

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7. Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu	Project IV / Praktyki
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-P4
Liczba punktów ECTS	20
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	<p>Moduł Projekt IV / Praktyki stanowi kluczowy element programu studiów, który pozwala studentom na połączenie zdobytej wiedzy teoretycznej z praktycznym doświadczeniem. W ramach zajęć studenci mają okazję uczestniczyć w projektach, które wymagają zaawansowanego podejścia do zagadnień związanych z cyfrową kreatywnością. Uczestnicy pracują nad rzeczywistymi zadaniami i wyzwaniem, współpracując z profesjonalistami oraz zespołami z różnych branż. Celem jest rozwijanie umiejętności w zakresie tworzenia i realizacji projektów, a także doskonalenie zdolności współpracy w międzynarodowym środowisku. Podczas modułu studenci realizują różnorodne zadania, które obejmują zarówno pracę indywidualną, jak i grupową. Wspierani przez mentorów, zdobywają doświadczenie w obszarach związanych z twórczością cyfrową i zastosowaniami technologicznymi. Moduł umożliwia również refleksję nad własnym rozwojem zawodowym i przygotowaniem do dalszej kariery w obszarze cyfrowych sztuk kreatywnych.</p>
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

8. Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-P4_1	Posiada wiedzę oraz umiejętność jej wykorzystania w wybranym miejscu realizacji praktyki zawodowej.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U04 W6-MM-S2-W02	5 5 5
S2-P4_2	Posiada umiejętność samodzielnego doskonalenia swoich umiejętności warsztatowych na różnych stanowiskach pracy.	W6-MM-S2-U01 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	5 4 5
S2-P4_3	Posiada umiejętność czynnego uczestnictwa w pracach firm, jest zdolny do współpracy w zespole, przestrzega norm etycznych i prawnych związanych z wykonywaniem zawodu.	W6-MM-S2-K01 W6-MM-S2-K02 W6-MM-S2-K06	5 4 5

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e05	Zbiór metod praktycznych	Praktyka <i>w tym zawodowa, indywidualna; praktyczne ćwiczenie umiejętności w warunkach rzeczywistych, odpowiadających przedmiotowej specyfice kształcenia, np. w środowisku, instytucji, miejscu, do pracy w których student się przygotowuje w ramach studiów; ćwiczenie w realnych warunkach pracy</i>
f01	Metody samodzielnego uczenia się	Autoedukacja <i>metoda samodzielnego zdobywania, pogłębiania lub poszerzania wiedzy, umiejętności i komp. społ.; metoda komplementarna do procesu kształcenia realizowanego w ramach zajęć; przejmowanie zadania rozwijania i kształtowania kwalifikacji we własnym zakresie; samokształcenie</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
PRAKT_P4	praktyka	360	zaliczenie	S2-P4_1, S2-P4_2, S2-P4_3	e05, f01

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Nie

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.