Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Funding and Career Options, PG_00215476						
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	4.0			
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		20.0	60.0		110
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_U07] Posługuje się językiem angielskim w ustnej i pisemnej komunikacji akademickiej i zawodowej na poziomie co najmniej B2+ ESOKJ, z wykorzystaniem specjalistycznej terminologii historii, groznawstwa i dziedzictwa cyfrowego	Posługuje się językiem angielskim w mowie i w piśmie na poziomie co najmniej B2+.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SU3] opracowanie tekstowe/ praca pisemna
[GHDCMU2_K03] Opracowuje koncepcje przedsięwzięć badawczych, kreatywnych i badawczo-rozwojowych realizujących różne cele i potrzeby, w tym projekty komercyjne oraz działania na rzecz interesu publicznego.	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] Planuje uczenie się własne i innych osób w kontekście rozwoju naukowego i zawodowego, na podstawie rozpoznanych potrzeb kompetencyjnych, z określeniem celów, sposobów uczenia się i kryteriów oceny postępów.	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_W06] Objaśnia ekonomiczne i organizacyjne uwarunkowania przedsięwzięć badawczo-rozwojowych i projektów kreatywnych w sektorach gier i dziedzictwa, w tym współpracy międzysektorowej, źródeł finansowania i ścieżek karierowych.	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
[GHDCMU2_W05] Omawia prawne, etyczne i społeczne uwarunkowania wykorzystywania historii i dziedzictwa w pracy badawczej i kreatywnej, z uwzględnieniem prawa autorskiego, pochodzenia zasobów, konfliktów pamięci oraz odpowiedzialnego wykorzystania sztucznej inteligencji.	Omawia prawne, etyczne i społeczne aspekty wykorzystania historii i dziedzictwa na przykładzie wybranych projektów kreatywnych i badawczo-rozwojowych z branży gier i dziedzictwa cyfrowego.	[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
Plan karierowy	51.0%	40.0%
Wniosek grantowy i pitch projektu	51.0%	60.0%

<table>
<tr><td rowspan="3">Zalecana lista lektur</td><td>Podstawowa lista lektur</td><td>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</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca lista lektur</td><td>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.</td></tr>
<tr><td>Adresy eZasobów</td><td></td></tr>
<tr><td>Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania</td><td colspan="2">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.</td></tr>
<tr><td>Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu</td><td colspan="2">Nie dotyczy</td></tr>
</table>

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.