Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Praktyka zawodowa (80 godzin), PG_00073657						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu	2027/2028			
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie		Grupa zajęć	Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów			
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji	na uczelni			
Rok studiów	3		Język wykładowy	polski			
Semestr studiów	6		Liczba punktów ECTS	3.0			
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia	zaliczenie			
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny -> Instytut Historii						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot						
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	80.0	0.0	0.0	0.0	80
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach	Praca własna studenta		RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	80		0.0	0.0		80
Cel przedmiotu	• zapoznanie studentów z realiami pracy zawodowej związanej z projektowaniem i wykorzystaniem gier historycznych, • rozwijanie umiejętności praktycznego zastosowania wiedzy i narzędzi wykorzystywanych w pracy projektowej, • kształtowanie postaw odpowiedzialności zawodowej i etycznej, • przygotowanie studentów do samodzielnego funkcjonowania na rynku pracy oraz do współpracy w zespołach projektowych.						

Efekty uczenia się przedmiotu

Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
[PGHL3_K02] Jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego w zakresie edukacji i promocji dziedzictwa historycznego i kulturowego swojego regionu, Polski i Europy	Student współuczestniczy w działaniach realizowanych przez instytucję lub organizację przyjmującą na praktyki, w szczególności w inicjatywach o charakterze edukacyjnym, kulturalnym lub społecznym związanych z dziedzictwem historycznym.	[SK6] demonstracja umiejętności praktycznych
[PGHL3_K05] Jest gotów do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych i przestrzegania zasad etyki zawodowej historyka oraz do okazywania zrozumienia dla świata wartości i postaw ludzi w różnych okresach i kontekstach historycznych	Student przestrzega zasad etyki zawodowej oraz odpowiedzialnie realizuje powierzone role i obowiązki w miejscu odbywania praktyk, wykazując szacunek dla różnorodnych kontekstów kulturowych i historycznych.	[SK6] demonstracja umiejętności praktycznych
[PGHL3_U02] Potrafi dobierać oraz stosować metody i narzędzia (w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne) w sposób adekwatny do rozwiązywanego problemu	Student wykonuje powierzone zadania zawodowe, stosując odpowiednie metody, narzędzia oraz techniki informacyjno-komunikacyjne, adekwatnie do charakteru realizowanych działań praktycznych.	[SU6] demonstracja umiejętności praktycznych
[PGHL3_W10] Zna i rozumie podstawowe ekonomiczne, prawne, etyczne i inne uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z grami historycznymi, w tym podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	Student rozumie zasady funkcjonowania środowiska pracy związanego z tworzeniem lub wykorzystywaniem gier historycznych, w tym podstawowe uwarunkowania prawne, ekonomiczne i etyczne realizowanych zadań zawodowych.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport

Treści przedmiotu

- realizacja zadań zawodowych zgodnych z profilem kierunku Projektowanie gier historycznych,
- udział w pracach projektowych związanych z tworzeniem lub wykorzystywaniem gier historycznych,
- stosowanie narzędzi i technologii wykorzystywanych w środowisku pracy,
- zapoznanie się z organizacją pracy, strukturą zespołu oraz obiegiem informacji w instytucji lub firmie,
- przestrzeganie zasad etyki zawodowej, ochrony własności intelektualnej oraz przepisów prawa autorskiego,
- dokumentowanie przebiegu praktyk i efektów wykonywanych działań.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
Dziennik praktyk	51.0%	100.0%

Zalecana lista lektur

Podstawowa lista lektur	-
Uzupełniająca lista lektur	-
Adresy eZasobów	

Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania

Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu

Nie dotyczy

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.