

**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	<ul style="list-style-type: none"> <li>zapoznanie studentów z realiami pracy zawodowej związanej z projektowaniem i wykorzystaniem gier historycznych,</li> <li>rozwijanie umiejętności praktycznego zastosowania wiedzy i narzędzi wykorzystywanych w pracy projektowej,</li> <li>kształtowanie postaw odpowiedzialności zawodowej i etycznej,</li> <li>przygotowanie studentów do samodzielnego funkcjonowania na rynku pracy oraz do współpracy w zespołach projektowych.</li> </ul>						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[PGHL3_K01] Krytycznie ocenia posiadaną wiedzę, wykazując gotowość do jej poszerzania i zasięgania opinii ekspertów w razie trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	Student dokonuje refleksji nad efektami swojej pracy, formułuje pytania problemowe oraz świadomie korzysta z dostępnych źródeł wiedzy i konsultacji w celu poprawy jakości realizowanych działań.	[SK6] demonstracja umiejętności praktycznych
	[PGHL3_U08] W przemyślany sposób realizuje swoje plany rozwoju kompetencji w perspektywie uczenia się przez całe życie	Student identyfikuje własne potrzeby rozwojowe wynikające z realizowanych zadań oraz podejmuje działania służące nabywaniu lub doskonaleniu kompetencji niezbędnych do dalszej pracy projektowej lub zawodowej.	[SU6] demonstracja umiejętności praktycznych
	[PGHL3_U07] Sprawnie współpracuje z zespołem projektowym, koordynując organizację pracy indywidualnej z grupową	Student realizuje powierzone zadania w ramach pracy zespołowej, komunikując postępy, reagując na zmiany w organizacji pracy oraz uwzględniając zależności pomiędzy zadaniami własnymi i zespołowymi.	[SU6] demonstracja umiejętności praktycznych
[PGHL3_W10] Tłumaczy podstawowe ekonomiczne, prawne, etyczne i inne uwarunkowania działalności zawodowej związanej z grami historycznymi, w tym kluczowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	Student opisuje konsekwencje prawne, organizacyjne i etyczne podejmowanych działań projektowych lub zawodowych związanych z grami historycznymi, wskazując możliwe ograniczenia i ryzyka wynikające z przepisów prawa autorskiego oraz ochrony własności intelektualnej.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport	
Treści przedmiotu	<ul style="list-style-type: none"> <li>realizacja zadań zawodowych zgodnych z profilem kierunku Projektowanie gier historycznych,</li> <li>udział w pracach projektowych związanych z tworzeniem lub wykorzystywaniem gier historycznych,</li> <li>stosowanie narzędzi i technologii wykorzystywanych w środowisku pracy,</li> <li>zapoznanie się z organizacją pracy, strukturą zespołu oraz obiegiem informacji w instytucji lub firmie,</li> <li>przestrzeganie zasad etyki zawodowej, ochrony własności intelektualnej oraz przepisów prawa autorskiego,</li> <li>dokumentowanie przebiegu praktyk i efektów wykonywanych działań.</li> </ul>		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych 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.