

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Game jam I, PG_00073597						
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 polski 100% materiały w języku angielskim		
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	30.0	0.0	0.0	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		2.0		30.0	62
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_U02] Potrafi dobrać oraz stosować metody i narzędzia (w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne) w sposób adekwatny do rozwiązywanego problemu		Potrafi dobrać 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] Posiada zaawansowaną, interdyscyplinarną wiedzę na temat różnych aspektów tworzenia gier historycznych		Posiada zaawansowaną i interdyscyplinarną wiedzę z zakresu projektowania gier na zadany temat.		[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/raport [SW5] realizacja zadania problemowego		
	[PGHL3_K01] Krytycznie ocenia posiadaną wiedzę, wykazuje gotowość do jej stałego poszerzania oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu		Krytycznie ocenia posiadaną wiedzę z zakresu game jamów. Słucha ekspertów od tematyki rapid prototyping.		[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja [SK2] prezentacja/projekt/referat/raport [SK5] realizacja zadania problemowego		
	[PGHL3_U07] Potrafi planować i organizować pracę indywidualną oraz współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych		Potrafi zaplanować 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		

Treści przedmiotu	<p>Wprowadzenie do metodologii game jamów.</p> <p>Narzędzia i sposoby działania.</p> <p>Budowanie zespołu.</p> <p>Realizacja gry (dowolnej) na zadany temat.</p> <p>Kontynuowanie i ewaluacja projektu.</p>														
Wymagania wstępne i dodatkowe	Przedmiot jest realizowany w trybie weekendowym lub w ciągłych całodziennych blokach w tygodniu zgodnie z ideą game jamu.														
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="456 546 794 577">Sposób oceniania (składowe)</th> <th data-bbox="799 546 1137 577">Próg zaliczeniowy</th> <th data-bbox="1142 546 1481 577">Składowa oceny końcowej</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="456 584 794 633">aktywności dodatkowe poza game jamem</td> <td data-bbox="799 584 1137 633">50.0%</td> <td data-bbox="1142 584 1481 633">20.0%</td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 640 794 669">ocena projektu końcowego</td> <td data-bbox="799 640 1137 669">50.0%</td> <td data-bbox="1142 640 1481 669">40.0%</td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 676 794 703">aktywny udział w zajęciach</td> <td data-bbox="799 676 1137 703">50.0%</td> <td data-bbox="1142 676 1481 703">40.0%</td> </tr> </tbody> </table>			Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej	aktywności dodatkowe poza game jamem	50.0%	20.0%	ocena projektu końcowego	50.0%	40.0%	aktywny udział w zajęciach	50.0%	40.0%
Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej													
aktywności dodatkowe poza game jamem	50.0%	20.0%													
ocena projektu końcowego	50.0%	40.0%													
aktywny udział w zajęciach	50.0%	40.0%													
Zalecana lista lektur	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="456 716 794 1413">Podstawowa lista lektur</td> <td colspan="2" data-bbox="799 716 1481 1413"> <p>Bjork, S., & Holopainen, J. (2005). <i>Patterns in game design</i> (1st ed). Charles River Media.</p> <p>Brathwaite, B., & Schreiber, I. (with Charles River Media (Firm)). (2009). <i>Challenges for game designers</i>. Course Technology/Cengage Learning.</p> <p>Fullerton, T., Swain, C., & Hoffman, S. (2008). <i>Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games</i> (2nd ed). Elsevier Morgan Kaufmann.</p> <p>Heussner, T., Finley, T. K., & Lemay, A. (2015). <i>The game narrative toolbox</i>. Focal Press/Taylor & Francis Group.</p> <p>Keogh, B. (2023). <i>The Videogame Industry Does Not Exist: Why We Should Think Beyond Commercial Game Production</i>. The MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/14513.001.0001</p> <p>Milewski, P. (2023a). <i>Gamebook. Praxis. Podręcznik 2</i> (1. wyd., T. 3). Sesne Consulting: Popojutrze 2.0 - Kształcenie.</p> <p>Milewski, P. (2023b). <i>Gamebook. Praxis. Zeszyt ćwiczeń 2</i> (1. wyd., T. 4). Sesne Consulting: Popojutrze 2.0 - Kształcenie.</p> <p>Milewski, P., & Tymińska, M. (2023a). <i>Gamebook. Theoria. Podręcznik 1</i> (1. wyd., T. 1). Sesne Consulting: Popojutrze 2.0 - Kształcenie.</p> <p>Milewski, P., & Tymińska, M. (2023b). <i>Gamebook. Theoria. Zeszyt ćwiczeń 1</i> (1. wyd., T. 2). Sesne Consulting: Popojutrze 2.0 - Kształcenie.</p> <p>Selinker, M., & Snyder, T. (with Weidling, G.). (2018). <i>Puzzlecraft. How to Make Every Kind of Puzzle</i> (F. Heaney, Red.). Lone Shark Games.</p> <p>Tekinbaş, K. S., & Zimmerman, E. (Red.). (2006). <i>The game design reader: A Rules of play anthology</i>. MIT Press.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 1420 794 1449">Uzupełniająca lista lektur</td> <td colspan="2" data-bbox="799 1420 1481 1449">Bieżąco dodawana do zajęć.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 1456 794 1480">Adresy eZasobów</td> <td colspan="2" data-bbox="799 1456 1481 1480"></td> </tr> </table>			Podstawowa lista lektur	<p>Bjork, S., & Holopainen, J. (2005). <i>Patterns in game design</i> (1st ed). Charles River Media.</p> <p>Brathwaite, B., & Schreiber, I. (with Charles River Media (Firm)). (2009). <i>Challenges for game designers</i>. Course Technology/Cengage Learning.</p> <p>Fullerton, T., Swain, C., & Hoffman, S. (2008). <i>Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games</i> (2nd ed). Elsevier Morgan Kaufmann.</p> <p>Heussner, T., Finley, T. K., & Lemay, A. (2015). <i>The game narrative toolbox</i>. Focal Press/Taylor & Francis Group.</p> <p>Keogh, B. (2023). <i>The Videogame Industry Does Not Exist: Why We Should Think Beyond Commercial Game Production</i>. The MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/14513.001.0001</p> <p>Milewski, P. (2023a). <i>Gamebook. Praxis. Podręcznik 2</i> (1. wyd., T. 3). Sesne Consulting: Popojutrze 2.0 - Kształcenie.</p> <p>Milewski, P. (2023b). <i>Gamebook. Praxis. Zeszyt ćwiczeń 2</i> (1. wyd., T. 4). Sesne Consulting: Popojutrze 2.0 - Kształcenie.</p> <p>Milewski, P., & Tymińska, M. (2023a). <i>Gamebook. Theoria. Podręcznik 1</i> (1. wyd., T. 1). Sesne Consulting: Popojutrze 2.0 - Kształcenie.</p> <p>Milewski, P., & Tymińska, M. (2023b). <i>Gamebook. Theoria. Zeszyt ćwiczeń 1</i> (1. wyd., T. 2). Sesne Consulting: Popojutrze 2.0 - Kształcenie.</p> <p>Selinker, M., & Snyder, T. (with Weidling, G.). (2018). <i>Puzzlecraft. How to Make Every Kind of Puzzle</i> (F. Heaney, Red.). Lone Shark Games.</p> <p>Tekinbaş, K. S., & Zimmerman, E. (Red.). (2006). <i>The game design reader: A Rules of play anthology</i>. MIT Press.</p>		Uzupełniająca lista lektur	Bieżąco dodawana do zajęć.		Adresy eZasobów					
Podstawowa lista lektur	<p>Bjork, S., & Holopainen, J. (2005). <i>Patterns in game design</i> (1st ed). Charles River Media.</p> <p>Brathwaite, B., & Schreiber, I. (with Charles River Media (Firm)). (2009). <i>Challenges for game designers</i>. Course Technology/Cengage Learning.</p> <p>Fullerton, T., Swain, C., & Hoffman, S. (2008). <i>Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games</i> (2nd ed). Elsevier Morgan Kaufmann.</p> <p>Heussner, T., Finley, T. K., & Lemay, A. (2015). <i>The game narrative toolbox</i>. Focal Press/Taylor & Francis Group.</p> <p>Keogh, B. (2023). <i>The Videogame Industry Does Not Exist: Why We Should Think Beyond Commercial Game Production</i>. The MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/14513.001.0001</p> <p>Milewski, P. (2023a). <i>Gamebook. Praxis. Podręcznik 2</i> (1. wyd., T. 3). Sesne Consulting: Popojutrze 2.0 - Kształcenie.</p> <p>Milewski, P. (2023b). <i>Gamebook. Praxis. Zeszyt ćwiczeń 2</i> (1. wyd., T. 4). Sesne Consulting: Popojutrze 2.0 - Kształcenie.</p> <p>Milewski, P., & Tymińska, M. (2023a). <i>Gamebook. Theoria. Podręcznik 1</i> (1. wyd., T. 1). Sesne Consulting: Popojutrze 2.0 - Kształcenie.</p> <p>Milewski, P., & Tymińska, M. (2023b). <i>Gamebook. Theoria. Zeszyt ćwiczeń 1</i> (1. wyd., T. 2). Sesne Consulting: Popojutrze 2.0 - Kształcenie.</p> <p>Selinker, M., & Snyder, T. (with Weidling, G.). (2018). <i>Puzzlecraft. How to Make Every Kind of Puzzle</i> (F. Heaney, Red.). Lone Shark Games.</p> <p>Tekinbaş, K. S., & Zimmerman, E. (Red.). (2006). <i>The game design reader: A Rules of play anthology</i>. MIT Press.</p>														
Uzupełniająca lista lektur	Bieżąco dodawana do zajęć.														
Adresy eZasobów															
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<p>W jaki sposób możemy stworzyć grę na zadany temat?</p> <p>Sposoby szybkiego prototypowania.</p> <p>Co to jest biały prototyp?</p> <p>Czym są testy korytarzowe?</p>														
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy														

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.