

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Portfolio, PG_00073647						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2026/2027		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie		Grupa zajęć		Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów		
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	3		Język wykładowy		angielski		
Semestr studiów	5		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		2.0		15.0	32
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_K04] Jest gotów do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy	Student podejmuje działania przedsiębiorcze poprzez aktywne poszukiwanie okazji współpracy, przygotowanie oferty i argumentacji wartości, reagowanie na obiekcje klienta oraz iteracyjne doskonalenie produktu/usługi na podstawie informacji zwrotnej.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport [SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[PGHL3_U08] Potrafi efektywnie planować i organizować swoją pracę, samodzielnie zdobywając i utrwalając wiedzę w sposób uporządkowany i systematyczny	Student zarządza własną pracą w cyklu projektowym: planuje cele, harmonogram i kamienie milowe, priorytetyzuje zadania, monitoruje postęp, dokumentuje proces (w tym źródła i decyzje), samodzielnie pozyskuje wiedzę i wdraża ją w iteracjach na podstawie feedbacku i autoewaluacji.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[PGHL3_W10] Zna i rozumie podstawowe ekonomiczne, prawne, etyczne i inne uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z grami historycznymi, w tym podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	Student rozumie podstawowe uwarunkowania ekonomiczne, prawne i etyczne pracy zawodowej w obszarze gier historycznych, w tym zasady prawa autorskiego i ochrony własności przemysłowej, oraz potrafi je odnieść do publikowania i komercyjnego prezentowania projektów w portfolio.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport [SW5] realizacja zadania problemowego
	[PGHL3_U05] Potrafi posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	Student przygotowuje i prezentuje w języku obcym (B2) profesjonalne materiały portfolio projektanta gier historycznych: opisuje projekty w formie case study, formułuje ofertę/one-pager, tworzy korespondencję biznesową i wygłasza krótki pitch, stosując adekwatną terminologię z obszaru historii, dziedzictwa i projektowania gier.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[PGHL3_K03] Jest gotów do inicjowania działań na rzecz interesu publicznego w zakresie ochrony i promocji dziedzictwa historycznego na szczeblu lokalnym i regionalnym	Student rozpoznaje i uzasadnia możliwe kierunki działalności komercyjnej w obszarze gier historycznych i dziedzictwa: identyfikuje segmenty klientów (np. instytucje kultury, edukacja, turystyka, samorządy, NGO, gamedev), dopasowuje do nich formy produktu/usługi (np. gra, edularp, wystawa interaktywna, scenariusz, konsulting historyczny) oraz wskazuje realistyczne modele monetyzacji (zlecenie, licencja, biletowane doświadczenie, grant/partnerstwo).	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport [SK5] realizacja zadania problemowego

Treści przedmiotu	1. Portfolio jako narzędzie rynkowe • czym różni się portfolio akademickie od komercyjnego • segmenty rynku dla gier historycznych • wybór 23 projektów do opisania • budowanie portfolio w oparciu o media społecznościowe • LinkedIn i jego rola w prezentacji dorobku 2. Case study • praca nad pierwszym opisem projektu 3. Oferta i monetyzacja • one-pager (EN), value proposition, deliverables • modele przychodu i typowe formaty współpracy z instytucjami dziedzictwa • warsztat wyceny (widelki, pakiety) 4. Pitch i komunikacja z klientem • elevator pitch, Q&A, obiekcje klienta 5. Skład i publikacja portfolio • spójność wizualna, układ, nawigacja • finalny przegląd portfolio (peer review) • prezentacje końcowe (pitch)														
Wymagania wstępne i dodatkowe															
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	<table><tr><th>Sposób oceniania (składowe)</th><th>Próg zaliczeniowy</th><th>Składowa oceny końcowej</th></tr><tr><td>pitch</td><td>60.0%</td><td>20.0%</td></tr><tr><td>portfolio</td><td>60.0%</td><td>70.0%</td></tr><tr><td>aktywność w trakcie dyskusji, sesji feedbackowych</td><td>100.0%</td><td>10.0%</td></tr></table>	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej	pitch	60.0%	20.0%	portfolio	60.0%	70.0%	aktywność w trakcie dyskusji, sesji feedbackowych	100.0%	10.0%		
Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej													
pitch	60.0%	20.0%													
portfolio	60.0%	70.0%													
aktywność w trakcie dyskusji, sesji feedbackowych	100.0%	10.0%													
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur Uzupełniająca lista lektur Adresy eZasobów	P. Coughter, <i>The Art of the Pitch: Persuasion and Presentation Skills That Win Business</i>, New York, 2012. Royal Academy of Engineering, <i>Pitching for entrepreneurs. Communication and pitching skills for entrepreneurs</i>(materiał dydaktyczny dostępny w wolnym dostępie internetowym). N. Beckord, <i>How to Build the Ultimate Pitch Deck</i> (Foundersuite Guide, materiał dydaktyczny dostępny w wolnym dostępie internetowym). M. Peet, S. Lonn, P. Gurin, K. P. Boyer, M. Matney, T. Marra, S. Himbeault Taylor and A. Daley, <i>Fostering Integrative Knowledge Through ePortfolios</i>, "International Journal of ePortfolio", 2011, 1(1), 1131. 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. L. Cordie, J. Sailors, B. Barlow and J. S. Kush, <i>Constructing a Professional Identity: Connecting College and Career Through ePortfolios</i>, "International Journal of ePortfolio", 2019, 9(1), 1727. A. Chapman, <i>Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice</i>, New York, 2016.													
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania															
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy														

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.