

**Uchwała nr 96/2023**  
**Rady Akademickiej Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW**  
**z dnia 19 października 2023 r.**

w sprawie uchwalenia Regulaminu odbywania praktyki studenckiej na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji studia drugiego stopnia profil praktyczny przez studentów rozpoczynających kształcenie w roku akademickim 2023/2024 kolejnych

Działając na podstawie § 24 ust. 1 pkt 3 lit. a Statutu Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW we Wrocławiu, Rada Akademska uchwała Regulamin odbywania praktyki studenckiej na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji studia drugiego stopnia profil praktyczny przez studentów rozpoczynających kształcenie w roku akademickim 2023/2024 i kolejnych, stanowiący załącznik do niniejszej uchwały.

Przewodniczący Rady Akademickiej

prof. dr hab. Edward Czapiewski

**PROGRAM I REGULAMIN PRAKTYK**  
**na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji**  
**studia drugiego stopnia**  
**profil praktyczny**  
**dla cyklu rozpoczynającego się od roku akademickiego 2023/2024**

### **1. Cele praktyk**

Przez praktykę należy rozumieć przewidziany programem studiów okres przeznaczony na pogłębianie wiedzy oraz doskonalenie praktycznych umiejętności i kompetencji społecznych studenta w Instytucji Przyjmującej na praktykę.

Celem praktyk jest:

- pogłębianie i poszerzanie wiedzy zdobytej na zajęciach dydaktycznych i rozwijanie umiejętności jej wykorzystania,
- przygotowanie do wejścia na rynek pracy poprzez kształtowanie umiejętności niezbędnych w przyszłej pracy zawodowej (analitycznych, organizacyjnych, pracy w zespole, nawiązywania kontaktów), a także przygotowanie Studenta do samodzielności i odpowiedzialności za powierzone mu zadania,
- pogłębianie wiedzy o branży, w której działa pracodawca przyjmujący na praktykę,
- stworzenie warunków do aktywizacji zawodowej Studentów na rynku pracy.

Zasadniczym celem praktyki w Instytucji Przyjmującej na praktykę jest:

- poznanie Instytucji Przyjmującej na praktykę oraz zaznajomienie się Studenta ze specyfiką pracy w tej instytucji;
- umożliwienie zastosowania w praktyce wiedzy i umiejętności zdobywanych podczas zajęć na Uczelni;
- pozyskiwanie i rozwijanie kompetencji zawodowych;
- realizacja efektów uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych przypisanych do praktyk;
- przygotowanie Studentów do podjęcia pracy w instytucjach związanych ze studiowanym kierunkiem / zakresem.

### **2. Miejsca, w których studenci/cki mogą odbyć praktykę:**

- przedsiębiorstwa z branży projektowania gier wideo, gier komputerowych, gier mobilnych, gier innego rodzaju (w tym planszowych, karcianych itp.), a także tworzące oprogramowanie komputerowe, w szczególności rozrywkowe i edukacyjne,
- przedsiębiorstwa z branży kreatywnej, działające w branży rozrywkowej, reklamowej oraz w szeroko rozumianej branży usługowej, w szczególności studia animacji, agencje reklamowe,
- przedsiębiorstwa z branży IT lub innej, zajmujące się przynajmniej częściowo projektowaniem graficznym, w szczególności projektowaniem 3D, projektowaniem przestrzennym, architektonicznym itp.,
- przedsiębiorstwa z branży wydawniczej, m.in. zajmujące się publikowaniem i dystrybucją książek, gier, komiksów, zabawek itp.,
- stowarzyszenia, fundacje i inne podmioty wpisane do odpowiedniego rejestru, które w zakresie swojej statutowej działalności realizują działalność kreatywną, w tym projektowanie graficzne, tworzenie oprogramowania, gier, badania i rozwój gier oraz innych form rozrywki tradycyjnej i multimedialnej,

- praktyki można zrealizować w formie projektów praktycznych realizowanych pod nadzorem nauczycieli akademickich,
- inne instytucje po uzgodnieniu z Uczelnianym Opiekunem Praktyk.

### 3. Czas trwania praktyk i miejsce ich odbywania

Studenci/tki studiów **drugiego stopnia** odbywają praktyki zgodnie z harmonogramem studiów:

Rok studiów, semestr	Czas trwania praktyki	Uszczegółowienie	Zakładane efekty uczenia się:
I rok, semestr 1	120 godzin dydaktycznych (90 godzin zegarowych)	<p><b>Praktyka zawodowa I</b> Wprowadzenie do praktyk - 2 godziny dydaktyczne</p> <p>Ewaluacja praktyk - 6 godzin dydaktycznych</p> <p>Praktyka w Instytucji Przyjmującej - 112 godzin dydaktycznych</p>	<p>a) w zakresie wiedzy student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– wykorzystuje pogłębioną wiedzę z dziedzin związanych ze studiowanym kierunkiem: projektowaniem graficznym, produkcją gier lub innych form rozrywki.</li> <li>– w oparciu o szczegółowe rozpracowane fazy projektowania, tj. preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną wraz z metodyką ich realizacji przygotowuje produkt interaktywny</li> </ul> <p>b) w zakresie umiejętności student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– rozwiązuje złożone problemy związane z realizacją projektu interaktywnego uwzględniając szczegółowe założenia i metodyki projektowe oraz środki techniczne.</li> <li>– sprawnie posługuje się sprzętem oraz oprogramowaniem przy realizacji projektu.</li> </ul> <p>c) w zakresie kompetencji społecznych student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– proponuje innowacyjne rozwiązania problemów i terminowo wywiązuje się z zobowiązań, dostarczając na czas efekty swojej pracy zgodne z wymaganiami stawianymi projektem interaktywnym.</li> </ul>
I rok, semestr 2	120 godzin dydaktycznych (90 godzin zegarowych)	<p><b>Praktyka zawodowa II</b> Wprowadzenie do praktyk - 2 godziny dydaktyczne</p> <p>Ewaluacja praktyk - 6 godzin dydaktycznych</p> <p>Praktyka w Instytucji Przyjmującej - 112 godzin dydaktycznych</p>	<p>a) w zakresie wiedzy student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– wykorzystuje pogłębioną wiedzę z dziedzin związanych ze studiowanym kierunkiem: projektowaniem graficznym, produkcją gier lub innych form rozrywki.</li> <li>– w oparciu o szczegółowe rozpracowane fazy projektowania, tj. preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną wraz z metodyką ich realizacji przygotowuje produkt interaktywny</li> </ul> <p>b) w zakresie umiejętności student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– rozwiązuje złożone problemy związane z realizacją projektu interaktywnego uwzględniając szczegółowe założenia i metodyki projektowe oraz środki techniczne.</li> <li>– sprawnie posługuje się sprzętem oraz oprogramowaniem przy realizacji projektu.</li> </ul> <p>c) w zakresie kompetencji społecznych student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– proponuje innowacyjne rozwiązania problemów i terminowo wywiązuje się z zobowiązań, dostarczając na czas efekty swojej pracy zgodne z wymaganiami stawianymi projektem interaktywnym.</li> </ul>
II rok, semestr 3	120 godzin dydaktycznych (90 godzin zegarowych)	<p><b>Praktyka zawodowa III</b> Wprowadzenie do praktyk - 2 godziny dydaktyczne</p>	<p>a) w zakresie wiedzy student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– wykorzystuje pogłębioną znajomość budowy i działania urządzeń wykorzystywanych w pracy zawodowej do praktycznej realizacji produktu interaktywnego;</li> <li>– opracowuje koncepcję produktu interaktywnego, biorąc pod uwagę fazy jego przygotowania i realizacji: preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną;</li> <li>– zarządza indywidualną przedsiębiorczością oraz własnością intelektualną</li> </ul>

		<p>Ewaluacja praktyk - 6 godzin dydaktycznych</p> <p>Praktyka w Instytucji Przyjmującej - 112 godzin dydaktycznych</p>	<p>b) w zakresie umiejętności student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– umiejętnie planuje organizację i realizację projektu interaktywnego uwzględniając warunki czasu pracy, zasobów ludzkich i materiałowych oraz kontekst ekonomiczny w zmieniających się, dynamicznych, nie przewidywalnych warunkach</li> <li>– posiada pogłębiony warsztat pozwalający na zaplanowanie projektu interaktywnego w zakresie prac koncepcyjnych, realizacyjnych i postprodukcji pozwalający określić skuteczność realizowanego projektu.</li> <li>– podejmuje innowacyjne działania i wykorzystuje opinie użytkowników do modyfikacji realizowanych projektów, umiejętnie posługując się podejściem systemowym i właściwie weryfikując postawione wcześniej hipotezy.</li> </ul> <p>c) w zakresie kompetencji społecznych student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– inicjuje działania, kieruje pracą zespołu, ukierunkowuje uczenie się innych,</li> <li>– skutecznie komunikuje się za pośrednictwem różnych mediów ze szczególnym uwzględnieniem umiejętności negocjacji swojego stanowiska w rozmowach biznesowych i rozumienia potrzeb klienta.</li> </ul>
<p>II rok, semestr 4</p>	<p>120 godzin dydaktycznych (90 godzin zegarowych)</p>	<p><b>Praktyka zawodowa IV</b></p> <p>Wprowadzenie do praktyk - 2 godziny dydaktyczne</p> <p>Ewaluacja praktyk - 6 godzin dydaktycznych</p> <p>Praktyka w Instytucji Przyjmującej - 112 godzin dydaktycznych</p>	<p>a) w zakresie wiedzy student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– wykorzystuje pogłębioną znajomość budowy i działania urządzeń wykorzystywanych w pracy zawodowej do praktycznej realizacji produktu interaktywnego;</li> <li>– opracowuje koncepcję produktu interaktywnego, biorąc pod uwagę fazy jego przygotowania i realizacji: preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną;</li> <li>– zarządza indywidualną przedsiębiorczością oraz własnością intelektualną</li> </ul> <p>b) w zakresie umiejętności student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– umiejętnie planuje organizację i realizację projektu interaktywnego uwzględniając warunki czasu pracy, zasobów ludzkich i materiałowych oraz kontekst ekonomiczny w zmieniających się, dynamicznych, nie przewidywalnych warunkach</li> <li>– posiada pogłębiony warsztat pozwalający na zaplanowanie projektu interaktywnego w zakresie prac koncepcyjnych, realizacyjnych i postprodukcji pozwalający określić skuteczność realizowanego projektu.</li> </ul> <p>c) w zakresie kompetencji społecznych student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– inicjuje działania, kieruje pracą zespołu, ukierunkowuje uczenie się innych,</li> <li>– skutecznie komunikuje się za pośrednictwem różnych mediów ze szczególnym uwzględnieniem umiejętności negocjacji swojego stanowiska w rozmowach biznesowych i rozumienia potrzeb klienta.</li> </ul>

#### 4. Harmonogram odbywania praktyki:

Harmonogram odbywania praktyki student ustala z Opiekunem Praktyki z ramienia Instytucji Przyjmującej na praktykę. Indywidualny harmonogram zależy od godzin pracy instytucji, możliwości Opiekuna Praktyki oraz studenta.

## 5. Potwierdzenie osiągnięcia efektów uczenia się:

Potwierdzenie osiągnięcia efektów uczenia się odbywa się w Dzienniku praktyk, w którym studenci opisują zadania zrealizowane w Instytucji Przyjmującej na praktykę związane z wyżej wymienionymi efektami, a Opiekun Praktyki z ramienia danej Instytucji Przyjmującej na praktykę potwierdza je podpisem w Dzienniku praktyk oraz Uczelniany Opiekun Praktyk w Dzienniku praktyk oraz w USOSweb.

W przypadku zaliczania praktyki na podstawie umowy o pracę lub umów cywilnoprawnych, prowadzenie własnej działalności gospodarczej, podejmowania innych form działalności – staż, wolontariat, zaliczenia praktyki dokonuje Uczelniany Opiekun Praktyk na pisemny *Wniosek o zaliczenie praktyki zawodowej na podstawie zaświadczenia o zatrudnieniu/prowadzeniu działalności gospodarczej/ podejmowania innych form działalności*, w którym potwierdzone jest osiągnięcie efektów uczenia się przez bezpośredniego przełożonego studenta.

Do dokumentacji potwierdzającej osiągnięcie efektów uczenia się w formie *Dzienniczka praktyk* lub *Wniosku o zaliczenie praktyki zawodowej na podstawie zaświadczenia o zatrudnieniu/prowadzeniu działalności gospodarczej/podejmowania innych form działalności* powinno być załączone portfolio dokumentujące realizację zadań, pozwalających na weryfikację osiągniętych efektów uczenia się dla kierunku zakładanych dla praktyki zawodowej przez Uczelnianego opiekuna praktyk.

**6. Procedura realizacji praktyk przez studentów studiów I i II stopnia oraz jednolitych studiów magisterskich na kierunkach prowadzonych na Wydziale Studiów Stosowanych** określona jest w Zarządzeniu Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW we Wrocławiu.