

Pieczętka placówki
(lub dane rejestrowe)

OPINIA

z praktyki zawodowej

„Warsztat dziennikarstwa growego”

dotycząca osoby studiującej na Uniwersytecie Kazimierza Wielkiego w Bydgoszcy

Nazwisko i imię studentki/-ta: _____

Nr albumu: _____

Kierunek: Badanie i projektowanie gier, I stopień

Rodzaj i adres placówki: _____

Termin praktyki: _____

Liczba godzin: _____

Nazwisko i imię opiekuna praktyki: _____

Uwagi o odbytej praktyce (z uwzględnieniem realizacji zadań zawartych w programie praktyki oraz wskazaniem cech, zdolności i umiejętności, które są atutem os. odbywającej praktykę):

Ocena z realizacji praktyki (bardzo dobra, dobra, dostateczna, niedostateczna):

Podpis opiekuna praktyki (OP)

Podpis i pieczętka os. kierującej
placówką

Uwaga:

Bezpośrednio po zakończeniu praktyki os. kierująca placówką wręcza os. studiującej opinię.

POTWIERDZENIE UZYSKANYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ**TAK/NIE****WIEDZA**

W01 K_W07 zna i rozumie wybrane prawne i etyczne uwarunkowania działalności zawodowej dziennikarza gier, recenzenta gier, streamera, krytyka gier.

UMIĘJĘTNOŚCI

U01 K_U04 potrafi komunikować się w przestrzeni medialnej z użyciem specjalistycznej dla branży oraz dla środowiska odbiorców terminologii związanej z grami

KOMPETENCJE

K01 K_K02 jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych i współorganizowania działalności na rzecz środowiska lokalnego, a także szeroko pojętego interesu publicznego, za pomocą narzędzi związanych z grami

OCENA	KRYTERIA ZALICZENIA PRAKTYKI STUDENCKIEJ NA KIERUNKU <i>Badanie i Projektowanie Gier</i>
5,0 (bardzo dobry)	Student\ka: <ol style="list-style-type: none"> 1. zna i rozumie zaawansowane metody, techniki i narzędzia właściwe dla badania, projektowania, produkcji lub testowania gier 2. formułuje i rozwiązuje problemy z zakresu badania, projektowania, produkcji lub testowania gier wykorzystując posiadaną wiedzę po ukierunkowaniu przez opiekuna praktyk 3. komunikuje się w otoczeniu zawodowym skutecznie wykorzystując terminologię branży gier 4. potrafi wyszukiwać wiedzę potrzebną do rozwiązywania problemów poznawczych i praktycznych po ukierunkowaniu przez opiekuna praktyk 5. wykazuje inicjatywę w zasięganu opinii ekspertów i źródeł specjalistycznych w kontekście pracy zawodowej
4,5 (dobry plus)	Otrzymuje student\ka, który\a podczas praktyk częściowo spełnił kryteria odnoszące się do oceny 5,0 (bardzo dobry).
4,0 (dobry)	Student\ka: <ol style="list-style-type: none"> 1. często zna i rozumie zaawansowane metody, techniki i narzędzia właściwe dla badania, projektowania, produkcji lub testowania gier 2. formułuje i często rozwiązuje problemy z zakresu badania, projektowania, produkcji lub testowania gier wykorzystując posiadaną wiedzę po ukierunkowaniu przez opiekuna praktyk 3. komunikuje się w otoczeniu zawodowym przeważnie skutecznie wykorzystując terminologię branży gier 4. zwykle potrafi wyszukiwać wiedzę potrzebną do rozwiązywania problemów poznawczych i praktycznych po ukierunkowaniu przez opiekuna praktyk 5. zazwyczaj wykazuje inicjatywę w zasięganu opinii ekspertów i źródeł specjalistycznych w kontekście pracy zawodowej
3,5 (dostateczny plus)	Otrzymuje student\ka, który\a podczas praktyk częściowo spełnił kryteria odnoszące się do oceny 4,0 (dobry).
3,0 (dostateczny)	Student\ka: <ol style="list-style-type: none"> 1. w małym ale wystarczającym stopniu zna i rozumie zaawansowane metody, techniki i narzędzia właściwe dla badania, projektowania, produkcji lub testowania gier 2. formułuje i czasem rozwiązuje problemy z zakresu badania, projektowania, produkcji lub testowania gier wykorzystując posiadaną wiedzę po ukierunkowaniu przez opiekuna praktyk 3. komunikuje się w otoczeniu zawodowym wystarczająco skutecznie wykorzystując terminologię branży gier 4. czasem potrafi wyszukiwać wiedzę potrzebną do rozwiązywania problemów poznawczych i praktycznych po ukierunkowaniu przez opiekuna praktyk 5. czasem wykazuje inicjatywę w zasięganu opinii ekspertów i źródeł specjalistycznych w kontekście pracy zawodowej
2,0 (nie dostateczny)	Student\ka: <ol style="list-style-type: none"> 1. nie zna i rozumie zaawansowanych metod, technik i narzędzi właściwych dla badania, projektowania, produkcji lub testowania gier 2. nie formułuje i nie rozwiązuje problemów z zakresu badania, projektowania, produkcji lub testowania gier nawet po ukierunkowaniu przez opiekuna praktyk

3. nie komunikuje się w otoczeniu zawodowym wykorzystując skutecznie terminologię branży gier
4. nie potrafi wyszukiwać wiedzy potrzebnej do rozwiązywania problemów poznawczych i praktycznych nawet po ukierunkowaniu przez opiekuna praktyk
5. nie wykazuje inicjatywy w zasięgnięciu opinii ekspertów i źródeł specjalistycznych w kontekście pracy zawodowej