Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Planowanie karier, PG_00190201		
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych		
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 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	1	Język wykładowy	polski polski
Semestr studiów	2	Liczba punktów ECTS	1.0
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia	zaliczenie
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny -> Instytut Historii		
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot	dr hab. Michał Mochocki	
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		

Formy zajęć

Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
Liczba godzin zajęć	0.0	10.0	0.0	0.0	0.0	10

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	10	0.0	15.0	25

Cel przedmiotu

Rozpoznanie różnych ścieżek kariery związanej z tworzeniem gier historycznych i stworzenie własnego planu rozwoju zawodowego

Efekty uczenia się przedmiotu

Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
[PGHL3_K01] Krytycznie ocenia posiadaną wiedzę, wykazując gotowość do jej poszerzania i zasięgania opinii ekspertów w razie trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	Uzasadnia elementy swojego planu rozwoju zawodowego, korzystając z wiedzy pozyskanej na spotkaniach z branżowymi praktykami	[SK3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
[PGHL3_U08] Planuje i realizuje rozwój własnych kompetencji w perspektywie uczenia się przez całe życie	Przedstawia solidnie sformułowany plan rozwoju zawodowego na najbliższe 2 lata	[SU3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
[PGHL3_W10] Wyjaśnia kluczowe uwarunkowania ekonomiczne, prawne i etyczne działalności zawodowej związanej z tworzeniem gier historycznych, w tym podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej oraz prawa autorskiego	Uzasadnia elementy swojego planu rozwoju zawodowego w kontekście realiów i oczekiwań rynku pracy	[SW3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna

Treści przedmiotu

1. Ścieżki kariery i profile zawodowe związane z projektowaniem gier.
2. Analiza własnych mocnych stron i predyspozycji.
3. Sposoby i miejsca zdobywania umiejętności, doświadczenia i kontaktów przydatnych do zatrudnienia w branży gier.

Wymagania wstępne i dodatkowe

<table>
<tr><td>Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się</td><td colspan="2"><table>
<tr><th>Sposób oceniania (składowe)</th><th>Próg zaliczeniowy</th><th>Składowa oceny końcowej</th></tr>
<tr><td>osobisty plan rozwoju zawodowego oparty o analizę swoich mocnych stron i zainteresowań</td><td>51.0%</td><td>100.0%</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">Zalecana lista lektur</td><td>Podstawowa lista lektur</td><td>1. Fullerton, Tracy. 2024. Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. Fifth edition. CRC Press. (Chapter 15: Understanding the New Game Industry; Chapter 16: Selling Yourself and Your Ideas to the Game Industry).
2. TIGA Graduates Guide 2025.</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca lista lektur</td><td>1. Nicklin, Hannah. 2022. Writing for Games: Theory and Practice. CRC Press. (Part III: A Practical Workbook).
2. Megill, Anna. 2024. The Pocket Mentor for Video Game Writers. CRC Press.
3. Topalian, Arran. 2024. Building a Game Pitch: How to Bottle Lightning. CRC Press.
4. Slack, Joe. 2023. The Board Game Designers Guide to Getting Published: How to Find the Right Publisher, Know What to Look for in a Contract, and Get Your Board Game Signed. CRC Press.</td></tr>
<tr><td>Adresy eZasobów</td><td>Podstawowe
https://www.gallup.com/cliftonstrengths/en/253715/34-cliftonstrengths-themes.aspx - 34 CliftonStrengths
https://gamebadges.eu/ - mapa kompetencji z GameBadges</td></tr>
<tr><td>Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania</td><td colspan="2">• analiza swoich mocnych stron w oparciu o schemat 34 CliftonStrengths i mapę kompetencji GameBadges
• napisanie osobistego planu rozwoju zawodowego</td></tr>
<tr><td>Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu</td><td colspan="2">Nie dotyczy</td></tr>
</table>

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.