

Pieczętka placówki
(lub dane rejestrowe)

OPINIA

z praktyki zawodowej zewnętrznej

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_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
	W02	K_W04 zna i rozumie w zaawansowanym stopniu praktyczne zastosowania wiedzy z zakresów game design i game studies w działalności zawodowej w branży gier
	W03	K_W06 zna i rozumie wybrane ekonomiczne, społeczne i technologiczne uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z branżą gier
	W04	K_W08 zna i rozumie podstawowe zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości w zakresie branży gier
UMIEJĘTNOŚCI	U01	K_U03, K_U04 potrafi formułować problemy oraz wykonywać zadania typowe dla danej gałęzi branży gier, komunikując się z otoczeniem z użyciem specjalistycznej
	U02	K_U05 potrafi brać udział w debacie na tematy związane z projektowaniem gier i groźnictwem, aktywnie uczestnicząc w dyskusji
	U03	K_U07, K_U08 potrafi współdziałać w zespole interdyscyplinarnym gamedev/ game research, w tym inicjować i organizować elementy pracy
KOMPETENCJE	K01	K_K03, K_K04 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
	K02	K_K06 jest gotów do odpowiedzialnego wykonywania pracy w branży gier zgodnie ze standardami profesjonalnej komunikacji oraz przyjętymi dobrymi praktykami

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