

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		
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_U08] Planuje i realizuje rozwój własnych kompetencji w perspektywie uczenia się przez całe życie		Przedstawia solidnie sformułowany plan rozwoju zawodowego na najbliższe 2 lata		[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport		
	[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		[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja		
[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		[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja			
Treści przedmiotu	<ol style="list-style-type: none"> Ścieżki kariery i profile zawodowe związane z projektowaniem gier. Analiza własnych mocnych stron i predyspozycji. Sposoby i miejsca zdobywania umiejętności, doświadczenia i kontaktów przydatnych do zatrudnienia w branży gier. 						
Wymagania wstępne i dodatkowe							

Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
		osobisty plan rozwoju zawodowego oparty o analizę swoich mocnych stron i zainteresowań	51.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	1. Fullerton, Tracy. 2024. <i>Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games</i> . Fifth edition. CRC Press. (Chapter 15: Understanding the New Game Industry; Chapter 16: Selling Yourself and Your Ideas to the Game Industry).	
	Uzupełniająca lista lektur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nicklin, Hannah. 2022. <i>Writing for Games: Theory and Practice</i>. CRC Press. (Part III: A Practical Workbook). 2. Megill, Anna. 2024. <i>The Pocket Mentor for Video Game Writers</i>. CRC Press. 3. Topalian, Arran. 2024. <i>Building a Game Pitch: How to Bottle Lightning</i>. CRC Press. 4. Slack, Joe. 2023. <i>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</i>. CRC Press. 	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<ul style="list-style-type: none"> • analiza swoich mocnych stron w oparciu o schemat 34 CliftonStrengths • spotkania z praktykami z branży gier • napisanie osobistego planu rozwoju zawodowego • omówienie tego planu z instruktorem 		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.