

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		PRAKTYKI CZ. 1
Kod modułu		W6-PG-S1-P.1
Liczba punktów ECTS		4
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Student zapozna się z realiami pracy zespołowej w branży kreatywnej i technologicznej. Zdobędzie doświadczenie poprzez obserwację procesu produkcyjnego i kreatywnego oraz wykonywania prostych zadań wspierających zespół projektowy. Zaznajomi się z narzędziami i metodami pracy właściwymi dla różnych dyscyplin artystycznych i technicznych. Pozna różnorodne podejście praktyków z zakresu studiowanego kierunku.
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)
K01	Jest gotów do adaptowania się do zmiennych warunków pracy na różnych stanowiskach pracy.	W6-PG1P-K04	3
		W6-PG1P-K09	3
U02	Potrafi samodzielnie doskonalić swoje umiejętności warsztatowe na różnych stanowiskach pracy.	W6-PG1P-U02	3
		W6-PG1P-U05	3
U03	Potrafi czynnie uczestniczyć w pracach firmy projektującej gry i/lub realizować projekty grupowe.	W6-PG1P-U04	3
		W6-PG1P-U10	3
U04	Potrafi posługiwać się terminologią fachową w języku obcym.	W6-PG1P-U08	3
		W6-PG1P-U11	3
W01	Zna i rozumie zasady pracy zespołowej w firmach projektujących gry i/lub realizacji projektów grupowych.	W6-PG1P-W01	3
W02	Zna i rozumie zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego.	W6-PG1P-W07	3

9.	Metody prowadzenia zajęć	
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
e05	Zbiór metod praktycznych	Praktyka

		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
--	--	---

10. Formy prowadzonych zajęć

Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
_fs_1	praktyka	120	zaliczenie	K01, U02, U03, U04, W01, W02	e05

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 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)	Tak
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusu przeglądanie zawartości sylabusu i zapoznanie się z treścią jego zapisów	Tak
d03	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Przegląd dokumentacji z praktyk analiza zbioru dokumentacji zgromadzonej podczas zajęć praktycznych, w tym: stażowych, studyjnych, itp., oraz dokumentacji opracowanej w celu zaliczenia praktyki, w tym zawodowej; weryfikacja opisu, niezbędnych załączników, opinii oraz ocen przed przedstawieniem jej do zaliczenia	Nie

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