

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Seminarium projektowe II, PG_00201677						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu			2028/2029	
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie		Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć fakultatywnych Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki	
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji			na uczelni	
Rok studiów	3		Język wykładowy			polski polski	
Semestr studiów	6		Liczba punktów ECTS			18.0	
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia			zaliczenie	
Jednostka prowadząca							
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	0.0	30.0	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		10.0		410.0	450
Cel przedmiotu	Realizacja dyplomowego projektu demonstrującego kompetencje kreatywno-techniczne i akademickie związane z projektowaniem gier o tematyce historycznej i dziedzictwowej						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[PGHL3_W08] Wyjaśnia znaczenie wiedzy z zakresu różnych dyscyplin wykorzystywanej w tworzeniu gier o tematyce historycznej i dotyczącej dziedzictwa kulturowego	Wyjaśnia decyzje projektowe z odwołaniem do odpowiedniej wiedzy z zakresu różnych dyscyplin	[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[PGHL3_K01] Krytycznie ocenia posiadaną wiedzę, wykazując gotowość do jej poszerzania i zasięgania opinii ekspertów w razie trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	Korzysta z fachowych porad i poradników w razie trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	[SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[PGHL3_U08] Planuje i realizuje rozwój własnych kompetencji w perspektywie uczenia się przez całe życie	Skutecznie planuje i realizuje dyplomowy projekt kreatywny na przestrzeni dwóch semestrów	[SU5] realizacja zadania problemowego
	[PGHL3_U09] Wykonuje zadania kreatywne i techniczne w procesie projektowania gier, od ideacji, przez prototypowanie, po testowanie i wprowadzanie poprawek	Sprawnie wykonuje zadania kreatywne i techniczne, posługując się profesjonalnymi narzędziami i dokumentacją projektową	[SU5] realizacja zadania problemowego
Treści przedmiotu	Dobierane indywidualnie pod kątem tematu i specyfiki projektu		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	realizacja projektu dyplomowego	51.0%	100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Dobierane indywidualnie pod kątem tematu i specyfiki projektu	
	Uzupełniająca lista lektur	Dobierane indywidualnie pod kątem tematu i specyfiki projektu	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	1. Opracowanie dokumentacji projektowej. 2. Prototypowanie i testowanie. 3. Napisanie raportu z realizacji projektu.		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.