

Regulamin praktyk studenckich

realizowanych w ramach kierunku **GRY KOMPUTEROWE I RZECZYWISTOŚĆ WIRTUALNA**

studia stacjonarne, pierwszego stopnia

§ 1 CEL PRAKTYK

1. Praktyka studencka stanowi integralną część studiów odbywaną zgodnie z planem studiów i programem nauczania.
2. Celem praktyk jest:
 - a) weryfikacja, rozwinięcie i praktyczne zastosowanie nabytych w czasie studiów umiejętności i wiedzy,
 - b) zdobycie wiedzy o praktycznych aspektach działalności danego podmiotu,
 - c) nabycie nowych umiejętności i kwalifikacji w zakresie specyfiki branżowej,
 - d) sprawdzenie indywidualnych predyspozycji studentki/studenta,
 - e) ułatwienie szansy pozyskania pracy zarobkowej po zakończeniu studiów,
 - f) zapoznanie z procedurami rekrutacji i selekcji stosowanymi przez różne podmioty.

§ 2 MIEJSCE PRAKTYK

1. Praktyka studencka może być realizowana w przedsiębiorstwach, instytucjach, zakładach produkcyjnych, biurach projektowych oraz innych podmiotach związanych ze specyfiką kierunku studiów, np.:
 - a) podmioty zajmujące się dowolnymi etapami produkcji gier komputerowych, konsolowych, mobilnych, a także ich elementów,
 - b) podmioty zajmujące się dowolnymi etapami produkcji gier planszowych, karcianych, RPG, a także ich elementów,
 - c) podmioty zajmujące się działalnością niebezpośrednio powiązaną z tworzeniem gier, ale związaną z tokiem studiów (np. studia animacyjne),
 - d) podmioty zajmujące się projektowaniem, produkcją i dystrybucją zabawek oraz gier edukacyjnych,

- e) galerie,
 - f) centra sztuki,
 - g) muzea,
 - h) instytucje kulturalne,
 - i) ośrodki edukacji i upowszechniania sztuki,
 - j) wydawnictwa,
 - k) drukarnie,
 - l) ośrodki telewizyjne,
 - m) studia reklamowe,
 - n) pracownie projektowe.
2. Praktyki studenckie mogą być realizowane w podmiotach mających siedzibę w dowolnym mieście w kraju lub za granicą.
3. W związku z tym, że kierunek studiów nie ma charakteru pedagogicznego, praktyki o takim charakterze nie mogą być odbywane w placówkach oświatowych.

§3 WARUNKI

1. Praktyka realizowana jest na podstawie Porozumienia zawartego pomiędzy Uczelnią a Organizatorem praktyki (zwany dalej Organizatorem). Porozumienie powinno określać w szczególności: warunki oraz czas trwania praktyki.
2. Organizator powinien zapewnić niezbędne warunki do przeprowadzenia praktyki studenckiej, zgodnie z ustaleniami Porozumienia zawartego z Uczelnią, a w szczególności:
 - a) zapewnić odpowiednie stanowisko pracy zgodnie z programem praktyki (w przypadku praktyk realizowanych w trybie zdalnym obowiązek ten przechodzi na studenta),
 - b) zapoznać studentów z zakładowym regulaminem pracy, zakładowymi przepisami bezpieczeństwa i higienie pracy oraz o ochronie tajemnicy przedsiębiorstwa / tajemnicy państwowej i służbowej,
 - c) zapewnić studentom odbywającym praktyki koniecznej odzieży roboczej i ochronnej przewidzianej w przepisach o bezpieczeństwie i higienie pracy (w przypadku praktyk realizowanych w trybie zdalnym obowiązek ten przechodzi na studenta),
 - d) ustanowienia opiekuna praktyki (zwanego dalej Opiekunem),

- e) nadzoru nad wykonaniem przez studentów zadań wynikających z programu praktyki,
 - f) wydania potwierdzenia odbycia praktyki wraz z opisem ich przebiegu i zakresem wykonywanych obowiązków (Dziennik praktyk).
3. Kierownik Międzywydziałowej Katedry Gier Komputerowych i Rzeczywistości Wirtualnej (zwany dalej Kierownikiem Katedry) lub jego Pełnomocnik ds. praktyk (zwany dalej Pełnomocnikiem) w porozumieniu ze studentką/studentem i Organizatorem, ustala podstawę odbywania praktyk, program praktyki oraz czas trwania praktyki.
 4. Przed rozpoczęciem praktyki studentka/student zobowiązana/y jest we własnym zakresie ubezpieczyć się od następstw nieszczęśliwych wypadków, na okres trwania praktyki studenckiej.
 5. W czasie pobytu na praktyce studentka/student zobowiązana/y jest dostosować się do zaleceń Organizatora, a także przestrzegać porządku oraz dyscypliny pracy.
 6. Do studentów odbywających praktyki stosuje się odpowiednio przepisy prawa pracy o ochronie pracy kobiet i młodocianych, o dyscyplinie pracy oraz o bezpieczeństwie i higienie pracy.
 7. Z tytułu wykonywania praktyki studentce/studentowi nie przysługuje wynagrodzenie.

§ 4 NADZÓR

1. Nadzór dydaktyczno-wychowawczy nad praktykami studenckimi sprawuje Kierownik Katedry lub jego Pełnomocnik. Są oni przełożonymi studentów odbywających praktyki oraz odpowiadają za realizację praktyk zgodnie z zadaniami i ustalonym programem. Kierownik Katedry lub jego Pełnomocnik są upoważnieni do rozstrzygania spraw związanych z przebiegiem praktyk.
2. Bezpośredni nadzór nad przebiegiem praktyki sprawuje Organizator lub powołany przez niego Opiekun.
3. Dokumentacja praktyki podlega kontroli Organizatora lub Opiekuna oraz Kierownika Katedry lub jego Pełnomocnika.

§5 WYMAGANE DOKUMENTY

1. Przed rozpoczęciem praktyk studentka/student:
 - a) pobiera druku **Skierowanie na praktykę studencką** (1 szt.) oraz **Porozumienia o organizację praktyki studenckiej** (2 szt.),

- b) dba o prawidłowe uzupełnienie dokumentów i opracowanie programu praktyk oraz przedkłada je do akceptacji Kierownika Katedry lub jego Pełnomocnika.
 - c) uzyskuje akceptację (podpis i pieczęć) na druku **Porozumienia o organizację praktyki studenckiej** ze strony Organizatora,
 - a) przedkłada uzupełnioną dokumentację Pełnomocnikowi lub do Dziekanatu Międzywydziałowej Katedry Gier Komputerowych i Rzeczywistości Wirtualnej (zwanego dalej Dziekanatem),
2. Studentka/student przystępuje do realizacji praktyk wyłącznie w przypadku dopilnowania powyższych zapisów, a w szczególności zatwierdzenia planowanego programu praktyk.
 3. W trakcie realizacji praktyk studentka/student prowadzi **Dziennik praktyk** (1 szt.), zgodnie z obowiązującym wzorem.
 4. **Dziennik praktyk** musi zostać wypełniony w języku polskim lub języku angielskim. W przypadku innych języków musi zostać dołączone tłumaczenie. Za przygotowanie i dostarczenie tłumaczenia odpowiada studentka/student.

§ 6 ROZLICZENIE PRAKTYKI

1. Po zakończeniu praktyki, studentka/student ma obowiązek złożenia dokumentacji potwierdzającej odbycie praktyki Pełnomocnikowi lub do Dziekanatu.
2. Odbycie praktyk wpisuje się do indeksu wraz z innymi zajęciami dydaktycznymi, ustalonymi programem studiów i są one warunkiem dopuszczenia do egzaminu dyplomowego.
3. Niezaliczenie praktyki, zgodnie z programem studiów traktowane jest jak niezaliczenie przedmiotu.

§ 7 ZWOLNIENIE Z PRAKTYKI

1. W uzasadnionych przypadkach Kierownik Katedry lub jego Pełnomocnik, mogą zdecydować o zwolnieniu studentki/studenta z obowiązku realizacji praktyki studenckiej.
2. Studentka/student ubiegający się o zwolnienie z praktyk zobowiązany jest do złożenia podania, podpartego odpowiednią dokumentacją.
3. Przestankami do ubiegania się o zwolnienie z obowiązku realizacji praktyki studenckiej mogą być:
 - a) zatrudnienie na podstawie umowy o pracę w podmiocie określonym w § 2 ust. 1, o ile charakter pracy jest zgodny z profilem kształcenia,

- b) świadczenie usług na podstawie umów cywilnoprawnych lub w ramach samozatrudnienia w podmiocie określonym w § 2 ust. 1, o ile ich charakter jest zgodny z profilem kształcenia,
- c) wykonywanie czynności zawodowych w ramach prowadzonej działalności gospodarczej lub pełnionej funkcji w organach statutowych spółek, o ile ich charakter jest zgodny z profilem kształcenia,
- d) inna działalność zawodowa lub artystyczna, o ile jej charakter jest zgodny z profilem kształcenia.

§ 8 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- 1. Regulamin wchodzi w życie z dniem podpisania.
- 2. Załączniki do Regulaminu:
 - a) Skierowanie na praktykę studencką,
 - b) Porozumienie o organizację praktyki studenckiej,
 - c) Dziennik praktyk.

Kierownik Międzywydziałowej Katedry Gier
Komputerowych
i Wirtualnej Rzeczywistości