

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** PRAKTYKI

**Kod modułu:** 13-PG-S1-PRA2

**1. Liczba punktów ECTS:** 16

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-PRA2 _1	Posiada znajomość zasad pracy zespołowej w firmach projektujących gry.	13-PG1P-U06	4
13-PG-S1-PRA2 _2	Posiada umiejętność adaptacji do zmiennych warunków pracy na różnych stanowiskach pracy.	13-PG1P-K05 13-PG1P-K06 13-PG1P-K07	5 4 5
13-PG-S1-PRA2 _3	Posiada umiejętność samodzielnego doskonalenia swoich umiejętności warsztatowych na różnych stanowiskach pracy.	13-PG1P-K02 13-PG1P-K08 13-PG1P-K11 13-PG1P-U08	4 2 4 3
13-PG-S1-PRA2 _4	Posiada umiejętność czynnego uczestnictwa w pracach firmy projektującej gry.	13-PG1P-K09 13-PG1P-K10 13-PG1P-K12	2 3 2
13-PG-S1-PRA2 _5	Legitymuje się znajomością zasad z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego.	13-PG1P-K15 13-PG1P-W12	4 4
13-PG-S1-PRA2 _6	Zna i potrafi się posługiwać terminologią fachową w języku obcym.	13-PG1P-K14 13-PG1P-U11	4 5

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student będzie potrafił wykorzystać wiedzę i doświadczenie w procesie produkcji gier w pracy zespołowej z osobami z różnych dyscyplin artystycznych i inżynierskich. Pozna różnorodne podejście praktyków z zakresu studiowanego kierunku.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymaga wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-PRA2_CZ.1_w	Udział w praktykach	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-PRA2_1, 13-PG-S1-PRA2_2, 13-PG-S1-PRA2_3, 13-PG-S1-PRA2_4, 13-PG-S1-PRA2_5, 13-PG-S1-PRA2_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG-S1-PRA2.1_fs_1	praktyka	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i zespołowego współdziałania w środowisku zawodowym (wszyscy studenci).	480	Przygotowanie w oparciu o omawiane techniki obejmujące wiedzę i umiejętności niezbędne w odbyciu praktyk.		13-PG-S1-PRA2_CZ.1_w