

SPRAWOZDANIE Z ODBYTYCH PRAKTYK

Dane studenta

Olga Zielnicka

.....
Imię i nazwisko

1234567

.....
Nr albumu

informatyka, I stopnia

.....
Kierunek i stopień studiów

studia stacjonarne / ~~niestacjonarne~~¹

2021/2022

.....
Cykl studiów²

Nazwa i adres Zakładu pracy oraz pieczęć firmowa

*Producent Gier Komputerowych
Dragonbyte Studio*

Pieczęć

reprezentowany przez

Olgierd Wiosenny

.....
nazwisko i imię osoby upoważnionej

Symbol efektu	Zakładane efekty uczenia się ³	Sposób realizacji ⁴
	<i>Efekty uczenia się muszą być zgodne z realizowanym cyklem studiów – cykl to rok akademicki rozpoczęcia studiów. Efekty należy spisać z karty przedmiotu Praktyka dla danego cyklu. Proszę nie dopisywać swoich efektów.</i>	<i>Tutaj należy opisać sposób realizacji efektu uczenia się.</i>
	<i>Przykłady</i>	
<i>EU1</i>	<i>zna i stosuje zasady bezpieczeństwa i higieny pracy</i>	<i>Student uczestniczył w szkoleniu z zakresu BHP w zakładzie pracy, dzięki któremu zdobył wiedzę i praktyczne umiejętności niezbędne do bezpiecznego wykonywania obowiązków zawodowych.</i>
<i>EU2</i>	<i>potrafi porozumiewać się w środowisku zawodowym</i>	<i>Student brał udział w realizacji projektów wymagających codziennej współpracy i komunikacji z pracownikami różnych działów. Dzięki praktyce w środowisku pracy rozwijał umiejętność jasnego i profesjonalnego porozumiewania się, a także poszerzał znajomość terminologii oraz zwrotów technicznych charakterystycznych dla branży informatycznej.</i>
<i>EU3</i>	<i>ma przygotowanie do pracy w środowisku przemysłowym</i>	<i>Student miał możliwość pracy z infrastrukturą informatyczną szeroko wykorzystywaną w środowisku przemysłowym. Realizując zadania w</i>

¹ Niepotrzebne skreślić.

² Cykl studiów to jest rok akademicki rozpoczęcia studiów, odpowiednio I lub II stopnia.

³ Wypełnia student w oparciu o kartę przedmiotu "Praktyka zawodowa" w ramach danego cyklu.

⁴ Wypełnia opiekun ze strony Zakładu pracy.

		<i>ramach praktyki, zdobył cenne doświadczenie w funkcjonowaniu i pracy w realnym środowisku przemysłowym.</i>
<i>EU4</i>	<i>potrafi współdziałać i pracować w grupie</i>	<i>Student brał udział w realizacji projektów zespołowych, co pozwoliło mu rozwijać kompetencje społeczne niezbędne do efektywnej współpracy w środowisku zawodowym. Miał okazję pełnić różnorodne role w zespole, takie jak lider, koordynator czy członek grupy, co umożliwiło mu sprawdzenie się w tych funkcjach i zdobycie cennego doświadczenia.</i>

Charakterystyka podmiotu, w którym była wykonywana praca

(Proszę krótko opisać zakład pracy i branżę)

Dragonbyte Studio to producent gier komputerowych specjalizujący się w tworzeniu innowacyjnych i angażujących gier na różne platformy. Studio koncentruje się na dostarczaniu unikalnych doświadczeń graczom, łącząc zaawansowaną technologię, kreatywność i pasję do tworzenia interaktywnych światów.

Charakterystyka wykonywanej pracy (szczegółowy opis obowiązków)

(Proszę opisać zadania wykonywane podczas praktyki)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Zakład pracy stwierdza, że ww. student odbył praktykę w okresie od **1.02.2024** do **30.02.2024** w łącznym wymiarze **100** godzin, zgodnie z programem studiów.

(Wymiar tygodni i godzin realizacji praktyki musi być zgodny z cyklem studiów, który student realizuje.)

Praktykę studencką zaliczam

Ze strony Zakładu pracy	Ze strony Uczelni
<i>Olgierd Wiosenny</i>	<i>(podpisuje Dziekan WIPB)</i>
..... <i>czytelny podpis</i> <i>czytelny podpis</i>