictwa	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja
[PGHL3_K01] Krytycznie ocenia posiadaną wiedzę, wykazując gotowość do jej poszerzania i zasięgania opinii ekspertów w razie trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	Krytycznie analizuje - w trybie postmortem - decyzje podjęte przez zespół w procesie projektowym	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja

<table>
<tr><td>Treści przedmiotu</td><td colspan="3">• Ideacja (koncept)
• Prototypowanie
• Playtestowanie
• Iterowanie
• Finalizacja i prezentacja projektu
• Model Agential Problem-Space w projektowaniu gier historycznych</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>obserwacja pracy własnej na zajęciach i online</td><td>51.0%</td><td>0.0%</td></tr>
<tr><td>postmortem ze wsparciem instruktora</td><td>51.0%</td><td>100.0%</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">Zalecana lista lektur</td><td>Podstawowa lista lektur</td><td colspan="2">1. Fullerton, Tracy. 2024. Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. Fifth edition. CRC Press. (Part 2: Designing a Game).

2. Suckling Maurice W. 2025. Paper Time Machines. Critical Game Design and Historical Board Games. Taylor & Francis.

3. Engelstein, Geoffrey. 2021. Game Production: Prototyping and Producing Your Board Game. CRC Press.</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca lista lektur</td><td colspan="2">1. Ricchiuti, Diego. 2023. Game Design Tools: Cognitive, Psychological, and Practical Approaches. CRC Press.

2. Kramarzewski, Adam, and Ennio De Nucci. 2018. Practical Game Design: Learn the Art of Game Design through Applicable Skills and Cutting-Edge Insights. Packt Publishing

3. Shipp, Sarah. 2024. Thematic Integration in Board Game Design. CRC Press.

4. McCall, Jeremiah. 2026. Designing Historical Games for Classrooms: A Practical Guide for Educators. Routledge.</td></tr>
<tr><td>Adresy eZasobów</td><td colspan="2">Podstawowe
https://boardgamegeek.com/browse/boardgamemechanic - mechaniki z BoardGameGeek</td></tr>
<tr><td>Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania</td><td colspan="3">• dwa prototypy analogowych gier historycznych
• zespołowe postmortem z udziałem instruktora
• auto-ewaluacja w zakresie wiedzy z projektowania gier historycznych</td></tr>
<tr><td>Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu</td><td colspan="3">Nie dotyczy</td></tr>
</table>

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.