

Uchwała nr 31/2021
Rady Akademickiej Dolnośląskiej Szkoły Wyższej
z 18 marca 2021 r.

w sprawie zmiany Regulaminu odbywania praktyki studenckiej na kierunku Media kreatywne: projektowanie gier i animacji studia drugiego stopnia w Dolnośląskiej Szkole Wyższej przez studentów rozpoczynających kształcenie w roku akademickim 2020/2021 i kolejnych

Działając na § 24 ust. 1 pkt 3 lit. a Statutu Dolnośląskiej Szkoły Wyższej, Rada Akademska Dolnośląskiej Szkoły Wyższej:

§ 1 Zmienia Regulamin odbywania praktyki studenckiej na kierunku Media kreatywne: projektowanie gier i animacji studia drugiego stopnia w Dolnośląskiej Szkole Wyższej przez studentów rozpoczynających kształcenie w roku akademickim 2020/2021 i kolejnych, nadany uchwałą Rady Akademickiej DSW115/2020.

§ 2 Wprowadza tekst jednolity regulaminu, o którym mowa w § 1 stanowiący załącznik do niniejszej uchwały.

§ 3. Traci moc uchwała Rady Akademickiej nr 115/2020 z dnia 12 listopada 2020 r. w sprawie uchwalenia Regulaminu odbywania praktyki studenckiej na kierunku Media kreatywne: projektowanie gier i animacji studia drugiego stopnia w Dolnośląskiej Szkole Wyższej przez studentów rozpoczynających kształcenie w roku akademickim 2020/2021 i kolejnych.

Przewodniczący Rady Akademickiej

prof. dr hab. Edward Czapiewski

PROGRAM I REGULAMIN PRAKTYK

dla programu studiów obowiązującego od roku akademickiego 2020/2021

Kierunek: Media kreatywne: projektowanie gier i animacji
Poziom studiów: studia drugiego stopnia

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.

2. Miejsca, w których studenci/teki 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/teki studiów **drugiego stopnia** odbywają praktyki zgodnie z harmonogramem studiów:

Rok studiów, semestr	Czas trwania praktyki	Uszczegółowienie	Zakładane efekty uczenia się:
I rok, semestr 2	5 tygodni (180 godzin)	Praktyka w instytucji przyjmującej - 180 godzin	a) w zakresie wiedzy student/ka: –Ma pogłębioną wiedzę z dziedzin związanych ze studiowanym kierunkiem: projektowaniem graficznym, produkcją gier lub innych form rozrywki –Zna podstawowe fazy opracowania produktu interaktywnego – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną wraz z metodyką ich realizacji b) zakresie umiejętności student/ka:

			<ul style="list-style-type: none"> –Właściwie uczestniczy w realizacji projektu interaktywnego uwzględniając podstawowe założenia i metodyki projektowe oraz środki techniczne. –Poprawnie posługuje się odpowiednim do realizacji projektu sprzętem oraz oprogramowaniem <p>c) zakresie kompetencji społecznych student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> –Potrafi terminowo wywiązać się ze zobowiązań, dostarczając na czas efekty swojej pracy zgodnie z wymaganiami stawianymi projektom interaktywnym.
II rok, semestr 4	5 tygodni (180 godzin)	Praktyka w instytucji przyjmującej - 180 godzin	<p>a) w zakresie wiedzy student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Zna wszystkie fazy opracowania produktu interaktywnego – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną wraz z metodyką ich realizacji – Zna na pogłębionym poziomie aspekty budowy i działania urządzeń wykorzystywanych w pracy zawodowej – Posiada pogłębioną wiedzę na temat zarządzania indywidualną przedsiębiorczością oraz własnością intelektualną <p>b) zakresie umiejętności student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Właściwie planuje organizację i realizację projektu interaktywnego uwzględniając warunki czasu pracy, zasobów ludzkich i materiałowych oraz kontekst ekonomiczny. – Posiada zaawansowany warsztat do zaplanowania projektu interaktywnego w zakresie prac koncepcyjnych, realizacyjnych i postprodukcji. – Potrafi określić skuteczność realizowanego projektu i wykorzystać opinie użytkowników do jego modyfikacji, posługując się podejściem systemowym i właściwie weryfikując postawione wcześniej hipotezy. <p>c) zakresie kompetencji społecznych student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Potrafi skutecznie porozumiewać się w kontaktach interpersonalnych, za pośrednictwem różnych mediów ze szczególnym uwzględnieniem umiejętności negocjacji swojego stanowiska w rozmowach biznesowych i rozumienia potrzeb klienta.

4. Harmonogram odbywania praktyki:

Harmonogram odbywania praktyki student/ka ustala z Opiekunem Praktyki z ramienia Instytucji Przyjmującej na praktykę.

Indywidualny harmonogram zależny jest od godzin pracy instytucji, możliwości Opiekuna Praktyki oraz studenta/ki.

5. Potwierdzenie osiągnięcia efektów uczenia się:

Potwierdzenie osiągnięcia efektów uczenia się odbywa się w *Dzienniku praktyk*, w którym studenci/tki 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 USOS.

Potwierdzenie osiągnięcia efektów kształcenia może odbyć się na podstawie: podania o zaliczenie aktywności zawodowej na poczet praktyki, zaświadczenia o zatrudnieniu (z pełną nazwą pracodawcy, stanowiskiem pracy i okresem zatrudnienia) oraz opisu czynności wykonywanych na zajmowanym stanowisku w swoim miejscu pracy.

6. Informacje dodatkowe w okresie epidemii COVID-19

W trakcie trwania epidemii dopuszcza się możliwość realizacji praktyki zawodowej w trybie zdalnym, z wykorzystaniem narzędzi audio-wizualnych, pozwalających na stały kontakt studenta z Opiekunem Praktyk w Instytucji Przyjmującej oraz pracownikami tej instytucji. Warunkiem do zdalnego odbycia praktyk jest możliwość wykazania w Dzienniku Praktyk, że zostały osiągnięte zakładane efekty kształcenia.

W przypadku studentów ostatniego roku: jeżeli realizacja praktyki nie jest możliwa w trakcie trwania epidemii, a efekty kształcenia nie zostały osiągnięte, Uczelniany Opiekun Praktyk może przydzielić studentowi do realizacji projekt praktyczny, który umożliwi osiągnięcie przez studenta brakujących efektów kształcenia w przeznaczonym do odbycia praktyk terminie. Ostateczną decyzję o uznaniu dotychczasowej praktyki i uzupełnienia brakujących efektów kształcenia w formie projektu podejmuje Dziekan, na wniosek studenta/ki, po wcześniejszej akceptacji Uczelnianego Opiekuna Praktyk.

7. 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 Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z siedzibą we Wrocławiu.