

Uchwała nr 241/2022
Rady Akademickiej Dolnośląskiej Szkoły Wyższej
z dnia 3 listopada 2022 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 2022/2023 i kolejnych

Działając na podstawie § 24 ust. 1 pkt 3 lit. a Statutu Dolnośląskiej Szkoły Wyższej, Rada Akademyka Dolnośląskiej Szkoły Wyższej uchwała Regulamin odbywania praktyki studenckiej na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji studia drugiego stopnia w Dolnośląskiej Szkoły Wyższej przez studentów rozpoczynających kształcenie w roku akademickim 2022/2023 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 2022/2023**

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 / modułem kształcenia specjalnościowego.

2. Miejsca, w których studenci/tki 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 (3 tygodnie)	Praktyka zawodowa I Wprowadzenie do praktyk - 2 godziny dydaktyczne Ewaluacja praktyk - 6 godzin dydaktycznych Praktyka w Instytucji Przyjmującej - 112 godzin dydaktycznych	a) w zakresie wiedzy student/ka: – Wykorzystuje pogłębioną wiedzę z dziedzin związanych ze studiowanym kierunkiem: projektowaniem graficznym, produkcją gier lub innych form rozrywki. – W oparciu o szczegółowe rozpracowane fazy projektowania, tj. preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną wraz z



			<p>metodyką ich realizacji przygotowuje produkt interaktywny</p> <p>b) zakresie umiejętności student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> –Rozwiązuje złożone problemy związane z realizacją projektu interaktywnego uwzględniając szczegółowe założenia i metodyki projektowe oraz środki techniczne. –Sprawnie posługuje się sprzętem oraz oprogramowaniem przy realizacji projektu. <p>c) zakresie kompetencji społecznych student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> –proponuje innowacyjne rozwiązania problemów i terminowo wywiązuje się z zobowiązań, dostarczając na czas efekty swojej pracy zgodne z wymaganiami stawianymi projektom interaktywnym.
I rok, semestr 2	120 godzin dydaktycznych / 90 godzin zegarowych (3 tygodnie)	<p>Praktyka zawodowa II</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"> –Wykorzystuje pogłębioną wiedzę z dziedzin związanych ze studiowanym kierunkiem: projektowaniem graficznym, produkcją gier lub innych form rozrywki. – W oparciu o szczegółowe rozpracowane fazy projektowania, tj. preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną wraz z metodyką ich realizacji przygotowuje produkt interaktywny <p>b) zakresie umiejętności student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> –Rozwiązuje złożone problemy związane z realizacją projektu interaktywnego uwzględniając szczegółowe założenia i metodyki projektowe oraz środki techniczne. –Sprawnie posługuje się sprzętem oraz oprogramowaniem przy realizacji projektu. <p>c) zakresie kompetencji społecznych student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> – proponuje innowacyjne rozwiązania problemów i terminowo wywiązuje się z zobowiązań, dostarczając na czas efekty swojej pracy zgodne z wymaganiami stawianymi projektom interaktywnym.
II rok, semestr 3	120 godzin dydaktycznych / 90 godzin zegarowych (3 tygodnie)	<p>Praktyka zawodowa III</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"> –Wykorzystuje pogłębioną znajomość budowy i działania urządzeń wykorzystywanych w pracy zawodowej do praktycznej realizacji produktu interaktywnego; –Opracowuje koncepcję produktu interaktywnego, biorąc pod uwagę fazy jego przygotowania i realizacji: preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną; –Zarządza indywidualną przedsiębiorczością oraz własnością intelektualną <p>b) w zakresie umiejętności student/ka:</p>



			<ul style="list-style-type: none"> –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 –Posiada pogłębiony warsztat pozwalający na zaplanowanie projektu interaktywnego w zakresie prac koncepcyjnych, realizacyjnych i postprodukcji pozwalający określić skuteczność realizowanego projektu. –Podejmuje innowacyjne działania i wykorzystuje opinie użytkowników do modyfikacji realizowanych projektów, umiejętnie posługując się podejściem systemowym i właściwie weryfikując postawione wcześniej hipotezy. <p>c) zakresie kompetencji społecznych student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> –inicjuje działania, kieruje pracą zespołu, ukierunkowuje uczenie się innych, –skutecznie komunikuje się za pośrednictwem różnych mediów ze szczególnym uwzględnieniem umiejętności negocjacji swojego stanowiska w rozmowach biznesowych i rozumienia potrzeb klienta.
II rok, semestr 4	120 godzin dydaktycznych / 90 godzin zegarowych (3 tygodnie)	<p>Praktyka zawodowa IV</p> <p>Wprowadzenie do praktyk - 2 godziny dydaktyczne Ewaluacja praktyk - 6 godzin dydaktycznych Praktyka w Instytucji Przyjmującej - 112 godzin dydaktycznych</p>	<p>a) w zakresie wiedzy student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Wykorzystuje pogłębioną znajomość budowy i działania urządzeń wykorzystywanych w pracy zawodowej do praktycznej realizacji produktu interaktywnego; –Opracowuje koncepcję produktu interaktywnego, biorąc pod uwagę fazy jego przygotowania i realizacji: preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną; –Zarządza indywidualną przedsiębiorczością oraz własnością intelektualną <p>b) w zakresie umiejętności student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> –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 –Posiada pogłębiony warsztat pozwalający na zaplanowanie projektu interaktywnego w zakresie prac koncepcyjnych, realizacyjnych i postprodukcji pozwalający określić skuteczność realizowanego projektu. <p>c) zakresie kompetencji społecznych student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> –inicjuje działania, kieruje pracą zespołu, ukierunkowuje uczenie się innych,



			—skutecznie komunikuje się 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 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, prowadzenia własnej działalności gospodarczej, podejmowania innych form działalności – stażu, wolontariatu, 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/Studentki.

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 Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z siedzibą we Wrocławiu.

Aktualizacja:

Rok akademicki: