

|    |                           |                                             |
|----|---------------------------|---------------------------------------------|
| 1. | Nazwa kierunku            | projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej |
| 2. | Wydział                   | Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji            |
| 3. | Cykl rozpoczęcia          | 2019/2020 (semestr zimowy)                  |
| 4. | Poziom kształcenia        | studia drugiego stopnia                     |
| 5. | Profil kształcenia        | praktyczny                                  |
| 6. | Forma prowadzenia studiów | stacjonarna                                 |

**Moduł kształcenia:** PRAKTYKI ZAWODOWE

**Kod modułu:** 13-PG-S2-PRA

**1. Liczba punktów ECTS:** 12

| 2. Zakładane efekty uczenia się modułu |                                                                                      |                                                          |                                |
|----------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|--------------------------------|
| kod                                    | opis                                                                                 | efekty uczenia się kierunku                              | stopień realizacji (skala 1-5) |
| 13-PG-S2-PRA_1                         | Znajomość zasady pracy zespołowej w firmach projektujących gry.                      | 13-PG2P-K02<br>13-PG2P-K06<br>13-PG2P-K07<br>13-PG2P-U05 | 4<br>4<br>4<br>4               |
| 13-PG-S2-PRA_2                         | Umiejętność adaptacji się do zmiennych warunków pracy na różnych stanowiskach pracy. | 13-PG2P-K05                                              | 3                              |
| 13-PG-S2-PRA_3                         | Umiejętność samodzielnego doskonalenia swoich umiejętności warsztatowych.            | 13-PG2P-U07                                              | 3                              |
| 13-PG-S2-PRA_4                         | Umiejętność czynnego uczestnictwa w pracach firmy projektującej gry.                 | 13-PG2P-K02<br>13-PG2P-K03<br>13-PG2P-K04<br>13-PG2P-K07 | 4<br>4<br>4<br>4               |
| 13-PG-S2-PRA_5                         | Znajomość zasad z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego.        | 13-PG2P-W09                                              | 4                              |
| 13-PG-S2-PRA_6                         | Znajomość posługiwania się terminologią fachową w języku obcym.                      | 13-PG2P-U09                                              | 4                              |
| 13-PG-S2-PRA_7                         | Znajomość form prezentacji publicznych, umiejętność zaprezentowania swoich dokonań.  | 13-PG2P-K08<br>13-PG2P-U10                               | 3<br>3                         |

| 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 wymagań wstępnych.                                                                                                                                                                                                                    |

| 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu |                     |                                                                                                                       |                                                                                                                |
|---------------------------------------------------|---------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| kod                                               | nazwa (typ)         | opis                                                                                                                  | efekty uczenia się modułu                                                                                      |
| 13-PG-S2-PRA.1_w_1                                | Udział w praktykach | Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta. | 13-PG-S2-PRA_1, 13-PG-S2-PRA_2, 13-PG-S2-PRA_3, 13-PG-S2-PRA_4, 13-PG-S2-PRA_5, 13-PG-S2-PRA_6, 13-PG-S2-PRA_7 |

| 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-S2-PRA.1_fs_1           | praktyka                  | Pracownia przygotowująca do samodzielnego i zespołowego współdziałania w środowisku zawodowym (wszyscy studenci). | 360           | Przygotowanie w oparciu o omawiane techniki obejmujące wiedzę i umiejętności niezbędne w odbyciu praktyk. | 0             | 13-PG-S2-PRA.1_w_1                      |