

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Projekt zespołowy, PG_00073640						
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	polski				
Semestr studiów	4	Liczba punktów ECTS	3.0				
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia	zaliczenie				
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny						
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	30.0	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	0.0	0.0	30		
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest przeprowadzenie pełnego procesu produkcji gry historycznej w zespole z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi i metodologii pracy, takich jak SCRUM popularna metodyka Agile. Studenci nauczą się planować sprints, dzielić obowiązki, pracować iteracyjnie, skalować projekt, zarządzać zadaniami oraz finalnie dostarczyć działający prototyp. Zajęcia mają charakter praktyczny. Kończą się prezentacją gry oraz dokumentacją procesu jej powstawania.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[PGHL3_U06] Potrafi przygotować prace pisemne oraz różnorodne krótkie teksty w języku polskim i/ lub angielskim, prawidłowo stosując profesjonalną terminologię i aparat naukowy	Potrafi przygotować dokumentację projektową (changelog, backlog, sprinty itp.) z użyciem języka branżowego.	[SU3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
	[PGHL3_W07] Posiada zaawansowaną wiedzę pozwalającą na analizę i interpretację źródeł historycznych oraz rozumie ich użyteczność przy tworzeniu gier historycznych	Umie wykorzystywać źródła historyczne w procesie tworzenia gry.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[PGHL3_W08] Posiada zaawansowaną, interdyscyplinarną wiedzę na temat różnych aspektów tworzenia gier historycznych	Potrafi połączyć wiedzę historyczną, narracyjną, technologiczną i projektową.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SW3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
	[PGHL3_K05] Jest gotów do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych i przestrzegania zasad etyki zawodowej historyka oraz do okazywania zrozumienia dla świata wartości i postaw ludzi w różnych okresach i kontekstach historycznych	Świadomie funkcjonuje w roli członka zespołu produkcyjnego i przestrzega zasad etycznej współpracy.	[SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
[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 iteracyjnie analizować problemy projektowe i wprowadzać usprawnienia.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport	
Treści przedmiotu	<p>Wprowadzenie do SCRUM (role, artefakty, cykle pracy)</p> <p>Podział ról w zespole: Product Owner, Scrum Master, Dev Team</p> <p>Tworzenie backlogu, planowanie sprintów, mierzenie postępu (burndown)</p> <p>Codzienne stand-upy, review, retrospektywa</p> <p>Dokumentacja produkcyjna: GDD, roadmapa, changelog</p> <p>Iteracyjna praca nad prototypem</p> <p>Feedback i pivoty projektowe</p> <p>Prezentacja gry i podsumowanie projektu (postmortem)</p>		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Dokumentacja SCRUM (backlog, changelog, retrospektywy, roadmapa)	51.0%	50.0%
	Prezentacja gotowego prototypu gry (grywalność, kompletność)	51.0%	50.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Schwaber, Ken. <i>Agile Project Management with SCRUM</i> . Microsoft Press, 2004. Fullerton, Tracy. <i>Game Design Workshop</i> , CRC Press, 2024. McCall, Jeremiah B. <i>Gaming the Past</i> , Routledge, 2023. Hohmann, Luke. <i>Innovation Games</i> , Addison-Wesley, 2007. Tomaszewski, Michał. <i>SCRUM dla twórców gier i projektów kreatywnych</i> , GameDevBooks, 2021.
	Uzupełniająca lista lektur	Kramarzewski, Adam & De Nucci, Ennio. <i>Practical Game Design</i> , Packt, 2018. Ricchiuti, Diego. <i>Game Design Tools</i> , CRC Press, 2023. Beck, Kent. <i>Extreme Programming Explained: Embrace Change</i> , Addison-Wesley, 2005. Suckling, Maurice. <i>Paper Time Machines</i> , Taylor & Francis, 2025.
	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie:
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<p>Jak wygląda przykładowy backlog projektu historycznego?</p> <p>Co można uznać za dobry sprint goal w zespole tworzącym grę?</p> <p>Jak wygląda burndown chart po trzecim sprincie?</p> <p>Które funkcje gry wymagały pivotu i dlaczego?</p> <p>Przedstaw retrospektywę zespołu co działało, co nie, co zmieniliście?</p> <p>Jak osadziliście elementy historyczne w gameplayu?</p>	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.