Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Graduation Portfolio, PG_00191145						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu	2028/2029			
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	angielski			
Semestr studiów	6		Liczba punktów ECTS	1.0			
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia	zaliczenie			
Jednostka prowadząca							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot	dr Ewelina Gdaniec					
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						

Formy zajęć						
Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
Liczba godzin zajęć	0.0	15.0	0.0	0.0	0.0	15
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	15	0.0	10.0	25

Cel przedmiotu

Przygotowanie przez studenta **końcowego, publicznego portfolio dyplomowego w języku angielskim** dokumentującego kompetencje studenta jako projektanta gier historycznych oraz gotowość do wejścia na rynek, z uwzględnieniem **ram komercjalizacji** i **uwarunkowań prawno-autorskich**.

Efekty uczenia się przedmiotu

Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
[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	Student wyjaśnia w języku angielskim podstawowe ekonomiczne, prawne i etyczne uwarunkowania realizacji oraz wdrożenia gry historycznej, w tym: zasady prawa autorskiego, podstawy ochrony własności przemysłowej, rodzaje licencji i zgód, zasady korzystania z materiałów archiwalnych oraz ryzyka etyczne związane z reprezentacją dziedzictwa.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
[PGHL3_U05] Posługuje się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.	Student swobodnie posługuje się językiem obcym w kontekście zawodowym projektanta gier historycznych: tworzy spójne teksty do portfolio, prezentuje projekt w zaawansowany sposób formie pitchu oraz odpowiada na pytania (Q&A), stosując adekwatną terminologię i argumentację.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport
[PGHL3_K05] Identyfikuje możliwości działalności komercyjnej na styku historii, dziedzictwa i rozrywki interaktywnej	Student na zaawansowanym poziomie formułuje decyzję biznesową dotyczącą wdrożenia projektu (go-to-market) wskazując możliwe modele współpracy i finansowania oraz ryzyka.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SK6] demonstracja umiejętności praktycznych

Treści przedmiotu	1) Portfolio jako publiczny produkt i dowód kompetencji • Strategia portfolio -> cel (employment / freelance / publisher / museum) i persony odbiorców • Kuratorstwo prac: dobór min. 5 prac (z toku studiów + projekty własne), zasada quality over quantity, spójność narracji kompetencji • Evidence-based portfolio: jak pokazywać dowody procesu (iteracje, testy, research) a nie tylko rezultaty 2) Zaawansowane case studies. Od researchu do decyzji projektowych 3) Materiały demonstracyjne i showreel (jakość prezentacji) • przygotowanie zestawu assetów, • ujednolicenie stylu: typografia, formaty, podpisy, alt-text, dostępność, • przygotowanie wersji offline (PDF / deck) jako backup prezentacyjnego, • dla projektów analogowych - dokumentacja testów, zdjęcia z sesji, komponenty, instrukcja w skrócie. 4) Profesjonalny profil i komunikacja rynkowa 5) Komercjalizacja i dopasowanie do rynku • przypisanie każdej z min. 5 prac do potencjalnego rynku/klienta (B2B/B2C), • modele przychodu i współpracy, • pozycjonowanie, • pricing logic (poziom podstawowy): widełki, zakres, deliverables, whats included. 6) IP, licencje, etyka i rzetelność (standard publicznej publikacji) • IP & credits: poprawne atrybucje, licencje assetów, prawa do wizerunku, użycie materiałów archiwalnych, • ryzyka etyczne, • zasady transparentności - co jest własne, co współautorskie, co licencjonowane. 7) Pitch i obrona portfolio. Prezentacja + Q&A 8) Public release i iteracja po feedbacku. Peer review - feedback od grupy według rubryki (content, clarity, design, market fit, language) oraz iteracja i final submission - poprawki po recenzji, publikacja wersji finalnej.
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>publiczna prezentacja i publikacja portfolio</td><td>60.0%</td><td>40.0%</td></tr>
<tr><td>portfolio</td><td>60.0%</td><td>50.0%</td></tr>
<tr><td>aktywne uczestnictwo w zajęciach, peer review feedback</td><td>60.0%</td><td>10.0%</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">Zalecana lista lektur</td><td>Podstawowa lista lektur</td><td>J.T. Torres, M.C. McKinley, From Review to Practice: Implementing ePortfolio Research in Professional Identity Formation, "International Journal of ePortfolio", 2023, 13(1), 19.

S. Carter, ePortfolios as a platform for evidencing employability and building professional identity: A literature review, "International Journal of Work-Integrated Learning", 2021, 22(4), 463474.</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca lista lektur</td><td>L. Holmes, Competing perspectives on graduate employability: possession, position or process?, "Studies in Higher Education", 2013, 38(4), 538554.

P. Landoni, C. DellEra, F. Frattini, A. Messeni Petruzzelli, R. Verganti, L. Manelli, Business model innovation in cultural and creative industries: Insights from three leading mobile gaming firms, "Technovation", 2020, 9293, 102084.

H. Coblence, V. Sabatier, Articulating growth and cultural innovation in art museums: Revisiting the business model, "International Studies of Management and Organization", 2014, 44(4), 925.</td></tr>
<tr><td>Adresy eZasobów</td><td></td></tr>
<tr><td>Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania</td><td colspan="2"></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.