

Uchwała nr 240/2022

Rady Akademickiej Dolnośląskiej Szkoły Wyższej

z dnia 3 listopada 2022 r.

w sprawie uchwalenia Regulaminu odbywania praktyki studenckiej na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne studia pierwszego 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 Akademska Dolnośląskiej Szkoły Wyższej uchwała Regulamin odbywania praktyki studenckiej na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne studia pierwszego 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: game design, animacja, efekty specjalne
studia pierwszego 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, szczególnie w zakresie wiedzy o mediach kreatywnych i umiejętności przydatnych w branżach kreatywnych,
- 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 kreatywnej, w której działa pracodawca przyjmujący na praktykę,
- stworzenie warunków do aktywizacji zawodowej Studentów na rynku pracy.

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 lub 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 **pierwszego stopnia** odbywają praktyki zgodnie z harmonogramem studiów:

Rok studiów, semestr	Czas trwania praktyki	Uszczegółowienie	Zakładane efekty uczenia się:
II rok, 3 semestr	240 godzin dydaktycznych (180 godzin zegarowych)	<p>Praktyka zawodowa1</p> <p>Wprowadzenie do praktyk - 2 godziny dydaktyczne</p> <p>Ewaluacja praktyk - 4 godziny dydaktycznych</p> <p>Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 234 godzin dydaktycznych</p>	<p>a) w zakresie wiedzy student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykorzystuje niezbędną wiedzę praktyczną na temat technologii informatycznych wykorzystywanych w realizacji projektu interaktywnego, - wykorzystuje wiedzę na temat istotnych gatunków i formatów produkcji medialnej, filmowej lub internetowej ze szczególnym uwzględnieniem produktów interaktywnych, <p>b) zakresie umiejętności student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> - twórczo posługuje się odpowiednim do realizacji projektu sprzętem komputerowym, filmowym lub fotograficznym oraz oprogramowaniem



			<ul style="list-style-type: none"> - realizuje warstwy wizualnej oraz komunikacyjnej projektu uwzględniając aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe. c) zakresie kompetencji społecznych student/ka: <ul style="list-style-type: none"> - potrafi terminowo wywiązać się ze zobowiązań, dostarczając na czas efekty swojej pracy zgodne z wymaganiami stawianymi projektom interaktywnym,
II rok, 4 semestr	240 godzin dydaktycznych (180 godzin zegarowych)	<p style="text-align: center;">Praktyka zawodowa2</p> <p>Wprowadzenie do praktyk - 2 godziny dydaktyczne</p> <p>Ewaluacja praktyk - 6 godzin dydaktycznych</p> <p>Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 232 godzin dydaktycznych</p>	<ul style="list-style-type: none"> a) w zakresie wiedzy student/ka: <ul style="list-style-type: none"> - wykorzystuje w praktyce znajomość faz opracowania produktu interaktywnego – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną wraz z metodyką ich realizacji - posiada i wykorzystuje profesjonalną wiedzę na temat wybranych aspektów estetyki związanych z realizowanymi projektami, - wykorzystuje w praktyce zasady funkcjonowania przedsiębiorstwa kreatywnego, prawa własności przemysłowej i intelektualnej potrzebnych do rozpoczęcia własnej działalności gospodarczej w zakresie studiowanego kierunku. b) zakresie umiejętności student/ka: <ul style="list-style-type: none"> - właściwie planuje organizację i realizację projektu interaktywnego uwzględniając warunki czasu pracy, zasobów ludzkich i materiałowych, - potrafi określić skuteczność realizowanego projektu i wykorzystać opinie użytkowników do jego modyfikacji, - potrafi uczestniczyć w planowaniu strategii dystrybucji produktów, dokonać wyboru odpowiednich kanałów ich rozpowszechniania uwzględniając cele reklamowe i marketingowe, uwarunkowania prawne, finansowe i technologiczne, c) zakresie kompetencji społecznych student/ka: <ul style="list-style-type: none"> - potrafi uczestniczyć w działaniu zespołu do przygotowania projektu interaktywnego i pełnić w nim różnorodne funkcje, wykazując się umiejętnością współpracy, - 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.
III rok, semestr 5	240 godzin dydaktycznych (180 godzin zegarowych)	<p style="text-align: center;">Praktyka zawodowa3</p> <p>Wprowadzenie do praktyk - 2 godziny dydaktyczne</p> <p>Ewaluacja praktyk - 4 godziny dydaktycznych</p> <p>Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 234 godzin dydaktycznych</p>	<ul style="list-style-type: none"> a) w zakresie wiedzy student/ka: <ul style="list-style-type: none"> - wykorzystuje w praktyce znajomość faz opracowania produktu interaktywnego – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną wraz z metodyką ich realizacji b) zakresie umiejętności student/ka: <ul style="list-style-type: none"> - właściwie planuje organizację i realizację projektu interaktywnego uwzględniając warunki czasu pracy, zasobów ludzkich i materiałowych, - potrafi określić skuteczność realizowanego projektu i wykorzystać opinie użytkowników do jego modyfikacji, c) zakresie kompetencji społecznych student/ka: <ul style="list-style-type: none"> - potrafi uczestniczyć w działaniu zespołu do przygotowania projektu interaktywnego i pełnić w nim różnorodne funkcje, wykazując się umiejętnością współpracy.
II rok, 6 semestr	240 godzin dydaktycznych (180 godzin zegarowych)	<p style="text-align: center;">Praktyka zawodowa4</p> <p>Wprowadzenie do praktyk - 2 godziny dydaktyczne</p> <p>Ewaluacja praktyk - 6 godzin dydaktycznych</p> <p>Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 232 godzin dydaktycznych</p>	<ul style="list-style-type: none"> a) w zakresie wiedzy student/ka: <ul style="list-style-type: none"> - wykorzystuje w praktyce zasady funkcjonowania przedsiębiorstwa kreatywnego, prawa własności przemysłowej i intelektualnej potrzebnych do rozpoczęcia własnej działalności gospodarczej w zakresie studiowanego kierunku. b) zakresie umiejętności student/ka: <ul style="list-style-type: none"> - potrafi określić skuteczność realizowanego projektu i wykorzystać opinie użytkowników do jego modyfikacji, - potrafi uczestniczyć w planowaniu strategii dystrybucji produktów, dokonać wyboru odpowiednich kanałów ich rozpowszechniania uwzględniając cele reklamowe i



			<p>marketingowe, uwarunkowania prawne, finansowe i technologiczne,</p> <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 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: Adam Flamma