

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Historical Games Careers, PG_00191550						
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 Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	3	Język wykładowy			angielski		
Semestr studiów	5	Liczba punktów ECTS			2.0		
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	30.0	0.0	0.0	0.0	30
	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	30		0.0		20.0	50
Cel przedmiotu	Wyposażenie studenta w kompetencje planowania kariery i wejścia na rynek gier historycznych oraz sektorów dziedzictwa i branż kreatywnych poprzez analizę rynku, studia przypadków, symulacje współpracy i negocjacji oraz rozwój kompetencji dyskusyjnych w języku angielskim.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[PGHL3_U04] Uczestniczy w dyskusjach dotyczących historii, dziedzictwa kulturowego i branż kreatywnych, przedstawiając i oceniając różne opinie i stanowiska	Student aktywnie uczestniczy w dyskusjach i debatach (w języku angielskim) dotyczących historii, dziedzictwa kulturowego i branż kreatywnych, formułuje spójne argumenty, odnosi się do stanowisk innych osób, porównuje perspektywy interesariuszy (np. twórca, odbiorca, instytucja, społeczność, badacz) oraz ocenia mocne i słabe strony prezentowanych opinii w oparciu o kryteria merytoryczne i etyczne.	
	[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 uwarunkowania ekonomiczne, prawne i etyczne pracy przy grach historycznych i potrafi wskazać ryzyka oraz właściwe działania w analizowanych przypadkach.	
	[PGHL3_K05] Identyfikuje możliwości działalności komercyjnej na styku historii, dziedzictwa i rozrywki interaktywnej	Student analizuje ekosystem rynku gier historycznych oraz sektora dziedzictwa i branż kreatywnych, identyfikuje potencjalne obszary działalności komercyjnej (segmenty klientów, typy projektów/usług, kanały współpracy) oraz wskazuje realistyczne modele monetyzacji i wdrożenia, uzasadniając wybór na podstawie studiów przypadków i wymagań rynku.	
	[PGHL3_K04] Wskazuje możliwości wykorzystania swoich kompetencji historycznych i kreatywnych w działalności na rzecz interesu publicznego	Student w zaawansowanym stopniu wskazuje zastosowania kompetencji historycznych i kreatywnych w projektach dla interesu publicznego oraz doбира aдекватny format interaktywnej i partnerów realizacji.	

Treści przedmiotu	<p>1) Game design landscape</p> <ul style="list-style-type: none"> • mapowanie ekosystemu, • analiza ogłoszeń i zleceń: role, wymagania, widełki, język branży <p>2) Role design - profile zawodowe w grach historycznych</p> <p>3) Competency gap analysis: czego brakuje w obecnym portfolio studenta i jak to uzupełnić w 6 do 12 miesięcy</p> <p>4) Public interest pathways</p> <ul style="list-style-type: none"> • współpraca z instytucją: muzeum, szkoła, biblioteka, miasto • interesariusze, konflikty, ograniczenia w trudnym dziedzictwie • kryteria wartości publicznej: edukacja, pamięć, dostępność, inkluzywność • miary sukcesu inne niż sprzedaż (frekwencja, engagement, learning outcomes) <p>5) Business & commercialisation - modele monetyzacji, logika wyceny: zakres, deliverables, iteracje, testy, koszty ryzyk; bid/no-bid.</p> <p>6) Career simulations</p> <ul style="list-style-type: none"> • symulacja rozmowy z muzeum/wydawcą: potrzeby, budżet, ograniczenia, terminy • symulacja negocjacji kontraktu: zakres, prawa, poprawki, rozliczenia • symulacja client feedback: obrona decyzji, kompromisy, zarządzanie konfliktem <p>7) Research-linked seminar.</p>														
Wymagania wstępne i dodatkowe															
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="448 1473 794 1509">Sposób oceniania (składowe)</th> <th data-bbox="794 1473 1141 1509">Próg zaliczeniowy</th> <th data-bbox="1141 1473 1487 1509">Składowa oceny końcowej</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="448 1509 794 1570">Koncepcja projektu dla instytucji publicznej lub Case Memo</td> <td data-bbox="794 1509 1141 1570">60.0%</td> <td data-bbox="1141 1509 1487 1570">30.0%</td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 1570 794 1606">Prezentacja na zajęciach - PBL</td> <td data-bbox="794 1570 1141 1606">60.0%</td> <td data-bbox="1141 1570 1487 1606">40.0%</td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 1606 794 1688">Industry opportunity map, Competency gap plan I aktywny udział w symulacjach</td> <td data-bbox="794 1606 1141 1688">60.0%</td> <td data-bbox="1141 1606 1487 1688">30.0%</td> </tr> </tbody> </table>			Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej	Koncepcja projektu dla instytucji publicznej lub Case Memo	60.0%	30.0%	Prezentacja na zajęciach - PBL	60.0%	40.0%	Industry opportunity map, Competency gap plan I aktywny udział w symulacjach	60.0%	30.0%
Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej													
Koncepcja projektu dla instytucji publicznej lub Case Memo	60.0%	30.0%													
Prezentacja na zajęciach - PBL	60.0%	40.0%													
Industry opportunity map, Competency gap plan I aktywny udział w symulacjach	60.0%	30.0%													
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<p>Game Production Studies, edited by Olli Sotamaa and Jan Švelch, https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/47043/9789048551736.pdf, dostęp z 18.02.2026.</p> <p>Conclusion, [in:] E. Bulut, <i>A Precarious Game: The Illusion of Dream Jobs in the Video Game Industry</i>, Ithaca, 2020.</p>													

	Uzupełniająca lista lektur	<p>R. Bridgstock, <i>Skills for creative industries graduate success</i>, "Education + Training", 2011, 53(1), 926.</p> <p>D. Hesmondhalgh i S. Baker, <i>A very complicated version of freedom: Conditions and experiences of creative labour in three cultural industries</i>, "Poetics", 2010, 38(1), 420.</p> <p>R. E. Caves, <i>Creative Industries: Contracts between Art and Commerce</i>, Cambridge, MA, 2000.</p>
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.