

**Karta przedmiotu**

Nazwa i kod przedmiotu	Projekt zespołowy II , PG_00073596						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu	2025/2026				
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	3.0				
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia	zaliczenie				
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny -> Instytut Historii						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Od odpowiedzialny za przedmiot	dr Wacław Kulczykowski					
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	0.0	0.0	45.0	0.0	45
	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	45	2.0	45.0	92		
Cel przedmiotu	Trening pracy zespołowej, projektowania i prototypowania gier o tematyce historycznej w jednym kilkutygodniowym projekcie zespołowym.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[PGHL3_U01] Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę, formułować oraz rozwiązywać złożone i nietypowe problemy z zakresu historii, w tym dokonywać właściwego doboru źródeł informacji oraz oceniać te informacje, przeprowadzać ich krytyczną analizę i dokonywać syntezy	Potrafi analizować błędy, skalować projekt i dostarczyć go w wyznaczonym czasie.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[PGHL3_U07] Potrafi planować i organizować pracę indywidualną oraz współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych	Potrafi pracować w zespole przy produkcji gry – od pitcha do gotowego projektu – używając narzędzi takich jak HacknPlan i metodyki kanban.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport [SU8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[PGHL3_K02] Jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego w zakresie edukacji i promocji dziedzictwa historycznego i kulturowego swojego regionu, Polski i Europy	Rozumie, że gra historyczna to forma opowieści o przeszłości – potrafi to wykorzystać w komunikacji projektu.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[PGHL3_W08] Posiada zaawansowaną, interdyscyplinarną wiedzę na temat różnych aspektów tworzenia gier historycznych	Rozumie, jak łączyć historię, narrację, gameplay i produkcję – od koncepcji do gotowego projektu	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja
[PGHL3_W07] Posiada zaawansowaną wiedzę pozwalającą na analizę i interpretację źródeł historycznych oraz rozumie ich użyteczność przy tworzeniu gier historycznych	Potrafi zebrać i przełożyć wiedzę historyczną na pomysł gry – od inspiracji do struktury GDD.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport	
Treści przedmiotu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pitch projektu i one-pager jak sprzedać pomysł w 12 minutach</li> <li>- Tworzenie GDD dokumentacja projektu gry historycznej</li> <li>- Podstawy pracy zespołowej w produkcji gier role, odpowiedzialności</li> <li>- Wprowadzenie do HacknPlan i metodologii Kanban praktyka z tablicą zadań</li> <li>- Planowanie i skalowanie projektu ustalanie priorytetów, zakresów, celów</li> <li>- Iteracje i feedback przegląd efektów, reagowanie na zmiany</li> <li>- Testowanie i poprawki zbieranie opinii i dopracowywanie projektu</li> <li>- Prezentacja i oddanie gotowej gry pokazywanie produktu i dokumentacji</li> <li>- Postmortem co zadziałało, co nie, czego się nauczyliśmy</li> </ul>		
Wymagania wstępne i dodatkowe	Brak formalnych wymagań wstępnych. Znajomość podstawowych metod analizy źródeł historycznych oraz umiejętność pracy w zespole będą dodatkowym atutem.		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa ocena końcowej
	Postmortem ze wsparciem instruktora (analiza procesu projektowego)	51.0%	50.0%
	Ocena zespołowego projektu koncepcji gry historycznej (dokumentacja, mockupy, prezentacja)	51.0%	50.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<p>Fullerton, Tracy. <i>Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games</i>. Fifth edition. CRC Press, 2024</p> <p>McCall, Jeremiah B. <i>Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History</i>. Second Edition. Routledge, 2023</p> <p>Kramarzewski, Adam &amp; De Nucci, Ennio. <i>Practical Game Design</i>. Packt Publishing, 2018</p> <p>Engelstein, Geoffrey. <i>Game Production: Prototyping and Producing Your Board Game</i>. CRC Press, 2021</p>
	Uzupełniająca lista lektur	<p>Ricchiuti, Diego. <i>Game Design Tools: Cognitive, Psychological, and Practical Approaches</i>. CRC Press, 2023</p> <p>Suckling, Maurice. <i>Paper Time Machines: Critical Game Design and Historical Board Games</i>. Taylor &amp; Francis, 2024</p>
	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie:
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Przygotowanie <b>pitchu projektu</b> oraz <b>one-pagera</b> gry historycznej.</li> <li>- Stworzenie dokumentacji projektu gry (GDD) z podziałem na role i etapy.</li> <li>- Zarządzanie produkcją gry przy użyciu HacknPlan i metodyki Kanban.</li> <li>- Iteracyjne wprowadzanie zmian do projektu w oparciu o feedback i wewnętrzne testy.</li> <li>- Zespołowa prezentacja gotowego projektu (gry lub działającego prototypu).</li> <li>- Autoewaluacja i postmortem refleksja nad pracą zespołu i indywidualnym wkładem.</li> </ul>	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.