

1.	Nazwa kierunku	filologia angielska: projektowanie rozrywki interaktywnej i groznawstwo (SPRINT-WRITE)
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Praktyki zawodowe
Kod modułu		W1-FDS1-PZ-6
Liczba punktów ECTS		4
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Celem praktyk zawodowych jest przygotowanie osób studiujących do realizowania przyszłych zadań zawodowych oraz zaznajomienie ich z realiami pracy w zakładach pracy, których profil działalności umożliwia kształcenie umiejętności opisanych w kierunkowych efektach uczenia się. Osoby studiujące odbywają praktyki zawodowe w przedsiębiorstwach zajmujących się produkcją lub dystrybucją gier wideo, przedsiębiorstwach zajmujących się lokalizacją gier i lokalizacją oprogramowania lub w przedsiębiorstwach działających w branży mediów cyfrowych, których profil działalności zapewnia realizację efektów uczenia się (na przykład reklama cyfrowa, usługi w zakresie tłumaczenia i lokalizacji serwisów internetowych, etc.). Cele takie realizują ogólne założenia praktyk studenckich: rozwijania umiejętności nabytych podczas studiów, kształtowania umiejętności niezbędnych w przyszłej pracy zawodowej, przygotowanie osób studiujących do samodzielnego wykonywania powierzonych im zadań oraz wspieranie aktywizacji zawodowej.
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	uczestniczy w sprawnej komunikacji pomiędzy członkami zespołu twórczego / usługowego / produkcyjnego	FD_K04	4
U01	potrafi realistycznie zaplanować harmonogram zadań zawodowych przeznaczonych do realizacji w wyznaczonym czasie.	FD_U11	3
U02	samodzielne wykonuje powierzone zadania zgodne z charakterystyką zakładu pracy, rozwijając i wzbogacając kompetencje praktyczne zdobyte w toku studiów; stosuje zdobyte w toku studiów kompetencje w czasie wykonywania powierzonych zadań	FD_U03 FD_U12	2 2
W01	zna i rozumie funkcjonowanie zakładu pracy działającego w branży rozrywki interaktywnej lub w branży mediów cyfrowych, zna i rozumie ekonomiczne, kulturowe i społeczne znaczenie branży; posiada wiedzę na temat procesu produkcji lub realizacji usługi i obiegu informacji w zakładzie pracy, uwzględniającą zespołowy charakter procesu produkcji lub realizacji usługi, zna i rozumie podział kompetencji w zakładzie pracy.	FD_W06 FD_W11 FD_W12	2 2 3

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>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
PRAKT	praktyka	80	zaliczenie	K01, U01, U02, W01	e05

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a05	Przygotowanie do zajęć	Wytworzenie/przygotowanie narzędzi, materiałów, dokumentacji niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>opracowanie, przygotowanie i weryfikacja przydatności narzędzi oraz materiałów (np. pomocy, scenariuszy, narzędzi badawczych, aparatury, itd.) do wykorzystania w ramach zajęć lub służących przygotowaniu się do nich</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>	Tak

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