

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	<p>Portfolio projektowe</p> <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 <p>One-pager oferty jednostronicowa oferta dla klienta (muzeum, szkoła, NGO, branża turystyczna) Elevator pitch Personal brand starter pack</p> <ul style="list-style-type: none"> • bio (krótkie, średnie, konferencyjne) • CV/LinkedIn/About w wersji angielskiej • słownik własnych kompetencji (skills matrix) <p>Mapa rynku i komercjalizacji</p> <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 <p>Pakiet komunikacyjny</p> <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="448 703 794 734">Sposób oceniania (składowe)</th> <th data-bbox="794 703 1141 734">Próg zaliczeniowy</th> <th data-bbox="1141 703 1487 734">Składowa oceny końcowej</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="448 734 794 766">portfolio i jego prezentacja</td> <td data-bbox="794 734 1141 766">60.0%</td> <td data-bbox="1141 734 1487 766">70.0%</td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 766 794 797">case study, tworzenie oferty i pitch</td> <td data-bbox="794 766 1141 797">60.0%</td> <td data-bbox="1141 766 1487 797">20.0%</td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 797 794 887">praca na zajęciach, aktywne uczestnictwo w dyskusjach i zadaniach</td> <td data-bbox="794 797 1141 887">60.0%</td> <td data-bbox="1141 797 1487 887">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	<p>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.</p> <p>Coughter P., The Art of the Pitch Persuasion and Presentation Skills That Win Business, Hampshire 2012.</p>													
	Uzupełniająca lista lektur	<p>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.</p> <p>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> <p>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.</p> <p>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.</p>													
	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.