

Uchwała nr 25/2024
Rady Akademickiej Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW
z dnia 25 kwietnia 2024 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 2024/2025 i 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 2024/2025 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 2024/2025

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/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)	<p>Praktyka zawodowa I 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 z 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) w 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) w 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 projektem interaktywnym.
I rok, semestr 2	120 godzin dydaktycznych (90 godzin zegarowych)	<p>Praktyka zawodowa II 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 z 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) w 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) w 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 projektem interaktywnym.
II rok, semestr 3	120 godzin dydaktycznych (90 godzin zegarowych)	<p>Praktyka zawodowa III Wprowadzenie do praktyk - 2 godziny dydaktyczne</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>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"> – 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) w 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.
<p>II rok, semestr 4</p>	<p>120 godzin dydaktycznych (90 godzin zegarowych)</p>	<p>Praktyka zawodowa IV</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. <p>c) w 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, 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.