Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Praktyka zawodowa I, PG_00192193						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2028/2029		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie		Grupa zajęć		Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć fakultatywnych		
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	dr hab. Michał Mochocki					
	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	Nabycie praktycznego doświadczenia w środowisku pracy zawodowej na stanowisku związanym z profilem kształcenia.						

Efekty uczenia się przedmiotu

Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
[PGHL3_W10] Wyjaśnia kluczowe uwarunkowania ekonomiczne, prawne i etyczne działalności zawodowej związanej z tworzeniem gier historycznych, w tym podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej oraz prawa autorskiego	rozumie zasady funkcjonowania środowiska pracy związanego z tworzeniem lub wykorzystywaniem gier historycznych, w tym podstawowe uwarunkowania prawne, ekonomiczne i etyczne realizowanych zadań zawodowych	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja
[PGHL3_U08] Planuje i realizuje rozwój własnych kompetencji w perspektywie uczenia się przez całe życie	wykonuje powierzone zadania zawodowe, stosując odpowiednie metody, narzędzia oraz techniki informacyjno- komunikacyjne, adekwatnie do charakteru realizowanych działań praktycznych	[SU7] wpisy i opinia w dzienniczku praktyk
[PGHL3_U07] Współpracuje w zespole projektowym, koordynując pracę indywidualną i zespołową przy tworzeniu gier historycznych	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	[SU7] wpisy i opinia w dzienniczku praktyk
[PGHL3_K01] Krytycznie ocenia posiadaną wiedzę, wykazując gotowość do jej poszerzania i zasięgania opinii ekspertów w razie trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	przestrzega zasad etyki zawodowej oraz odpowiedzialnie realizuje powierzone role i obowiązki w miejscu odbywania praktyk, wykazując szacunek dla różnorodnych kontekstów kulturowych i historycznych	[SK7] wpisy i opinia w dzienniczku praktyk

Treści przedmiotu

Treści przedmiotowe są ustalane indywidualnie w programie praktyk. Powinny mieścić się w jednym z trzech głównych sektorów działalności zawodowej: branża gier cyfrowych, branża gier analogowych, instytucje kulturalne i edukacyjne.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się

Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
dokumentacja i ocena praktyk	51.0%	100.0%

Zalecana lista lektur

Podstawowa lista lektur	Lektur brak. Praktyka zawodowa jest ćwiczeniem praktycznym.
Uzupełniająca lista lektur	Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych
Adresy eZasobów	

Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania

Omówienie dokumentacji i przebiegu praktyk.

Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu

Nie dotyczy

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.