

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Specialisation Elective I , PG_00073637						
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 fakultatywnych		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	2	Język wykładowy			angielski		
Semestr studiów	4	Liczba punktów ECTS			2.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny -> Instytut Historii						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Waclaw Kulczykowski				
	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 przekazanie praktycznej wiedzy z zakresu produkcji gier wideo, ze szczególnym uwzględnieniem organizacji pracy zespołowej, zarządzania projektem i cyklu życia produktu. Studenci zapoznają się z rolą producenta gier, procesami przygotowania gry do wydania oraz strategią rynkową. Kurs prowadzony jest w języku angielskim i przygotowuje studentów do pełnienia roli producenta lub koordynatora zespołu w projektach game developmentowych.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[PGHL3_U05] Potrafi posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego		Potrafi uczestniczyć w zajęciach i prezentować założenia projektowe w języku angielskim z użyciem słownictwa branżowego.		[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport		
	[PGHL3_K01] Krytycznie ocenia posiadaną wiedzę, wykazuje gotowość do jej stałego poszerzania oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu		Potrafi krytycznie analizować własne podejście do zarządzania projektami oraz zasięgać opinii ekspertów.		[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/diskusja		
	[PGHL3_W08] Posiada zaawansowaną, interdyscyplinarną wiedzę na temat różnych aspektów tworzenia gier historycznych		Zna strukturę zespołu produkcyjnego, metodyki prowadzenia projektów i etapy przygotowania gry do wydania.		[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny		
	[PGHL3_U02] Potrafi dobierać oraz stosować metody i narzędzia (w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne) w sposób adekwatny do rozwiązywanego problemu		Umie korzystać z narzędzi takich jak Jira, Trello, HacknPlan lub Google Sheets do planowania i zarządzania produktem.		[SU6] demonstracja umiejętności praktycznych		

Treści przedmiotu	<p>Role i struktura zespołu produkcyjnego w gamedevie</p> <p>Obowiązki producenta: planowanie, harmonogramy, komunikacja</p> <p>Fazy produkcji gry: od preprodukcji do wydania</p> <p>Agile, Scrum i narzędzia wspierające (HacknPlan, Jira, Trello)</p> <p>Przygotowanie dokumentacji: roadmapa, milestone'y, brief dla inwestora</p> <p>Risk management i reagowanie na zmiany</p> <p>Soft launch, certyfikacja, sklep (Steam, Google Play) jak wygląda proces wydania</p> <p>Postmortem wyciąganie wniosków z zakończonych projektów</p>											
Wymagania wstępne i dodatkowe												
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Sposób oceniania (składowe)</th> <th>Próg zaliczeniowy</th> <th>Składowa oceny końcowej</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Zadania praktyczne / refleksja pisemna</td> <td>51.0%</td> <td>40.0%</td> </tr> <tr> <td>Projekt grupowy + prezentacja (w języku angielskim)</td> <td>51.0%</td> <td>60.0%</td> </tr> </tbody> </table>	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej	Zadania praktyczne / refleksja pisemna	51.0%	40.0%	Projekt grupowy + prezentacja (w języku angielskim)	51.0%	60.0%		
Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej										
Zadania praktyczne / refleksja pisemna	51.0%	40.0%										
Projekt grupowy + prezentacja (w języku angielskim)	51.0%	60.0%										
Zalecana lista lektur	<p>Podstawowa lista lektur</p> <p>Uzupełniająca lista lektur</p> <p>Adresy eZasobów</p>	<p>Ries, Eric. <i>The Lean Startup: How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses</i>. Crown Business, 2011.</p> <p>John Hight, Jeannie Novak J. <i>Game Development Essentials: Game Project Management</i>. Delmar Cengage Learning, 2007.</p> <p>Salen, Katie & Zimmerman, Eric. <i>Rules of Play: Game Design Fundamentals</i>. MIT Press, 2004.</p> <p>Schell, Jesse. <i>The Art of Game Design: A Book of Lenses</i>. 3rd edition. CRC Press, 2019.</p> <p>Adresy na platformie eNauczanie:</p>										
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<p>Zaplanuj sprint (2 tygodnie) i przypisz zadania do członków zespołu.</p> <p>Stwórz roadmapę do soft launchu gry na Steam.</p> <p>Wymień największe ryzyka w Twoim projekcie i zaproponuj ich mitygację.</p> <p>Jak wygląda proces certyfikacji gry mobilnej na Google Play?</p>											
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy											

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.