Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Praktyka zawodowa, PG_00215297		
Kierunek studiów	Gry historyczne i dziedzictwo cyfrowe		
Data rozpoczęcia studiów	październik 2027 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu	2027/2028
Poziom kształcenia	II stopnia	Grupa zajęć	Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć fakultatywnych
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji	na uczelni
Rok studiów	1	Język wykładowy	polski Kurs oficjalnie jest w języku polskim, ale osoby anglojęzyczne mogą go realizować w 100% po angielsku.
Semestr studiów	2	Liczba punktów ECTS	7.0
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia	zaliczenie
Jednostka prowadząca			
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	20.0	60.0	160

Cel przedmiotu	Zdobycie doświadczenia zawodowego w miejscu pracy poza uczelnią. Proponowane sektory specjalizacji to: A — branża gier cyfrowych, B — branża gier analogowych, C — sektor dziedzictwa, D — sektor organizacji pozarządowych, E — instytucje publiczne.

<table>
<tr><td>Efekty uczenia się przedmiotu</td><td>
<table>
<tr><th>Efekt kierunkowy</th><th>Efekt z przedmiotu</th><th>Sposób weryfikacji i oceny efektu</th></tr>
<tr><td>[GHDCMU2_W06] Objaśnia ekonomiczne i organizacyjne uwarunkowania przedsięwzięć badawczo-rozwojowych i projektów kreatywnych w sektorach gier i dziedzictwa, w tym współpracy międzysektorowej, źródeł finansowania i ścieżek karierowych.</td><td>Objaśnia ekonomiczne i organizacyjne uwarunkowania realizacji zadań i rozwoju zawodowego w danej instytucji w określonym środowisku gospodarczo-społecznym na przykładzie doświadczenia z miejsca praktyk.</td><td>[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja</td></tr>
<tr><td>[GHDCMU2_K04] Zachowuje zasady etyki zawodowej i profesjonalne standardy postępowania w rolach badacza, twórcy czy konsultanta, w tym wymogi rzetelności akademickiej i wrażliwości społecznej w pracy z materiałem historycznym i kulturowym.</td><td>Stosuje zasady etyki zawodowej i profesjonalne standardy postępowania, pełniąc role i zadania powierzone przez praktykodawcę.</td><td>[SK7] wpisy i opinia w dzienniczku praktyk</td></tr>
<tr><td>[GHDCMU2_U09] Planuje uczenie się własne i innych osób w kontekście rozwoju naukowego i zawodowego, na podstawie rozpoznanych potrzeb kompetencyjnych, z określeniem celów, sposobów uczenia się i kryteriów oceny postępów.</td><td>Świadomie planuje kierowanie własnym rozwojem kwalifikacji i nawyków pracy i regeneracji podczas praktyk, łącząc samodzielne poszukiwanie rozwiązań i naukę na błędach z korzystaniem ze wskazówek i pomocy innych osób.</td><td>[SU7] wpisy i opinia w dzienniczku praktyk</td></tr>
<tr><td>[GHDCMU2_K03] Opracowuje koncepcje przedsięwzięć badawczych, kreatywnych i badawczo-rozwojowych realizujących różne cele i potrzeby, w tym projekty komercyjne oraz działania na rzecz interesu publicznego.</td><td>Opracowuje własne propozycje realizacji zadań kreatywnych lub badawczo-rozwojowych w zakresie obowiązków powierzonych przez praktykodawcę, odpowiadających na potrzeby ich odbiorców lub samej organizacji.</td><td>[SK7] wpisy i opinia w dzienniczku praktyk</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Treści przedmiotu</td><td>Ustalane indywidualnie w porozumieniu z praktykodawcą.</td></tr>
<tr><td>Wymagania wstępne i dodatkowe</td><td></td></tr>
<tr><td>Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się</td><td>
<table>
<tr><th>Sposób oceniania (składowe)</th><th>Próg zaliczeniowy</th><th>Składowa oceny końcowej</th></tr>
<tr><td>Dokumentacja i informacja od praktykodawcy</td><td>51.0%</td><td>100.0%</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Zalecana lista lektur</td><td>Podstawowa lista lektur</td><td>nie dotyczy</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca lista lektur</td><td>nie dotyczy</td></tr>
<tr><td>Adresy eZasobów</td><td></td></tr>
<tr><td>Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania</td><td>Ustalane indywidualnie w porozumieniu z praktykodawcą.</td></tr>
<tr><td>Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu</td><td>Praktykę zawodową w wymiarze 80 godzin można realizować w jednym z pięciu proponowanych wariantów: A — branża gier cyfrowych, B — branża gier analogowych, C — sektor dziedzictwa, D — sektor organizacji pozarządowych, E — instytucje publiczne.</td></tr>
</table>

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.