

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 | | |
| 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 | | | | | | |
| | 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"> 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_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 | Student 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. | [SK6] demonstracja umiejętności praktycznych |
| | [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 | Student przestrzega zasad etyki zawodowej oraz odpowiedzialnie realizuje powierzone role i obowiązki w miejscu odbywania praktyk, wykazując szacunek dla różnorodnych kontekstów kulturowych i historycznych. | [SK6] demonstracja umiejętności praktycznych |
| | [PGHL3_U02] Potrafi dobierać oraz stosować metody i narzędzia (w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne) w sposób adekwatny do rozwiązywanego problemu | Student wykonuje powierzone zadania zawodowe, stosując odpowiednie metody, narzędzia oraz techniki informacyjno-komunikacyjne, adekwatnie do charakteru realizowanych działań praktycznych. | [SU6] demonstracja umiejętności praktycznych |
| [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 | Student rozumie zasady funkcjonowania środowiska pracy związanego z tworzeniem lub wykorzystywaniem gier historycznych, w tym podstawowe uwarunkowania prawne, ekonomiczne i etyczne realizowanych zadań zawodowych. | [SW2] prezentacja/projekt/referat/raport | |
| Treści przedmiotu | <ul style="list-style-type: none"> 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 osiągniętych efektów uczenia się | Sposób oceniania (składowe) | Próg zaliczeniowy | Składowa ocena końcowej |
| | Dziennik praktyk | 51.0% | 100.0% |
| Zalecana lista lektur | Podstawowa lista lektur | - | |
| | Uzupelniająca 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.