Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Portfolio, PG_00190262		
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych		
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu	2027/2028
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć	Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji	na uczelni
Rok studiów	2	Język wykładowy	angielski
Semestr studiów	4	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

Celem przedmiotu jest opracowanie profesjonalnego portfolio projektanta gier historycznych (PL+EN) oraz przygotowanie studenta do komunikacji rynkowej na poziomie B2, obejmującej prezentację własnych projektów, ofertę usług i identyfikację realnych ścieżek monetyzacji w sektorach historii i dziedzictwa.

Efekty uczenia się przedmiotu

Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
[PGHL3_K05] Identyfikuje możliwości działalności komercyjnej na styku historii, dziedzictwa i rozrywki interaktywnej	Student identyfikuje potencjalnych klientów, produkty/usługi oraz modele monetyzacji dla projektów z pogranicza historii, dziedzictwa i rozrywki interaktywnej i potrafi krótko uzasadnić wybór.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SK3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna [SK5] realizacja zadania problemowego
[PGHL3_U05] Posługuje się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.	Student tworzy i prezentuje (B2) portfolio projektowe w języku obcym, w tym opisy projektów, ofertę i wypowiedź ustną typu pitch, używając poprawnego języka i terminologii branżowej.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SU3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna

<table>
<tr><td>Treści przedmiotu</td><td>Portfolio projektowe

• opis problemu i celu, grupa docelowa, research historyczny
• mechaniki i decyzje projektowe
• prototyp/testy i wnioski
• komponent difficult heritage/etyka reprezentacji
One-pager oferty jednostronicowa oferta dla klienta (muzeum, szkoła, NGO, branża turystyczna)
Elevator pitch
Personal brand starter pack
• bio (krótkie, średnie, konferencyjne)
• CV/LinkedIn/About w wersji angielskiej
• słownik własnych kompetencji (skills matrix)
Mapa rynku i komercjalizacji
• segmenty klientów (muzea, samorządy, edukacja, turystyka, gamedev)
• 3 modele przychodu (np. zlecenia, licencja, biletowane doświadczenie)
• wstępna wycena usług i zakresy pakietów
Pakiet komunikacyjny
• 2 przykładowe maile biznesowe (zapytanie, follow-up)
• opis projektu do katalogu/na stronę</td></tr>
<tr><td>Wymagania wstępne i dodatkowe</td><td>Następuje po przedmiocie Podstawy przedsiębiorczości</td></tr>
<tr><td>Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się</td><td>
<table>
<tr><th>Sposób oceniania (składowe)</th><th>Próg zaliczeniowy</th><th>Składowa oceny końcowej</th></tr>
<tr><td>portfolio i jego prezentacja</td><td>60.0%</td><td>70.0%</td></tr>
<tr><td>case study, tworzenie oferty i pitch</td><td>60.0%</td><td>20.0%</td></tr>
<tr><td>praca na zajęciach, aktywne uczestnictwo w dyskusjach i zadaniach</td><td>60.0%</td><td>10.0%</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Zalecana lista lektur</td><td>
<table>
<tr><td>Podstawowa lista lektur</td><td>Klimas P., Radomska J., Kościewicz D., Strzelec G., i Wrona S., What are the Drivers, Barriers, Mechanisms, and Anchors of cross-industry cooperation? The Perspective of the Video Game Industry Ecosystem, Games and Culture, 2025, s. 125.

Coughter P., The Art of the Pitch Persuasion and Presentation Skills That Win Business, Hampshire 2012.</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca lista lektur</td><td>A. Nucciarelli, F. Li, K.J. Fernandes, N. Goumagias, I. Cabras, S. Devlin, D. Kudenko and P. Cowling, From value chains to technological platforms: The effects of crowdfunding in the digital game industry, Journal of Business Research, 2017, 78, 341352.

R. Mason, C. Pegler and M. Weller, E-portfolios: an assessment tool for online courses, British Journal of Educational Technology, 2004, 35(6), 717727.

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

E. Loots and S. van Bennekom, Entrepreneurial firm growth in creative industries: fitting in and standing out!, Creative Industries Journal, 2022, 16(3), 123.</td></tr>
<tr><td>Adresy eZasobów</td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
</table>

Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Przykładowe pytania problemowe • Jak opisać projekt gry historycznej tak, żeby był zrozumiały dla klienta spoza gamedevu? • Jakie elementy case study są dowodem kompetencji a jakie są tylko narracją? • Które segmenty rynku realnie kupują produkty na styku historii dziedzictwa i rozrywki interaktywnej i dlaczego? • Jak zmienia się propozycja wartości gdy odbiorcą jest muzeum a gdy szkoła lub turystyka miejska? • Jak komunikować w języku obcym ryzyka etyczne i reprezentacyjne w projektach trudnego dziedzictwa? • Co w portfolio powinno być pokazane jako proces (iteracje, testy) a co jako rezultat (artefakt finalny)?
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.