Uniwersytet Gdański

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_W11] Przedstawia zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości, związanych z branżami kreatywnymi i przemysłem dziedzictwa		
	[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_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_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 dobiera adekwatny format interaktywny i partnerów realizacji.	

Treści przedmiotu

1) Game design landscape

- mapowanie ekosystemu,
- analiza ogłoszeń i zleceń: role, wymagania, widełki, język branży

2) Role design - profile zawodowe w grach historycznych

3) Competency gap analysis: czego brakuje w obecnym portfolio studenta i jak to uzupełnić w 6 do 12 miesięcy

4) Public interest pathways

- 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)

5) Business & commercialisation - modele monetyzacji, logika wyceny: zakres, deliverables, iteracje, testy, koszty ryzyk; bid/no-bid.

6) Career simulations

- symulacja rozmowy z muzeum/wydawcą: potrzeby, budżet, ograniczenia, terminy
- symulacja negocjacji kontraktu: zakres, prawa, poprawki, rozliczenia
- symulacja client feedback: obrona decyzji, kompromisy, zarządzanie konfliktem

7) Research-linked seminar.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

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	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. Conclusion, [in:] E. Bulut, *A Precarious Game: The Illusion of Dream Jobs in the Video Game Industry*, Ithaca, 2020.

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

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.