Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Funding and Career Options, PG_00216091						
Kierunek studiów	Gry historyczne i dziedzictwo cyfrowe						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2027 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu	2027/2028			
Poziom kształcenia	II stopnia		Grupa zajęć	Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów			
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji	na uczelni			
Rok studiów	1		Język wykładowy	angielski			
Semestr studiów	2		Liczba punktów ECTS	2.0			
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia	zaliczenie			
Jednostka prowadząca							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot						
	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		10.0	10.0		50
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest przygotowanie do świadomego planowania kariery naukowej i zawodowej oraz rozwijania przedsięwzięć w sektorach gier i dziedzictwa kulturowego. Studenci poznają modele finansowania, zasady budżetowania i współpracy międzysektorowej, analizują prawne i etyczne uwarunkowania projektów oraz opracowują koncepcje finansowo-organizacyjne i indywidualne plany rozwoju kompetencji.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[GHDCMU2_W05] Zna i rozumie prawne, etyczne i społeczne uwarunkowania wykorzystywania historii i dziedzictwa kulturowego w działalności badawczej i kreatywnej, w szczególności zagadnienia prawa autorskiego, pochodzenia i legalności wykorzystania zasobów, konfliktów pamięci oraz odpowiedzialnego stosowania sztucznej inteligencji.	Wyjaśnia prawne, etyczne i społeczne uwarunkowania realizacji przedsięwzięć badawczych i kreatywnych w sektorach gier historycznych i dziedzictwa cyfrowego, w szczególności dotyczące praw autorskich, legalności wykorzystania zasobów, konfliktów pamięci, dostępności rezultatów oraz odpowiedzialnego stosowania sztucznej inteligencji.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW5] realizacja zadania problemowego
	[GHDCMU2_K03] Jest gotów do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy, w szczególności do inicjowania i rozwijania przedsięwzięć badawczych, kreatywnych i badawczo-rozwojowych w obszarze gier historycznych i dziedzictwa cyfrowego, z uwzględnieniem ich potencjału komercyjnego oraz znaczenia społecznego i kulturowego.	Współtworzy koncepcję przedsięwzięcia badawczego, kreatywnego lub badawczo-rozwojowego dotyczącego historii lub dziedzictwa, proponując realistyczny budżet i model finansowania oraz uzasadniając jego wartość komercyjną lub społeczną wobec potencjalnych partnerów.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SK5] realizacja zadania problemowego [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[GHDCMU2_U09] Samodzielnie planuje i realizuje własne uczenie się przez całe życie oraz ukierunkowuje inne osoby w tym zakresie, identyfikując potrzeby kompetencyjne, określając cele i metody uczenia się oraz kryteria oceny postępów w rozwoju naukowym i zawodowym.	Opracowuje krótko- i długoterminowy plan rozwoju pod kątem wybranych celów karierowych, oparty na analizie własnych potrzeb kompetencyjnych, dostępnych opcji dalszego kształcenia oraz perspektyw finansowania.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport [SU5] realizacja zadania problemowego
	[GHDCMU2_U07] Posługuje się językiem angielskim na poziomie co najmniej B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego (ESOKJ) w komunikacji ustnej i pisemnej w kontekstach akademickich i zawodowych, stosując specjalistyczną terminologię z zakresu historii, groznawstwa i dziedzictwa cyfrowego.	Posługuje się językiem angielskim na poziomie co najmniej B2+ w komunikacji akademickiej i zawodowej, stosując specjalistyczną terminologię dotyczącą finansowania projektów, przedsiębiorczości, badań, gier historycznych i dziedzictwa cyfrowego. Przygotowuje dokumentację projektową i plan rozwoju zawodowego oraz prezentuje i uzasadnia koncepcję przedsięwzięcia w dyskusji z potencjalnymi partnerami.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SU3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
	[GHDCMU2_W06] Zna i rozumie ekonomiczne i organizacyjne uwarunkowania działalności badawczo-rozwojowej i kreatywnej w sektorach gier i dziedzictwa kulturowego, w tym zasady współpracy międzysektorowej, możliwości finansowania przedsięwzięć, uwarunkowania rozwoju kariery zawodowej oraz zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości.	Porównuje modele biznesowe i organizacyjne różnych projektów z branży gier i przemysłu dziedzictwa, zwracając uwagę na źródła finansowania, współpracę międzysektorową i dostępne ścieżki karierowe.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW5] realizacja zadania problemowego

Treści przedmiotu	1. Ekosystemy pracy w branży gier i dziedzictwa: studia, muzea, NGO, uczelnie, sektor publiczny i samozatrudnienie. 2. Modele przedsięwzięć: komercyjne, publiczne, społeczne i hybrydowe; wartość kulturowa i rentowność. 3. Finansowanie: granty, zamówienia, wydawcy, inwestorzy, sponsoring, crowdfunding i przychody własne. 4. Przygotowanie projektu: odbiorcy, partnerzy, budżet, harmonogram, ryzyka, kwalifikowalność i trwałość. 5. Biznesplan i wniosek: propozycja wartości, mierniki rezultatów, pitching i negocjacje. 6. Prawo i etyka: własność intelektualna, pochodzenie zasobów, konflikty pamięci, dostępność i AI. 7. Kariera: role zawodowe, modele zatrudnienia, portfolio, networking, kompetencje i mobilność. 8. Indywidualny plan rozwoju: analiza luk kompetencyjnych, cele, uczenie się i wspieranie rozwoju zespołu.
Wymagania wstępne i dodatkowe	

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
Wniosek grantowy i pitch projektu	51.0%	60.0%
Plan karierowy	51.0%	40.0%

Zalecana lista lektur

Podstawowa lista lektur

1. Dalla Chiesa, C. and Rykkja, A. (eds) (2026). *Cultural Funding and Financing: A Guide to New and Traditional Models in Arts and Culture*. Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-3-031-96696-5
2. Ricchiuti, D. and Henley, J. (2025). *The Game Business Guidebook: What to Do When Nobody Wants Your Game*. CRC Press.
3. OECD (2022). *The Culture Fix: Creative People, Places and Industries*. OECD Publishing. https://doi.org/10.1787/991bb520-en
4. Legault, M.-J. and Weststar, J. (2024). *Not All Fun and Games: Videogame Labour, Project-based Workplaces, and the New Citizenship at Work*. Concordia University Press.
5. Osterwalder, A. and Pigneur, Y. (2010). *Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers*. John Wiley & Sons.
6. Bacigalupo, M., Kampylis, P., Punie, Y. and Van den Brande, G. (2016). *EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework*. Publications Office of the European Union. https://doi.org/10.2791/593884

	Uzupełniająca lista lektur	1. Lazzaro, E. (2026). 'Digital Funding and Financing in Museums and Cultural Heritage'. In C. Dalla Chiesa and A. Rykkja (eds), *Cultural Funding and Financing*, pp. 301–320. Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-3-031-96696-5_13 2. UNESCO (2026). *Re|Shaping Policies for Creativity: We Share, We Act, We Build*. UNESCO. https://doi.org/10.58337/DQDA4649 3. Kerr, A. (2017). *Global Games: Production, Circulation and Policy in the Networked Era*. Routledge. 4. Schramme, A., Müller, U., Verboven, N. and D'hoore, L. (eds) (2025). *Cultural Philanthropy and Entrepreneurship*. Routledge.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	**Wniosek grantowy i pitch projektu.** W zespole przygotujcie skrócony wniosek grantowy dla projektu gry historycznej lub przedsięwzięcia z zakresu dziedzictwa cyfrowego. Określcie cel, odbiorców, partnerów, harmonogram i budżet. Uzasadnijcie, dlaczego wybrany grant pasuje do projektu lepiej niż alternatywne źródło finansowania. Wskażcie jedno ryzyko prawne lub etyczne związane z wykorzystaniem historii lub dziedzictwa i zaproponujcie sposób jego ograniczenia. Przedstawcie projekt po angielsku w krótkim pitchu i odpowiedzcie na pytanie: Dlaczego potencjalny partner miałby wesprzeć ten projekt? **Indywidualny plan kariery.** Wybierz rolę zawodową w sektorze gier albo dziedzictwa cyfrowego. Wskaż, jakich kompetencji aktualnie ci brakuje i przygotuj po angielsku krótko- i długoterminowy plan rozwoju. Określ sposoby uczenia się, możliwe źródła finansowania oraz kryteria oceny postępów.	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.