

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/diskusja [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/diskusja [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		

<p>Treści przedmiotu</p>	<p>1) Portfolio jako publiczny produkt i dowód kompetencji</p> <ul style="list-style-type: none"> • Strategia portfolio -> cel (employment / freelance / publisher / museum) i osoby 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 <p>2) Zaawansowane case studies. Od researchu do decyzji projektowych</p> <p>3) Materiały demonstracyjne i showreel (jakość prezentacji)</p> <ul style="list-style-type: none"> • przygotowanie zestawu assetów, • ujednoczenie 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. <p>4) Profesjonalny profil i komunikacja rynkowa</p> <p>5) Komercjalizacja i dopasowanie do rynku</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>6) IP, licencje, etyka i rzetelność (standard publicznej publikacji)</p> <ul style="list-style-type: none"> • IP & credits: poprawne atrybucje, licencje assetów, prawa do wizerunku, użycie materiałów archiwalnych, • ryzyka etyczne, • zasady transparentności - co jest własne, co współautorskie, co licencjonowane. <p>7) Pitch i obrona portfolio. Prezentacja + Q&A</p> <p>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.</p>
<p>Wymagania wstępne i dodatkowe</p>	

Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	publiczna prezentacja i publikacja portfolio	60.0%	40.0%
	portfolio	60.0%	50.0%
	aktywne uczestnictwo w zajęciach, peer review feedback	60.0%	10.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<p>J.T. Torres, M.C. McKinley, <i>From Review to Practice: Implementing ePortfolio Research in Professional Identity Formation</i>, "International Journal of ePortfolio", 2023, 13(1), 19.</p> <p>S. Carter, <i>ePortfolios as a platform for evidencing employability and building professional identity: A literature review</i>, "International Journal of Work-Integrated Learning", 2021, 22(4), 463474.</p>	
	Uzupełniająca lista lektur	<p>L. Holmes, <i>Competing perspectives on graduate employability: possession, position or process?</i>, "Studies in Higher Education", 2013, 38(4), 538554.</p> <p>P. Landoni, C. DellEra, F. Frattini, A. Messeni Petruzzelli, R. Verganti, L. Manelli, <i>Business model innovation in cultural and creative industries: Insights from three leading mobile gaming firms</i>, "Technovation", 2020, 9293, 102084.</p> <p>H. Coblenze, V. Sabatier, <i>Articulating growth and cultural innovation in art museums: Revisiting the business model</i>, "International Studies of Management and Organization", 2014, 44(4), 925.</p>	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania			
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.