

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. 2
Kod modułu		W6-PG-S1-P.2
Liczba punktów ECTS		4
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Student będzie realizować zadania przypisane do konkretnej roli w zespole projektowym. Rozwinie kompetencje projektowe, techniczne oraz komunikacyjne, ucząc się współpracy z przedstawicielami różnych specjalizacji. Pogłębi znajomość procesów produkcyjnego i kreatywnego oraz będzie potrafił wdrażać praktyczne rozwiązania w projektach zespołowych.
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 adaptować się do zmiennych warunków pracy na różnych stanowiskach pracy.	W6-PG1P-K04 W6-PG1P-K09	4 4	
U01	Potrafi wziąć udział w pracach firmy projektującej gry i/lub realizować projekty grupowe.	W6-PG1P-U08 W6-PG1P-U11	4 4	
U02	Potrafi samodzielnie doskonalić swoje umiejętności warsztatowe na różnych stanowiskach pracy.	W6-PG1P-U02 W6-PG1P-U05	4 4	
U03	Potrafi czynnie uczestniczyć w pracach firmy projektującej gry i/lub realizować projekty grupowe.	W6-PG1P-U04 W6-PG1P-U10	4 4	
W01	Zna i rozumie zasady pracy zespołowej w firmach projektujących gry i/lub realizacji projektów grupowych.	W6-PG1P-W01	4	
W02	Zna i rozumie zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego.	W6-PG1P-W07	4	

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, U01, U02, U03, 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 <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>		Tak
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusu <i>przeglądanie zawartości sylabusu i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i>		Tak
d03	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Przegląd dokumentacji z praktyk <i>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</i>		Nie

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