Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Praktyka zawodowa (80 godzin), PG_00073657						
Kierunek studiów	Projektowanie gier historycznych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu	2026/2027			
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 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	
	• 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_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	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_U02] Potrafi dobierać oraz stosować metody i narzędzia (w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne) w sposób adekwatny do rozwiązywanego problemu	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_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	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
[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	współuczestniczy w działaniach realizowanych przez organizację przyjmującą na praktyki, w szczególności w inicjatywach o charakterze edukacyjnym, kulturalnym lub społecznym związanych z dziedzictwem historycznym	[SK7] wpisy i opinia w dzienniczku praktyk

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	nie dotyczy
Uzupełniająca lista lektur	-
Adresy eZasobów	

Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania

omówienie przebiegu i dokumentacji praktyk

Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu

Nie dotyczy

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.