

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Game jam II, PG_00073648						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2026/2027		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	3	Język wykładowy			polski Polski Materiały po angielsku		
Semestr studiów	5	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 rozwinięcie zakresu umiejętności studentów_ek w zakresie metodologii game jamowej i dalszy rozwój pracy. Wprowadzenie idei cozy game jamów i design jamów.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[PGHL3_U02] Potrafi dobierać 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/dyskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/raport [SW5] 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		
	[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/dyskusja [SK2] prezentacja/projekt/referat/raport [SK5] realizacja zadania problemowego		

Treści przedmiotu	<p>Przypomnienie zagadnień z metodologii game jamów.</p> <p>Włączenie studentów_ek w organizację wydarzenia.</p> <p>Realizacja gier na hasło.</p> <p>Współpraca z podmiotami: firmami, instytucjami kultury i edukacyjnymi.</p> <p>Dalsze losy gier game jamowych.</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" data-bbox="448 539 1487 701"> <thead> <tr> <th data-bbox="448 539 794 577">Sposób oceniania (składowe)</th> <th data-bbox="794 539 1141 577">Próg zaliczeniowy</th> <th data-bbox="1141 539 1487 577">Składowa oceny końcowej</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="448 577 794 616">aktywny udział w zajęciach</td> <td data-bbox="794 577 1141 616">50.0%</td> <td data-bbox="1141 577 1487 616">40.0%</td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 616 794 654">ocena projektu końcowego</td> <td data-bbox="794 616 1141 654">50.0%</td> <td data-bbox="1141 616 1487 654">40.0%</td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 654 794 701">aktywności dodatkowe poza game jamem</td> <td data-bbox="794 654 1141 701">50.0%</td> <td data-bbox="1141 654 1487 701">20.0%</td> </tr> </tbody> </table>			Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej	aktywny udział w zajęciach	50.0%	40.0%	ocena projektu końcowego	50.0%	40.0%	aktywności dodatkowe poza game jamem	50.0%	20.0%
Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej													
aktywny udział w zajęciach	50.0%	40.0%													
ocena projektu końcowego	50.0%	40.0%													
aktywności dodatkowe poza game jamem	50.0%	20.0%													
Zalecana lista lektur	<table border="1" data-bbox="448 707 1487 1480"> <tbody> <tr> <td data-bbox="448 707 794 1413">Podstawowa lista lektur</td> <td colspan="2" data-bbox="794 707 1487 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="448 1413 794 1451">Uzupełniająca lista lektur</td> <td colspan="2" data-bbox="794 1413 1487 1451">Bieżąco dodawana do zajęć.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 1451 794 1480">Adresy eZasobów</td> <td colspan="2" data-bbox="794 1451 1487 1480"></td> </tr> </tbody> </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>Jak współpracować z instytucjami w ramach game jamu.</p> <p>Organizacja game jamów.</p> <p>BHP game jamów.</p> <p>Dalsze losy game jamowej gry.</p> <p>Rozwój projektu poza game jam.</p>														
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy														

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.