Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Digital Game Prototyping, PG_00216089						
Kierunek studiów	Gry historyczne i dziedzictwo cyfrowe						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2027 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu	2027/2028			
Poziom kształcenia	II stopnia		Grupa zajęć	Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów			
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji	na odległość (e-learning)			
Rok studiów	1		Język wykładowy	angielski			
Semestr studiów	2		Liczba punktów ECTS	4.0			
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia	zaliczenie			
Jednostka prowadząca							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot						
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	0.0	30.0	0.0	0.0	30
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 30.0						
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		30.0	40.0		100
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest rozwinięcie umiejętności tworzenia działającego prototypu gry historycznej w wybranym silniku. Studenci uczą się ograniczać zakres prototypu do elementów potrzebnych do sprawdzenia założenia projektowego, integrować gotowe zasoby oraz implementować podstawowe interakcje i elementy interfejsu. Rozwijają umiejętność testowania rozgrywki, rozpoznawania błędów i wprowadzania uzasadnionych poprawek na podstawie obserwacji oraz informacji zwrotnej.						

Efekty uczenia się przedmiotu

Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
[GHDCMU2_K04] Jest gotów do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych badacza, twórcy i konsultanta, przestrzegania i upowszechniania zasad etyki zawodowej oraz wymagania ich przestrzegania od innych osób, z uwzględnieniem rzetelności akademickiej, profesjonalnych standardów postępowania i wrażliwości społecznej w pracy z materiałem historycznym i kulturowym.	Stosuje zasady etyki zawodowej i inkluzywności w pracy z zasobami historycznymi i kulturowymi, uwzględniając ich pochodzenie, autorstwo i warunki wykorzystania oraz wrażliwość na kwestie pamięci, tożsamości i dziedzictwa.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
[GHDCMU2_W03] Zna i rozumie w pogłębionym stopniu zasady i metody iteracyjnego projektowania oraz prototypowania gier, w szczególności gier historycznych jako interaktywnych modeli przeszłości opartych na wiedzy historycznej i interpretacji źródeł oraz gier o tematyce kulturowej jako form interakcji z dziedzictwem kulturowym.	Uzasadnia dobór zakresu prototypu i przyjęte rozwiązania techniczne, wyjaśniając, jakie założenia dotyczące rozgrywki lub przekazu historycznego sprawdza w kolejnych iteracjach.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
[GHDCMU2_U03] Samodzielnie opracowuje i rozwija rozwiązania projektowe w procesie tworzenia gier o tematyce historycznej i związanej z dziedzictwem kulturowym, wykorzystując wiedzę historyczną i krytyczną analizę źródeł, dobierając odpowiednie metody i narzędzia na etapach koncepcji, prototypowania, testowania i iteracyjnego doskonalenia oraz współpracując w interdyscyplinarnym zespole przy przygotowaniu rezultatów do udostępnienia odbiorcom.	Buduje i doskonali działający prototyp gry historycznej zgodnie z podaną specyfikacją w wybranym silniku gry, z uwzględnieniem implementacji podstawowych interakcji i interfejsu oraz poprawek wynikających z testów rozgrywki.	[SU5] realizacja zadania problemowego [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
[GHDCMU2_U04] Samodzielnie dobiera, stosuje i adaptuje narzędzia oraz metody cyfrowe do analizy, dokumentacji i interpretacji dziedzictwa kulturowego oraz rozwiązywania złożonych problemów związanych z badaniem i prezentacją przeszłości, opracowując nowe rozwiązania z uwzględnieniem celów projektu, jakości źródeł i danych historycznych, możliwości i ograniczeń technologicznych oraz wymagań dotyczących dostępności rezultatów.	Stosuje narzędzia wybranego silnika gry do adaptacji i integracji zasobów graficznych, tekstowych i dźwiękowych, z uwzględnieniem ich jakości, ograniczeń technicznych oraz czytelności i dostępności przekazu.	[SU6] demonstracja umiejętności praktycznych [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta

Treści przedmiotu

Praktyczna nauka podstaw prototypowania gier o tematyce historycznej w wybranym silniku gier wideo. Określenie zakresu prototypu i wybór elementów rozgrywki do przetestowania. Tworzenie przestrzennego środowiska cyfrowego z wykorzystaniem gotowych zasobów graficznych, tekstowych i dźwiękowych. Implementacja podstawowych interakcji, takich jak poruszanie się po przestrzeni, badanie obiektów, uruchamianie zdarzeń i podejmowanie decyzji wpływających na przebieg rozgrywki. Podstawy tworzenia interfejsów: sterowanie, komunikaty oraz wizualna i dźwiękowa informacja zwrotna. Testowanie prototypu pod kątem działania mechanik, orientacji gracza i czytelności przekazu historycznego. Rozpoznawanie i usuwanie podstawowych błędów, wprowadzanie poprawek na podstawie obserwacji i uwag testerów oraz dokumentowanie decyzji technicznych.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
Wykonane zadania techniczno-kreatywne	51.0%	100.0%
Obserwacja pracy na zajęciach	51.0%	0.0%

Zalecana lista lektur

Podstawowa lista lektur	Oficjalna dokumentacja i materiały szkoleniowe wybranego silnika gier wideo, np. Godot, Unity, lub Unreal. Konkretny zestaw zostanie polecony przez instruktora na początku zajęć.
Uzupełniająca lista lektur	Tutoriale, poradniki i inne materiały polecone przez instruktora.
Adresy eZasobów	

Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	**Prototyp interakcji.** Zbuduj niewielką przestrzeń historyczną z gotowych zasobów. Zaimplementuj interakcję, w której zbadanie obiektu uruchamia zdarzenie lub udostępnia graczowi nową decyzję. Dodaj komunikat lub sygnał informujący o skutku działania. Jak gracz rozpozna, z czym może wejść w interakcję i co się po niej zmieniło? **Test i poprawka.** Poproś inną osobę o przejście prototypu bez dodatkowych instrukcji. Sprawdź, czy znajduje drogę, rozumie działanie mechaniki i dostrzega znaczenie obiektu w kontekście historycznym. Na podstawie obserwacji wprowadź jedną poprawkę i krótko udokumentuj problem, zastosowane rozwiązanie oraz wynik ponownego testu.
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.