Uniwersytet Gdański

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	A - Staż zawodowy, PG_00215508						
Kierunek studiów	Gry historyczne i dziedzictwo cyfrowe						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2027 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu	2028/2029			
Poziom kształcenia	II stopnia		Grupa zajęć	Grupa zajęć fakultatywnych			
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji	na uczelni			
Rok studiów	2		Język wykładowy	polski Przedmiot jest oficjalnie prowadzony w języku polskim, ale osoby anglojęzyczne mogą go realizować w całości po angielsku			
Semestr studiów	3		Liczba punktów ECTS	18.0			
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	180.0	0.0	0.0	0.0	180
	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	180		40.0		230.0	450
Cel przedmiotu	Staż zawodowy w wymiarze 180 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. Celem przedmiotu jest rozwinięcie kompetencji zawodowych poprzez realizację uzgodnionych zadań w środowisku pracy. Studenci uczą się oceniać własne potrzeby rozwojowe na podstawie wykonanych zadań i informacji zwrotnej, rozumieć uwarunkowania działania organizacji oraz przedstawiać przebieg i wyniki swojej pracy.						

<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 organizacji i środowisku gospodarczo-społecznym na podstawie doświadczeń z realizacji wybranej ścieżki kariery.</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 standardy postępowania podczas realizacji zadań, dbając o rzetelność, poszanowanie praw i poufności oraz wrażliwość społeczną.</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>Systematycznie wykonuje zadania powierzone podczas realizacji wybranej ścieżki kariery, rozwijając określone kompetencje w ramach przyjętych obowiązków i zakresu odpowiedzialności.</td><td>[SU7] wpisy i opinia w dzienniczku praktyk</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Treści przedmiotu</td><td>Określane indywidualnie w umowie ze stażodawcą.</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>Rozmowa ze studentem/studentką</td><td>51.0%</td><td>0.0%</td></tr>
<tr><td>Informacja i dokumentacja od stażodawcy</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>brak - staż praktyczny</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca lista lektur</td><td>brak - staż praktyczny</td></tr>
<tr><td>Adresy eZasobów</td><td></td></tr>
<tr><td>Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania</td><td>Określane indywidualnie w umowie ze stażodawcą.</td></tr>
<tr><td>Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu</td><td>Staż zawodowy w wymiarze 180 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.