

|    |                           |   |
|----|---------------------------|---|
| 1. | Nazwa kierunku            | projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej |
| 2. | Wydział                   | Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji            |
| 3. | Cykl rozpoczęcia          | 2022/2023 (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:** 4

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu |   |  |                                |
|--|---|--|--------------------------------|
| kod                                    | opis  | efekty uczenia się kierunku                              | stopień realizacji (skala 1-5) |
| 13-PG-S1-PRA2<br>_1                    | Posiada znajomość zasad pracy zespołowej w firmach projektujących gry.  | 13-PG1P-U06  | 4                              |
| 13-PG-S1-PRA2<br>_2                    | Posiada umiejętność adaptacji do zmiennych warunków pracy na różnych stanowiskach pracy.                        | 13-PG1P-K05<br>13-PG1P-K06<br>13-PG1P-K07                | 5<br>4<br>5                    |
| 13-PG-S1-PRA2<br>_3                    | Posiada umiejętność samodzielnego doskonalenia swoich umiejętności warsztatowych na różnych stanowiskach pracy. | 13-PG1P-K02<br>13-PG1P-K08<br>13-PG1P-K11<br>13-PG1P-U08 | 4<br>2<br>4<br>3               |
| 13-PG-S1-PRA2<br>_4                    | Posiada umiejętność czynnego uczestnictwa w pracach firmy projektującej gry.                                    | 13-PG1P-K09<br>13-PG1P-K10<br>13-PG1P-K12                | 2<br>3<br>2                    |
| 13-PG-S1-PRA2<br>_5                    | Legitymuje się znajomością zasad z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego.                  | 13-PG1P-K15<br>13-PG1P-W10                               | 4<br>4                         |
| 13-PG-S1-PRA2<br>_6                    | Zna i potrafi się posługiwać terminologią fachową w języku obcym.   | 13-PG1P-K14<br>13-PG1P-U11                               | 4<br>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). | 120           | Przygotowanie w oparciu o omawiane techniki obejmujące wiedzę i umiejętności niezbędne w odbyciu praktyk. |               | 13-PG-S1-PRA2_CZ.1_w                    |