Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Game Jam , PG_00190204		
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	1.0
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia	zaliczenie
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Filologiczny		
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot	dr Marta Tymińska	
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		

Formy zajęć

Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
Liczba godzin zajęć	0.0	0.0	0.0	30.0	0.0	30

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	30	0.0	0.0	30

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów_ek z metodologią game jamów oraz technikami szybkiego prototypowania gier w spontanicznie wykreowanych zespołach.

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	Potrafi zaplanowac pracę w ramach ograniczonego czasem wydarzenia i w spontanicznie złożonym zespole.	[SU5] realizacja zadania problemowego [SU6] demonstracja umiejętności praktycznych [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
[PGHL3_U02] Dobiera odpowiednie metody i narzędzia, w tym techniki informacyjno-komunikacyjne, do rozwiązywania określonych problemów	Potrafi dobra metody i narzędzia do pracy w ramach game jamu.	[SU5] realizacja zadania problemowego [SU6] demonstracja umiejętności praktycznych [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	Posiada zaawansowaną i interdyscyplinarną wiedzę z zakresu projektowania gier na zadany temat.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/raport [SW5] realizacja zadania problemowego

<table>
<tr><td>Treści przedmiotu</td><td>Wprowadzenie do metodologii game jamów.

Narzędzia i sposoby działania.

Budowanie zespołu.

Realizacja gry (dowolnej) na zadany temat.

Kontynuowanie i ewaluacja projektu.</td></tr>
<tr><td>Wymagania wstępne i dodatkowe</td><td>Przedmiot jest realizowany w trybie weekendowym lub w ciągłych całodziennych blokach w tygodniu zgodnie z ideą game jamu.</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>aktywny udział w zajęciach</td><td>50.0%</td><td>40.0%</td></tr>
<tr><td>ocena projektu końcowego</td><td>50.0%</td><td>40.0%</td></tr>
<tr><td>aktywności dodatkowe poza game jamem</td><td>50.0%</td><td>20.0%</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Zalecana lista lektur</td><td>
<table>
<tr><td>Podstawowa lista lektur</td><td>Bjork, S., & Holopainen, J. (2005). Patterns in game design (1st ed). Charles River Media.
Brathwaite, B., & Schreiber, I. (with Charles River Media (Firm)). (2009). Challenges for game designers. Course Technology/Cengage Learning.
Fullerton, T., Swain, C., & Hoffman, S. (2008). Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games (2nd ed). Elsevier Morgan Kaufmann.
Heussner, T., Finley, T. K., & Lemay, A. (2015). The game narrative toolbox. Focal Press/Taylor & Francis Group.
Keogh, B. (2023). The Videogame Industry Does Not Exist: Why We Should Think Beyond Commercial Game Production. The MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/14513.001.0001
Milewski, P. (2023a). Gamebook. Praxis. Podręcznik 2 (1. wyd., T. 3). Sesne Consulting: Popojutrze 2.0 - Kształcenie.
Milewski, P. (2023b). Gamebook. Praxis. Zeszyt ćwiczeń 2 (1. wyd., T. 4). Sesne Consulting: Popojutrze 2.0 - Kształcenie.
Milewski, P., & Tymińska, M. (2023a). Gamebook. Theoria. Podręcznik 1 (1. wyd., T. 1). Sesne Consulting: Popojutrze 2.0 - Kształcenie.
Milewski, P., & Tymińska, M. (2023b). Gamebook. Theoria. Zeszyt ćwiczeń 1 (1. wyd., T. 2). Sesne Consulting: Popojutrze 2.0 - Kształcenie.
Selinker, M., & Snyder, T. (with Weidling, G.). (2018). Puzzlecraft. How to Make Every Kind of Puzzle (F. Heaney, Red.). Lone Shark Games.
Tekinbaş, K. S., & Zimmerman, E. (Red.). (2006). The game design reader: A Rules of play anthology. MIT Press.</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca lista lektur</td><td>Bieżąco dodawana do zajęc.</td></tr>
<tr><td>Adresy eZasobów</td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania</td><td>W jaki sposób możemy stworzyc grę na zadany temat?

Sposoby szybkiego prototypowania.

Co to jest biały prototyp?

Czym są testy korytarzowe?</td></tr>
<tr><td>Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu</td><td>Nie dotyczy</td></tr>
</table>

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.