

UNIWERSYTET KAZIMIERZA WIELKIEGO W BYDGOSZCZY

WYDZIAŁ NAUK O KULTURZE

**PROGRAM PRAKTYKI ZAWODOWEJ, WARSZTATU DZIENNIKARSTWA
GROWEGO I WARSZTATU PROJEKTOWANIA I PRODUKCJI GIER**

Kierunek studiów: badanie i projektowanie gier

Poziom studiów: studia pierwszego stopnia

Studia o profilu praktycznym

Tryb studiów: stacjonarny

Rok studiów: I, II, III (sem. 2, 3, 4, 5, 6)

Bydgoszcz 2026

Podstawy prawne:

Zarządzenie Nr 81/2024/2025 Rektora Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego z dnia 22 września 2025 r. w sprawie wprowadzenia Regulaminu Praktyk Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego Na podstawie art. 23 ust. 2 pkt 2) ustawy z 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz. U. z 2024 r., poz. 1571 z późn. zm.)

I. Celem programu praktyki jest

- rozwijanie umiejętności;
- kształtowanie kompetencji społecznych (np. praca zespołowa, odpowiedzialność),
- pogłębianie wiedzy (np.: znajomość realnych procesów zawodowych, rozumienie zasad funkcjonowania instytucji/przedsiębiorstw, wiedza o standardach branżowych oraz o zależnościach między teorią a praktyką)

Zgodnie z § 2 i 3 Regulaminu Praktyk UKW, celem praktyki zawodowej jest realizacja założonych efektów kształcenia określonych w opisie i programie przedmiotu *Praktyka zawodowa* odpowiednio dla 5 i 6 semestru studiów, *Warsztat dziennikarstwa growego* odpowiednio dla 5 i 6 semestru studiów oraz *Warsztat projektowania i produkcji gier* odpowiednio dla 2,3,4,5 i 6 semestru studiów.

Celem praktyki jest realizacja przedmiotowych efektów uczenia się.

II. Oczekiwane efekty uczenia się

A. Wiedza

K_W01 zna i rozumie w zaawansowanym stopniu wybrane fakty, obiekty i zjawiska dotyczące gier i nowych mediów, a także literatury, kultury popularnej i komunikacji społecznej, mające związek z kierunkiem studiów

K_W03 zna i rozumie w zaawansowanym stopniu wybrane szczegółowe zagadnienia z zakresu projektowania, produkcji oraz badania gier i graczy

K_W04 zna i rozumie w zaawansowanym stopniu praktyczne zastosowania wiedzy z zakresów game design i game studies w działalności zawodowej w branży gier

K_W06 zna i rozumie wybrane ekonomiczne, społeczne i technologiczne uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z branżą gier

K_W07 zna i rozumie wybrane prawne i etyczne uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z branżą gier, w tym związane z ochroną własności intelektualnej

K_W08 zna i rozumie podstawowe zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości w zakresie branży gier

B. Umiejętności

K_U01 potrafi formułować i rozwiązywać nietypowe problemy oraz wykonywać zadania w warunkach nie w pełni przewidywalnych przez krytyczny wybór, analizę, ocenę i interpretację informacji odnoszących się do badania lub projektowania gier

K_U03 potrafi formułować problemy oraz wykonywać wybrane zadania typowe dla działalności w branży gier

K_U04 potrafi komunikować się z otoczeniem z użyciem właściwej dla branży gier terminologii

K_U05 potrafi brać udział w debacie, aktywnie uczestnicząc w dyskusji

K_U07 potrafi planować i organizować pracę indywidualną oraz zespołową

K_U08 potrafi współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych (w tym interdyscyplinarnych)

C. Kompetencje społeczne

K_K02 jest gotów do uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów i źródeł specjalistycznych

K_K03 jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych i współorganizowania działalności na rzecz środowiska lokalnego za pomocą narzędzi związanych z grami

K_K04 jest gotów do inicjowania działań na rzecz interesu publicznego

K_K06 jest gotów do przestrzegania zasad etyki zawodowej i wprowadzania tych standardów w swoim otoczeniu zawodowym

K_K08 jest gotów do odpowiedzialnego wykonywania pracy w branży gier zgodnie ze standardami profesjonalnej komunikacji oraz przyjętymi dobrymi praktykami

Efekt uczenia się	Praktyka zawodowa	Warsztat dziennikarstwa growego	Warsztat projektowania i produkcji gier
K_W01	X		
K_W03			X
K_W04	X		X
K_W06	X		
K_W07		X	
K_W08	X		X
K_U01			X
K_U03	X		
K_U04	X	X	X
K_U05	X		

K_U07	X		X
K_U08	X		X
K_K02		X	X
K_K03	X		
K_K04	X		
K_K06	X		X
K_K08			X

III. Zakres (program) praktyki

Realizowane treści (w formie stacjonarnej i zdalnej):

Zakres jest zależny od miejsca odbywanych praktyk.

1. Treści obowiązkowe (dla wszystkich studentek i studentów)

- zapoznanie się z organizacją, strukturą i zasadami funkcjonowania instytucji,
- poznanie zasad BHP, ochrony danych i poufności informacji,
- uczestnictwo w pracy zespołowej oraz realizacja powierzonych zadań,
- dokumentowanie przebiegu praktyki (dziennik praktyk),
- przestrzeganie zasad etyki zawodowej.

2. Treści kierunkowe (realizowane selektywnie). W zależności od profilu miejsca praktyki student/-ka może realizować m. in.:

- treści związane z rozwojem gier, projektowanie gier i ich elementów (mechaniki, narracja, UI),
- treści związane z pracą w zespole.

Poniżej jest przedstawiony szczegółowy zakres zadań treści kierunkowych. Celem tego wykazu jest ułatwienie realizacji praktyki oraz prowadzenia dokumentacji. Student/-ka nie musi realizować wszystkich elementów.

Szczegółowy zakres zadań ustalany jest indywidualnie z opiekunem praktyki w podmiocie przyjmującym, z uwzględnieniem programu studiów oraz efektów uczenia się.

1. Praktyka zawodowa.

1. praktyczne przygotowanie do wykonywania zawodu (Producent gier (*Game Producer*); Projektant gier (*Game Designer*); Programista gier komputerowych (*Game Developer*); Tester gier (*QA Tester*); Projektant poziomów (*Level Designer*); Niezależny producent gier);
2. poznanie specyfiki pracy w przedsiębiorstwach i różnych instytucjach lokalnych wskazanych przez Uczelnię lub zaakceptowanych przez kierunkowego opiekuna praktyk jako spełniających warunki osiągnięcia efektów uczenia się;
3. kształcenie umiejętności zastosowania wiedzy teoretycznej zdobytej w trakcie studiów w powiązaniu z praktyką funkcjonowania przedsiębiorstwa lub instytucji (integracja wiedzy teoretycznej zdobytej w trakcie studiów z praktyką);
4. zdobywanie umiejętności praktycznych, które będą niezbędne w późniejszej pracy zawodowej, m.in.:
 - a) umiejętność komunikowania się z otoczeniem w miejscu pracy,
 - b) poznawanie i sprawne posługiwanie się dostępnymi środkami informacji,
 - c) rozwiązywanie realnych problemów,
 - d) współpraca w zespole,
 - e) organizowanie i kierowanie niewielkimi zespołami ludzkimi,
 - f) rozwijanie umiejętności samodzielnego działania;
5. poznanie własnych możliwości na rynku pracy;
6. nawiązanie kontaktów zawodowych, umożliwiających wykorzystanie ich w momencie poszukiwania pracy;
7. identyfikacja z zawodem;
8. dostarczenie studentom odpowiedniego zasobu doświadczeń.

2. Warsztat dziennikarstwa growego.

1. praktyczne przygotowanie do wykonywania zawodu;
2. poznanie specyfiki pracy w przedsiębiorstwach i wydawnictwach wskazanych przez Uczelnię lub zaakceptowanych przez kierunkowego opiekuna praktyk jako spełniających warunki osiągnięcia efektów uczenia się;
3. kształcenie umiejętności zastosowania wiedzy teoretycznej zdobytej w trakcie studiów w powiązaniu z praktyką funkcjonowania przedsiębiorstwa lub wydawnictwa (integracja wiedzy teoretycznej zdobytej w trakcie studiów z praktyką);
4. poznanie własnych możliwości na rynku pracy;
5. nawiązanie kontaktów zawodowych, umożliwiających wykorzystanie ich w momencie poszukiwania pracy;
6. dostarczenie studentom odpowiedniego zasobu doświadczeń.

3. Warsztat projektowania i produkcji gier.

1. praktyczne przygotowanie do wykonywania zawodu (Producent gier (*Game Producer*); Projektant gier (*Game Designer*); Programista gier komputerowych (*Game Developer*); Tester gier (*QA Tester*); Projektant poziomów (*Level Designer*); Niezależny producent gier);

2. poznanie specyfiki pracy w przedsiębiorstwach i różnych instytucjach lokalnych wskazanych przez Uczelnie lub zaakceptowanych przez kierunkowego opiekuna praktyk jako spełniających warunki osiągnięcia efektów uczenia się;
3. kształcenie umiejętności zastosowania wiedzy teoretycznej zdobytej w trakcie studiów w powiązaniu z praktyką funkcjonowania przedsiębiorstwa lub instytucji (integracja wiedzy teoretycznej zdobytej w trakcie studiów z praktyką);
4. zdobywanie umiejętności praktycznych, które będą niezbędne w późniejszej pracy zawodowej, m.in.:
 - a) umiejętność komunikowania się z otoczeniem w miejscu pracy,
 - b) poznawanie i sprawne posługiwanie się dostępnymi środkami informacji,
 - c) rozwiązywanie realnych problemów,
 - d) współpraca w zespole,
 - e) organizowanie i kierowanie niewielkimi zespołami ludzkimi,
 - f) rozwijanie umiejętności samodzielnego działania;
5. poznanie własnych możliwości na rynku pracy;
6. nawiązanie kontaktów zawodowych, umożliwiających wykorzystanie ich w momencie poszukiwania pracy;
7. identyfikacja z zawodem;
8. dostarczenie studentom odpowiedniego zasobu doświadczeń.

IV. Warunki realizacji programu praktyki

Student realizujący praktykę w jakimkolwiek miejscu, w którym jest kontakt z **osobami małoletnimi** (np. szkoła, biblioteka), współpracujący z osobami małoletnimi testując gry (np. planszowe, komputerowe, terenowe) jest zobowiązany do uzyskania przed podjęciem praktyki zaświadczenia z Krajowego Rejestru Karnego (KRK) oraz informacji z Rejestru Sprawców Przepięstw na Tle Seksualnym – obywatel RP i cudzoziemiec.

Miejsce odbywania praktyki

Praktyka może być realizowana w podmiotach tworzących gry komputerowe, gry mobilne i gry analogowe, zajmujących się produkcją, projektowaniem lub wydawaniem gier, jak również w instytucjach promujących wiedzę o branży gier lub organizujących wydarzenia z wykorzystaniem gier cyfrowych lub analogowych. Mogą to być również działy badawcze firm związanych z branżą gier, zespoły tworzące gry niezależne oraz małe studia developerskie, a także organizacje prowadzące działalność w obszarze nowych mediów, multimediów i interaktywnych aplikacji.

Wymagania organizacyjne

Student/-ka odbywa praktykę w wymiarze określonym planem studiów na kierunku Badanie i projektowanie gier.

	<p>cudzoziemiec).</p> <p>W trakcie realizacji praktyki:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Student/-ka przestrzega regulaminu pracy i zasad BHP obowiązujących w miejscu, w którym odbywa praktykę. • Obowiązuje punktualność, kultura osobista i realizacja planu zajęć ustalonego z opiekunem praktyki (OP) w instytucji. • Student/-ka przestrzega zasad kodeksu etyki zawodowej i zachowuje poufność informacji projektowych. • Student/-ka realizuje powierzone zadań zgodnie z instrukcjami OP. • Student/-ka dokumentuje przebieg praktyk w dzienniku praktyk. <p>Po zakończeniu realizacji praktyki zawodowej:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Student/-ka przedkłada kierunkowemu opiekunowi praktyk (KOP): dwie kserokopie opinii OP po realizacji praktyki oraz wypełniony dziennik praktyki z załącznikami. • Student/-ka składa w Studium Praktyk Zawodowych wymagane dokumenty: podpisaną przez KOP kserokopię opinii i porozumienie (jeśli je posiada)
<p>Kierunkowy opiekun praktyk (KOP¹)</p>	<p>Przed rozpoczęciem realizacji praktyki przez studentkę/-ta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizuje dla studentów spotkanie informacyjne, dotyczące realizacji praktyki zawodowej. • Akceptuje instytucję, w której student zamierza odbywać praktykę. <p>W trakcie realizacji praktyki:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Monitoruje realizowanie zadań; <p>Po ukończeniu realizacji praktyki przez studenta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sprawdza dokumentację praktyki przedłożoną przez studenta; • Zalicza zrealizowaną praktykę (wpis w systemie USOS²), jeśli student spełnia wymagania określone regulaminem i programem praktyki /nie zalicza praktyki, jeśli student nie spełnił wszystkich wymagań określonych regulaminem i wymaganiami OP z ramienia instytucji, w której odbywał praktykę³; • Gromadzi dokumentację praktyki (kserokopie opinii); <p>Ponadto do obowiązków kierunkowego opiekuna praktyki (KOP) należy: - opracowanie i systematyczna aktualizacja programu praktyki zawodowej;</p>

¹ Zadania kierunkowego opiekuna praktyk z ramienia Uniwersytetu (KOP) są określone w & 6 Regulaminu Praktyk UKW z dnia 22 września 2025 r.

² Jeżeli student/-ka przedkłada dokument potwierdzający odbycie praktyki w innej formie niż standardowa praktyka studencka, w szczególności na podstawie umowy o pracę, umowy zlecenia, umowy o dzieło, stażu lub wolontariatu, realizowanych stacjonarnie lub zdalnie, zaliczenie praktyki wymaga uprzedniej zgody KOP, potwierdzającej zgodność wykonywanych zadań z efektami uczenia się przewidzianymi dla praktyki.

³ Warunkiem zaliczenia jest pozytywna opinia opiekuna praktyki z ramienia placówki (OP), w którym student/-ka odbywa praktykę.

	<ul style="list-style-type: none"> - dostarczenie programu praktyki zawodowej do Studium Praktyk; - pomoc w czynnościach formalnych związanych z realizacją praktyki; - w uzasadnionych przypadkach pośredniczenie w kontakcie pomiędzy stronami zaangażowanymi w realizację praktyki.
Pracownik Studium Praktyk Zawodowych	<p>Przed rozpoczęciem realizacji praktyki przez studentkę/-ta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • W oparciu o informację od studentki/-ta o wybranej przez niej/-go instytucji, sporządza dokumentację potrzebną do rozpoczęcia realizacji praktyki. <p>Po ukończeniu realizacji praktyki i jej zaliczeniu przez KOP (wpis w systemie USOS) rozlicza formalnie realizację praktyki.</p>

Powyższa tabela zawiera weryfikację efektów uczenia się

- wskazano konkretne narzędzia weryfikacji:
 - dziennik praktyk,
 - opinia opiekuna zewnętrznego (OP),
 - zaliczenie przez KOP,
- określono obowiązki i role (student/-ka, OP, KOP, Studium Praktyk).

Dokumenty niezbędne do realizacji i rozliczenia praktyki stanowią następujące załączniki do Programu praktyki zawodowej:

Załącznik Nr 1_BiPG_Praktyka_WPiPG_opinia.docx

Załącznik Nr 2_BiPG_Praktyka_WDG_opinia.docx

Załącznik Nr 3_BiPG_Praktyka_zewn_opinia.docx

Załącznik Nr 4_BiPG_dziennik_praktyk_I_stopień.docx