



PROGRAM STUDIÓW

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA	
nazwa kierunku studiów	Game Production Management
poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
profil kształcenia	praktyczny
prowadzone w siedzibie czy filii	w filii w Krakowie
tytuł zawodowy nadawany absolwentom	licencjat
forma lub formy studiów	studia stacjonarne
liczba semestrów konieczna do ukończenia studiów	7 semestrów
liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów	210 punktów ECTS
liczba godzin w programie studiów – łącznie za zajęcia i praktyki (największa)	2685 godzin
liczba godzin zajęć w programie studiów – tylko zajęcia, bez praktyk (największa)	1965 godzin
wymiar praktyk zawodowych	720 godzin, 28 punktów ECTS
język wykładowy	język polski
rok rozpoczęcia pierwszego cyklu kształcenia	2026/2027



SPIS TREŚCI

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA.....	1
1. EFEKTY UCZENIA SIĘ.....	3
2. OPIS PROCESU PROWADZĄCEGO DO UZYSKANIA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ.....	9
2.1. WSKAŹNIKI	9
2.1.1. LICZBA GODZIN I WSKAŹNIKI ZALEŻNE OD FORMY STUDIÓW	9
2.1.2. WSKAŹNIKI NIEZALEŻNE OD FORMY STUDIÓW	9
3. ZAJĘCIA	10
3.1. WYKAZ ZAJĘĆ	10
3.2. ZAJĘCIA DO WYBORU	12
4. OPIS SPOSOBÓW WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ.....	13
5. PRAKTYKI ZAWODOWE.....	13
6. PRACA DYPLOMOWA.....	14
7. EGZAMIN DYPLOMOWY.....	14

1. EFEKTY UCZENIA SIĘ

Absolwent studiów uzyskuje kwalifikację pełną na poziomie 6 Polskiej Ramy Kwalifikacji.

Efekty uczenia się odnoszą się do następujących dyscyplin:

nauki o kulturze i religii (dziedzina nauk humanistycznych) – dyscyplina wiodąca	65% punktów ECTS
nauki o zarządzaniu i jakości (dziedzina nauk społecznych)	35% punktów ECTS

Symbol efektu	
	Wiedza:
GP_W01	Absolwent(ka) zna i rozumie w zaawansowanym stopniu teorie, aparat pojęciowy i kluczowe zagadnienia właściwe dla dyscypliny nauk o kulturze i religii, stanowiące podstawę wiedzy ogólnej dla projektowania światopowieści, rozgrywek lub scenariuszy gier analogowych i cyfrowych, w tym zwłaszcza historię, teorię oraz fenomen gier jako interaktywnych tekstów kultury.
GP_W02	Absolwent(ka) posiada szczegółową zaawansowaną wiedzę oraz zna i rozumie zaawansowany aparat pojęciowy z zakresu groznawstwa, służący do definiowania i kontroli znaczenia oraz jakości produktu, określania jego zakresu oraz oceny potencjału innowacyjnego projektu, co jest niezbędne dla świadomego zarządzania produkcją i jakością w produkcji gier.
GP_W03	Absolwent(ka) zna i rozumie teorie i zasady ekonomiki kultury właściwe dla nauk o kulturze i religii, w tym mechanizmy funkcjonowania przemysłów kreatywnych i cyfrowych, specyfikę wytwarzania wartości symbolicznej w grach oraz metody diagnozy i analizy zjawisk kulturowych niezbędne do świadomego pozycjonowania rynkowego i zarządzania marką produktu.
GP_W04	Absolwent(ka) zna i rozumie w zaawansowanym stopniu metody badawcze właściwe dla nauk o kulturze i religii służące do diagnozy kulturowej, ewaluacji i badania gier i osób grających, niezbędne do prognozowania kierunków rozwoju gier analogowych i cyfrowych oraz identyfikacji trendów kulturowych wpływających na przyszłe projektowanie gier.
GP_W05	Absolwent(ka) zna i rozumie w zaawansowanym stopniu teorie, metody i aparat pojęciowy właściwy dla dyscypliny nauki o zarządzaniu i jakości, w tym zwłaszcza zasady zarządzania projektem, procesem, zasobami i zespołem oraz metodyki zarządzania projektami i ich zastosowanie w środowisku produkcji gier.



Symbol efektu	
GP_W06	Absolwent(ka) zna i rozumie w zaawansowanym stopniu metody badawcze i analityczne właściwe dla dyscypliny nauki o zarządzaniu i jakości, służące do operacyjnej kontroli jakości i pomiaru efektywności w produkcji gier, w tym metody kontroli jakości, metody analizy rynkowej i benchmarkingowej oraz metody diagnozy procesów organizacyjnych, niezbędne do wspierania racjonalnego podejmowania decyzji zarządczych w projekcie.
GP_W07	Absolwent(ka) zna i rozumie w zaawansowanym stopniu specyfikę i dynamikę projektów twórczych w branży gier, w tym specyficzne wyzwania zarządzania ryzykiem kreatywnym, iteracyjnym procesem i jakością innowacji, co pozwala na świadome i racjonalne podejmowanie decyzji zarządczych i projektowych.
GP_W08	Absolwent(ka) zna i rozumie w zaawansowanym stopniu style, podstawowe linie rozwojowe i reprezentujące je dzieła oraz tradycje twórcze i odtwórcze właściwe dla sztuk plastycznych, w tym historię sztuki i kulturę wizualną oraz mechanizmy cytatu, zapożyczeń i trendów artystycznych, niezbędne do świadomego projektowania gier cyfrowych i analogowych, a także interpretacji dzieł interaktywnych.
GP_W09	Absolwent(ka) zna i rozumie w zaawansowanym stopniu zastosowania praktyczne wiedzy z zakresu nauk o kulturze i religii oraz nauk o zarządzaniu i jakości w działalności zawodowej w projektowaniu gier, w szczególności metody i techniki integrujące zarządzanie procesem i ryzykiem z diagnozą rynkową i kulturową w celu efektywnego prowadzenia i ewaluacji projektów gier.
GP_W10	Absolwent(ka) zna i rozumie fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji (w tym zagrożenia klimatyczne, konflikty kulturowe i wyzwania rewolucji cyfrowej) oraz rolę i potencjał gier do inicjowania i wspierania zmiany społecznej i kulturowej.
GP_W11	Absolwent(ka) zna i rozumie prawne uwarunkowania działalności zawodowej w obszarze gier, w tym podstawowe pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego i ochrony własności przemysłowej — zwłaszcza granice między inspiracją a plagiatem kluczowe dla twórczego wykorzystywania istniejących utworów — oraz regulacje dotyczące ochrony danych osobowych i wizerunku, niezbędne do tworzenia, eksploatacji i dystrybucji gier cyfrowych i analogowych.
GP_W12	Absolwent(ka) zna i rozumie ekonomiczne uwarunkowania działalności zawodowej związanej z projektowaniem i produkcją gier, w tym w szczególności zasady funkcjonowania przemysłu gier cyfrowych i analogowych, modele finansowania i budżetowania projektów oraz modele monetyzacji i rynkowe ryzyka związane z produkcją i dystrybucją gier.



Symbol efektu	
GP_W13	Absolwent(ka) zna i rozumie etyczne uwarunkowania działalności zawodowej związanej z wizualnym projektowaniem gier, w tym w szczególności rolę gier jako nośników wzorców kulturowych i społecznych, zasady odpowiedzialnej reprezentacji (z uwzględnieniem kwestii wykluczenia, przemocy i emancypacji), oraz dylematy etyczne wynikające z podejmowanych decyzji projektowych.
GP_W14	Absolwent(ka) zna i rozumie technologiczne i organizacyjne uwarunkowania działalności zawodowej związanej z projektowaniem gier, w tym w szczególności podstawowe zasady programowania oraz funkcjonowania silników gier.
GP_W15	Absolwent(ka) zna i rozumie podstawowe zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości w sektorze gier, w tym: metody generowania i walidacji modeli biznesowych, kluczowe aspekty pozyskiwania finansowania i prawne formy prowadzenia działalności oraz zarządzanie procesem przejścia od prototypu do pełnej produkcji i rynkowej dystrybucji.
	Umiejętności:
GP_U01	Absolwent(ka) potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do formułowania i rozwiązywania problemów oraz wykonywania zadań typowych dla działalności zawodowej w branży gier, w szczególności integrując perspektywę kulturową i zarządczą w celu optymalizacji i koordynacji procesowej tworzenia gier, z zachowaniem roli diagnozy kulturowej w określaniu kierunku i jakości projektu.
GP_U02	Absolwent(ka) potrafi definiować i utrzymywać wizję produktu, filary i cele biznesowe dla projektowanej gry, a także planować i nadzorować proces weryfikacji ich realizacji poprzez organizację testów i analizę rynkową zgodnie z zasadami zarządzania produktem i iteracyjnego projektowania gier.
GP_U03	Absolwent(ka) potrafi stosować wiedzę i metody badawcze właściwe dla nauk o kulturze i religii do obserwacji, analizy i interpretacji zjawisk, problemów i praktyk kulturowych związanych z tworzeniem, dystrybucją, krytyką i użytkowaniem gier cyfrowych oraz analogowych w kontekście ich wpływu na kulturę współczesną.
GP_U04	Absolwent(ka) potrafi dobierać i stosować metody badawcze właściwe dla nauk o kulturze i religii w celu przeprowadzania badań niezbędnych do tworzenia spójnych, przekonujących realiów fabularnych oraz diagnozy kulturowej, ewaluacji i analizy wpływu gier analogowych i cyfrowych na odbiorców i kulturę.
GP_U05	Absolwent(ka) potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do formułowania i rozwiązywania złożonych i nietypowych problemów, dobierając oraz stosując właściwe metodyki i narzędzia zarządzania projektem i jakością, w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne, niezbędne do planowania procesowego, kontroli jakości, zarządzania zasobami i minimalizacji ryzyka w interdyscyplinarnym procesie tworzenia gier.



Symbol efektu	
GP_U06	Absolwent(ka) potrafi analizować i interpretować gry cyfrowe i analogowe jako złożone teksty kultury, skupiając się na ich różnych aspektach, w szczególności wizualnym, mechanicznym oraz narracyjnym i kulturowym.
GP_U07	Absolwent(ka) potrafi efektywnie działać w zespole projektującym gry cyfrowe lub analogowe, a także planować i organizować zarówno pracę indywidualną, jak i całego zespołu, uwzględniając specyfikę ról poszczególnych członków.
GP_U08	Absolwent(ka) potrafi realizować własne koncepcje twórcze w projektowaniu gier, bazując na zróżnicowanych gatunkowo, narracyjnie, stylistycznie i estetycznie założeniach, wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności, a także korzystania z różnorodnych stylów, technik, tradycji właściwych dla sztuk plastycznych i kultur.
GP_U09	Absolwent(ka) potrafi korzystać z umiejętności warsztatowych właściwych dla projektowania gier, umożliwiających realizację własnych koncepcji twórczych, oraz stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności w celu osiągnięcia biegłości.
GP_U10	Absolwent(ka) potrafi stosować formy zachowań i techniki związane z publicznymi prezentacjami, efektywnie argumentując na rzecz strategii biznesowej, analiz finansowych i planu produkcyjnego, przekonująco prezentując wartość rynkową projektu oraz zarządzać emocjami w warunkach związanych z oceną merytoryczną i organizacyjną.
GP_U11	Absolwent(ka) potrafi efektywnie komunikować się z interesariuszami wewnętrznymi i zewnętrznymi, wykorzystując specjalistyczną terminologię z zakresu groźnawstwa i produkcji gier, a także adekwatne techniki informacyjno-komunikacyjne w celu realizacji projektów gier cyfrowych i analogowych.
GP_U12	Absolwent(ka) potrafi brać udział w debacie i mediować między sprzecznymi stanowiskami, przedstawiając i oceniając różne perspektywy m.in. kulturowe, artystyczne, procesowe i finansowe, w szczególności merytorycznie broniąc decyzji zarządczych i strategicznych dotyczących zakresu, budżetu i harmonogramu projektu w obliczu sprecznych opinii ekspertów.
GP_U13	Absolwent(ka) potrafi przygotowywać typowe prace pisemne i wystąpienia ustne dotyczące zagadnień szczegółowych związanych z projektowaniem gier, z wykorzystaniem krytycznych ujęć teoretycznych właściwych dla nauk o kulturze i religii oraz właściwego doboru i cytowania źródeł.
GP_U14	Absolwent(ka) potrafi posługiwać się językiem angielskim na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.
GP_U15	Absolwent(ka) potrafi efektywnie działać w zespole projektującym gry cyfrowe lub analogowe, a także planować i organizować zarówno pracę indywidualną, jak i całego zespołu, uwzględniając specyfikę ról poszczególnych członków.



Symbol efektu	
GP_U16	Absolwent(ka) potrafi współdziałać i efektywnie komunikować się z innymi osobami w ramach interdyscyplinarnych zespołów projektowych tworzących gry cyfrowe i analogowe, w szczególności współpracować ze specjalistami z różnych dziedzin oraz przyjmować konstruktywną krytykę niezbędną w procesie projektowania gier.
GP_U17	Absolwent(ka) potrafi samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie, w tym identyfikować potrzeby edukacyjne i luki kompetencyjne wynikające z dynamiki branży gier, krytycznie oceniać nowe metodyki i narzędzia zarządzania oraz kierować własnym rozwojem w kontekście produkcji i zarządzania projektami gier.
	Kompetencje społeczne:
GP_K01	Absolwent(ka) jest gotów(-owa) do krytycznej oceny zdobywanej i posiadanej przez siebie wiedzy oraz odbieranych treści, uwzględniając dynamiczne przemiany kulturowe i technologiczne współczesnego świata, a także do przyjęcia roli świadomego, krytycznego twórcy i odbiorcy gier cyfrowych oraz analogowych.
GP_K02	Absolwent(ka) jest gotów(-owa) do krytycznej oceny własnych decyzji projektowych związanych z tworzeniem gier cyfrowych oraz analogowych z wykorzystaniem informacji zwrotnej otrzymywanej od przełożonych, członków zespołu i odbiorców, a także do oceny działań innych i dzielenia się swoją opinią.
GP_K03	Absolwent(ka) jest gotów(-owa) do uznawania znaczenia wiedzy z zakresu nauk o kulturze i religii oraz nauk o zarządzaniu i jakości w rozwiązywaniu złożonych problemów poznawczych i praktycznych pojawiających się w procesie tworzenia i produkcji gier, a także do zasięgania opinii ekspertów i korzystania z konsultacji interdyscyplinarnych.
GP_K04	Absolwent(ka) jest gotów(-owa) do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji i emocjonalności w trakcie twórczego myślenia i rozwiązywania problemów praktycznych pojawiających się w procesie tworzenia gier cyfrowych i analogowych, a także do elastycznego myślenia i adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności oraz do kontrolowania swoich zachowań w warunkach związanych z publicznymi prezentacjami koncepcji gier.
GP_K05	Absolwent(ka) jest gotów(-owa) do świadomego i krytycznego uczestniczenia w życiu kulturowym i społecznym, w tym do inicjowania działań na rzecz interesu publicznego i wypełniania zobowiązań społecznych poprzez wykorzystanie gier jako formy ekspresji artystycznej, narzędzia komunikacji społecznej oraz medium do projektowania i wspierania zmiany kulturowej.
GP_K06	Absolwent(ka) jest gotów(-owa) do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy celem aktywnego poszukiwania możliwości monetyzacji i rozwoju rynkowego koncepcji światoopowieści, rozgrywek lub scenariuszy gier.

Symbol efektu	
GP_K07	Absolwent(ka) jest gotów(-owa) do samodzielnego podejmowania niezależnych prac i kierowania własną inicjatywą twórczą w obszarze gier, wykazując się wewnętrzną motywacją, umiejętnością organizacji pracy, a także zdolnością do zbierania, analizowania i interpretowania informacji oraz rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji w kontekście autorskich koncepcji gier.
GP_K08	Absolwent(ka) jest gotów(-owa) do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych w procesie tworzenia i produkcji gier, w tym przestrzegania zasad etyki zawodowej projektanta i producenta gier i dobrych praktyk branżowych (np. dotyczących projektowania uniwersalnego i klarownej komunikacji), wymagania tego od innych oraz świadomego uwzględniania konsekwencji społecznych i kulturowych własnych działań projektowych.
Symbol efektu kierunkowego tworzą: – literowy skrót oznaczenia kierunku studiów i podkreślnik – oznaczenie kierunku studiów, – litera W, U lub K – kategoria, odpowiednio: wiedza, umiejętności, kompetencje społeczne, – numer porządkowy nadawany w ramach kategorii.	



2. OPIS PROCESU PROWADZĄCEGO DO UZYSKANIA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

2.1. WSKAŹNIKI

2.1.1. LICZBA GODZIN I WSKAŹNIKI ZALEŻNE OD FORMY STUDIÓW	STUDIA STACJONARNE
liczba godzin w programie studiów – łącznie zajęcia i praktyki	2685 godzin
liczba godzin zajęć w programie studiów – tylko zajęcia, bez praktyk	1965 godzin
wymiar praktyk zawodowych	6 miesięcy, 28 punktów ECTS, 720 godzin
liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego na studiach stacjonarnych	60 godzin, 0 punktów ECTS
liczba punktów ECTS, jaką student uzyskuje w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	109 punktów ECTS
liczba punktów ECTS uzyskiwana w ramach kształcenia z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	2 punkty ECTS
2.1.2. WSKAŹNIKI NIEZALEŻNE OD FORMY STUDIÓW	WSZYSTKIE STUDIA
łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych – w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	nie dotyczy
łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	108 punktów ECTS
łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru	66 punktów ECTS
udział godzin zajęć prowadzonych przez nauczycieli akademickich zatrudnionych w uczelni jako podstawowym miejscu pracy	co najmniej 50% godzin zajęć



3. ZAJĘCIA

3.1. WYKAZ ZAJĘĆ

W programie studiów 108 punktów ECTS przeznaczone jest na kształtowanie umiejętności praktycznych, zgodnie z praktycznym profilem studiów.

Studenci realizują zajęcia zgodnie z poniższymi wymiarami.

Nazwa przedmiotu w kolejności alfabetycznej	Punkty ECTS	Punkty ECTS odp. profilowi studiów
Analiza i interpretacja tekstów kultury popularnej	3	
Budżetowanie i kontrola finansowa	3	3
Gatunki gier	3	
Groznawstwo – praktyka	3	
Groznawstwo – teorie	3	
Gry w działaniu	3	
Historia i teoria sztuki	2	
Język angielski 1	3	
Język angielski 2	3	
Język angielski 3	3	
Język angielski 4	3	
Kompetencje akademickie	1	
Komunikacja z klientem	3	3
Kultura audiowizualna	3	
Metodyki zarządzania projektami	3	3
Metryki, analityka i zarządzanie oparte na danych	2	2
Modele finansowania i monetyzacji gier	2	2
Narzędzia do zarządzania projektami	2	2
Narzędzia fakultatywne 1	2	
Narzędzia fakultatywne 2	2	
Onboarding	2	
Photoshop	1	
Pisanie kreatywne	2	



Pitching, publishing i strategia wejścia na rynek	2	2
Podstawowe pojęcia i narzędzia w projektowaniu gier	3	
Podstawy programowania	3	
Poetyka	3	
Portfolio	3	3
Pracownia do wyboru	6	6
Pracownia projektowania scenariuszy gier	6	
Pracownia zarządzania wartością i ryzykiem	6	6
Pracownia zarządzania zespołem i projektem	6	6
Praktyka zawodowa 1	12	12
Praktyka zawodowa 2	16	16
Prawo	3	
Proces projektowy	3	3
Procesy zapewniania jakości i pipeline produkcyjny	3	3
Projektowanie interfejsów i doświadczenia użytkownika	3	3
Projektowanie światopowieści	3	
Projektowanie uniwersalne i etyka projektowa	3	
Rynek i branża gier	3	
Seminarium dyplomowe 1	8	8
Seminarium dyplomowe 2	8	8
Silniki	3	
Silniki w projektowaniu	2	2
Sztuczna inteligencja	1	
Teoria narracji	3	
Trening komunikacji i asertywności	2	
Trening kreatywności i krytycznego myślenia	2	
Trening współpracy zespołowej	2	
Trening wzmacniania odporności psychicznej	2	
Tworzenie dialogów	3	
User Research	3	3
Warsztat artystyczny 1	3	



Warsztat artystyczny 2	3	
Wykład monograficzny	3	
Zajęcia fakultatywne 1	3	3
Zajęcia fakultatywne 2	3	3
Zajęcia fakultatywne 3	3	
Zajęcia fakultatywne 4	3	
Zarządzanie komunikacją i konfliktem w zespole	3	3
Zarządzanie zakresem, zmianą i ryzykiem	3	3
RAZEM (łącznie punktów ECTS):	210	108
<u>Wychowanie fizyczne</u> Na studiach stacjonarnych studenci realizują wychowanie fizyczne w wymiarze łącznym 60 godzin; 2 przedmioty zaplanowane są w dwóch kolejnych semestrach – po 30 godzin, po 0 punktów ECTS (zajęciom z wychowania fizycznego nie przypisuje się punktów ECTS).		

3.2. ZAJĘCIA DO WYBORU

Za zajęcia wybieralne uznaje się:

Nazwa przedmiotu w kolejności alfabetycznej	Punkty ECTS
Pracownia do wyboru	6
Narzędzia fakultatywne 1	2
Narzędzia fakultatywne 2	2
Praktyka zawodowa 1	12
Praktyka zawodowa 2	16
Seminarium dyplomowe 1	8
Seminarium dyplomowe 2	8
Zajęcia fakultatywne 1	3
Zajęcia fakultatywne 2	3
Zajęcia fakultatywne 3	3
Zajęcia fakultatywne 4	3
RAZEM (łącznie punktów ECTS):	66

4. OPIS SPOSOBÓW WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Osiągnięcie efektów uczenia się weryfikowane jest w procesie zaliczania poszczególnych zajęć na podstawie zadań określonych w sylabusach zajęć. Metody weryfikacji efektów uczenia się przewidują ocenę zdolności zastosowania wiedzy i umiejętności w projektach praktycznych oraz ocenę kompetencji społecznych w trakcie procesu pracy projektowej. W szczególności stosowane są następujące metody:

- sprawdzian pisemny z pytaniami zamkniętymi;
- sprawdzian pisemny z pytaniami otwartymi;
- sprawdzian pisemny z pytaniami otwartymi i zamkniętymi;
- egzamin ustny;
- zadanie problemowe;
- raport badawczy lub ekspercki;
- projekt indywidualny;
- projekt zespołowy;
- praca zespołowa;
- prezentacja publiczna;
- portfolio;
- dyskusja lub debata;
- autorefleksja.

5. PRAKTYKI ZAWODOWE

Program studiów przewiduje praktyki zawodowe w wymiarze 6 miesięcy [łącznie 720 godzin, 28 punktów ECTS] . Praktyki mogą być realizowane w częściach.

Praktyki zawodowe mają na celu uzyskanie przez studenta umiejętności i kompetencji pod opieką osoby zajmującej się wykonywaniem pracy związanej z efektami uczenia się oraz w realnych warunkach wykonywania takiej pracy. Zgodność charakteru wykonywanej pracy z założonymi dla praktyk efektami uczenia się jest sprawdzana przed ich realizacją, a osiągnięcie zatwierdzonych w ten sposób efektów uczenia się jest warunkiem uzyskania zaliczenia przedmiotu.

Miejsca praktyk są dobierane przez uczelnię. Na wniosek studenta możliwe jest odbywanie praktyki indywidualnej w miejscu wybranym przez studenta, po uprzednim uzyskaniu zgody uczelni.



6. PRACA DYPLOMOWA

Praca dyplomowa ma postać projektu stanowiącego przykład praktycznego (prowadzącego do wymiernego efektu) wykorzystania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych nabytych w toku studiów. Elementem projektu jest pisemna autoewaluacja, zawierająca merytoryczny opis przeprowadzonego procesu (cel, zastosowane metody, wnioski końcowe) oraz krytyczny komentarz. Autoewaluacja musi być wsparta uzasadnieniem odwołującym się do właściwych modeli i koncepcji teoretycznych w części metodycznej, analitycznej i rekomendacyjnej.

Proces realizacji projektu trwa 2 semestry.

7. EGZAMIN DYPLOMOWY

Warunkiem ukończenia studiów jest złożenie egzaminu dyplomowego.