

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		

Treści przedmiotu	Portfolio projektowe <ul style="list-style-type: none"> • 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 <ul style="list-style-type: none"> • bio (krótkie, średnie, konferencyjne) • CV/LinkedIn/About w wersji angielskiej • słownik własnych kompetencji (skills matrix) Mapa rynku i komercjalizacji <ul style="list-style-type: none"> • segmenty klientów (muzea, samorządy, edukacja, turystyka, gamedev) • 3 modele przychodu (np. zlecenia, licencja, biletowane doświadczenie) • wstępna wycena usług i zakresy pakietów Pakiet komunikacyjny <ul style="list-style-type: none"> • 2 przykładowe maile biznesowe (zapytanie, follow-up) • opis projektu do katalogu/na stronę 														
Wymagania wstępne i dodatkowe	Następuje po przedmiocie Podstawy przedsiębiorczości														
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="448 703 794 736">Sposób oceniania (składowe)</th> <th data-bbox="794 703 1141 736">Próg zaliczeniowy</th> <th data-bbox="1141 703 1487 736">Składowa oceny końcowej</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="448 736 794 770">portfolio i jego prezentacja</td> <td data-bbox="794 736 1141 770">60.0%</td> <td data-bbox="1141 736 1487 770">70.0%</td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 770 794 804">case study, tworzenie oferty i pitch</td> <td data-bbox="794 770 1141 804">60.0%</td> <td data-bbox="1141 770 1487 804">20.0%</td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 804 794 891">praca na zajęciach, aktywne uczestnictwo w dyskusjach i zadaniach</td> <td data-bbox="794 804 1141 891">60.0%</td> <td data-bbox="1141 804 1487 891">10.0%</td> </tr> </tbody> </table>			Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej	portfolio i jego prezentacja	60.0%	70.0%	case study, tworzenie oferty i pitch	60.0%	20.0%	praca na zajęciach, aktywne uczestnictwo w dyskusjach i zadaniach	60.0%	10.0%
Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej													
portfolio i jego prezentacja	60.0%	70.0%													
case study, tworzenie oferty i pitch	60.0%	20.0%													
praca na zajęciach, aktywne uczestnictwo w dyskusjach i zadaniach	60.0%	10.0%													
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	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.													
	Uzupełniająca lista lektur	A. Nucciarelli, F. Li, K.J. Fernandes, N. Goumagias, I. Cabras, S. Devlin, D. Kudenko and P. Cowling, <i>From value chains to technological platforms: The effects of crowdfunding in the digital game industry</i> , Journal of Business Research, 2017, 78, 341352. R. Mason, C. Pegler and M. Weller, <i>E-portfolios: an assessment tool for online courses</i> , British Journal of Educational Technology, 2004, 35(6), 717727. P. Landoni, C. Dellera, F. Frattini, A.M. Petruzzelli, R. Verganti and L. Manelli, <i>Business model innovation in cultural and creative industries: Insights from three leading mobile gaming firms</i> , Technovation, 2020, 9293. E. Loots and S. van Bennekom, <i>Entrepreneurial firm growth in creative industries: fitting in and standing out!</i> , Creative Industries Journal, 2022, 16(3), 123.													
	Adresy eZasobów														

Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	<p>Przykładowe pytania problemowe</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.