

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Praktyka zawodowa

Kod przedmiotu: MW20

Rodzaj przedmiotu: kierunkowy/z zakresu

Zakres: -

Wydział: Informatyki

Kierunek: Grafika

Poziom studiów: drugiego stopnia – VII poziom PRK

Profil studiów: praktyczny

Forma studiów: stacjonarne/niestacjonarne

Rok: II

Semestr: 3, 4

Formy zajęć i liczba godzin:

Forma stacjonarna/niestacjonarna

praktyczna nauka zawodu – 480 (180 + 300)

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

Liczba punktów ECTS: 16 (6 + 10)

Osoby prowadzące:

praktyczna nauka zawodu: Zakładowy Opiekun Praktyk

koordynacja, zaliczenie: Kierownik Praktyk Studenckich

1. Założenia i cele przedmiotu:

Celem przedmiotu jest przygotowanie studenta do podjęcia pracy zawodowej zgodnej z kierunkiem studiów oraz zapoznanie studenta z:

- Przepisami BHP
- specyfiką zakładu pracy
- organizacją dnia pracy
- organizacją stanowiska pracy

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

Brak

3. Opis zajęć

• **Treści programowe**

- poznanie warunków wykonywania zawodu grafika-projektanta i projektanta zajmującego się mediami marketingowymi oraz zadań, które do niego należą w obrębie wieloosobowego zespołu pracowniczego,

- poznanie zasad i warunków dotyczących postępowania z klientami i współpracy z firmami zewnętrznymi,
 - zrozumienie usytuowania projektanta w zorganizowanej pracy w mediach marketingowych i w ich projektowaniu.
 - wykorzystanie w praktyce wiedzy i umiejętności z zakresu projektowania graficznego, komunikacji marketingowej, DTP, fotografii użytkowej, wideofilmowania, projektowania na potrzeby internetu,
 - zapoznanie z przepisami BHP, regulaminami obowiązującymi w danej placówce
 - poznanie struktury organizacyjnej i zasad funkcjonowania firmy,
 - zapoznanie z wyposażeniem technicznym firmy, zasadami użytkowania sprzętu i wyposażenia,
 - pomoc w prowadzeniu i realizacji prac projektowych i bieżącym funkcjonowaniu firmy
 - udział w przygotowaniu i wykonywaniu prac projektowych
 - praca na stanowisku projektanta, operatora programów graficznych i multimedialnych, fotografa, członka zespołu kreatywnego, projektanta stron www i e-commerce, pracownika działu technicznego – w zależności od profilu firmy
 - praca zespołowa, jako lider i jako członek zespołu
 - twórcza praca samodzielna
- **Metody dydaktyczne:**
 - Praktyczna realizacja zadań powierzonych przez zakładowego opiekuna praktyk, w razie potrzeby poprzedzona teoretycznym przygotowaniem.
 - **Forma i warunki zaliczenia:**
 - Ocena zakładowego opiekuna praktyk.
 - Weryfikacja wymaganych dokumentów przez Kierownika Praktyk Studenckich.
 - Weryfikacja ustna dokonana przez Kierownika Praktyk Studenckich.
 - **Wykaz literatury podstawowej:**
 1. Przepisy BHP.
 2. Regulamin pracy.
 3. Instrukcje obsługi użytkowanych urządzeń.
 4. Literatura wskazana przez zakładowego opiekuna praktyk.
 - **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 - Literatura uzupełniająca wiedzę w zależności od zakresu wykonywanych obowiązków i powierzonych zadań

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna/niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
-------------	---------------------------	---

Praktyczna nauka zawodu	Realizacja zadań zleconych przez zakładowego opiekuna praktyk.	480
--------------------------------	--	-----

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	480
Liczba punktów ECTS dla modułu	16

5. Wskaźniki sumaryczne

forma stacjonarna/niestacjonarna

liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.

Praktyka realizowana pod nadzorem i wsparciem Opiekuna praktyk / Nauczyciela praktyka

- Liczba godzin / Liczba godzin kontaktowych – 480
- Liczba punktów ECTS – 16

6. Zakładane efekty kształcenia

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
MW20_W01	Wie jak realizować własne koncepcje artystyczne i projektowe w zorganizowanej praktyce zawodowej	K_W01
MW20_W02	Posiada szeroką wiedzę z zakresu realizacji prac artystycznych i projektowych, a także technologii oraz procesów technologicznych wraz z metodami ich planowania. Potrafi skutecznie wykorzystać te kompetencje w środowisku mediów cyfrowych.	K_W03
MW20_W03	Potrafi zastosować zdobytą wiedzę teoretyczną w kreacji artystycznej, projektowaniu i działaniach marketingowych, dobierając adekwatne narzędzia i metody.	K_W13
MW20_U01	Potrafi efektywnie uczestniczyć w projektach zespołowych, przyjmując powierzone role, wspierając współpracę i komunikując się z pozostałymi członkami grupy.	K_U11
MW20_U02	Posiada rozszerzone umiejętności warsztatowe i projektowe, które samodzielnie doskonali, zapewniając sobie ciągły rozwój kompetencji.	K_U12
MW20_U03	Posiada doświadczenie w realizowaniu własnych działań artystycznych opartych na zróżnicowanych koncepcjach, wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności.	K_U13
MW20_U04	Posiada szeroką wiedzę z zakresu realizacji prac	K_U19

	artystycznych i projektowych, a także technologii oraz procesów technologicznych wraz z metodami ich planowania. Potrafi skutecznie wykorzystać te kompetencje w środowisku mediów cyfrowych.	
MW20_K01	Potrafi rozwijać własne kwalifikacje, doskonalić warsztat pracy oraz zbierając nowe doświadczenia co pozwala mu na szerszą i krytyczną ocenę zawodu projektanta-grafika. Odpowiedzialnie rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie.	K_K01
MW20_K02	Posiada umiejętność dobrej organizacji pracy własnej i zespołowej i uczestniczenia w pracy zespołowej jako lider w ramach realizacji wspólnych zadań i projektów.	K_K06
MW20_K03	Wykazuje umiejętność kierowania zespołem projektowym, mobilizując członków do współpracy i zacieśniając integrację grupy w trakcie realizacji zadań.	K_K08

7. Odniesienie efektów kształcenia do form zajęć i sposób oceny osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Forma zajęć	Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Praktyczna nauka zawodu	
MW20_W01, MW20_W02, MW20_W03, MW20_U01, MW20_U02, MW20_U03, MW20_U04, MW20_K01	✓	Bieżąca ocena zakładowego opiekuna praktyk.
MW20_K02, MW20_K03	✓	Bieżąca ocena zakładowego opiekuna praktyk. Rozmowa z kierownikiem Praktyk Studenckich.

8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
-----------------------------	---

MW20_W01, MW20_W02, MW20_W03, MW20_U01, MW20_U02, MW20_U03, MW20_U04, MW20_K01	W kompletnej dokumentacji praktyki potwierdzono wykonywanie czynności pozytywnie je opiniując.
MW20_K02, MW20_K03	Student uzyskał pozytywną opinię zakładowego opiekuna praktyk, a w dyskusji z Kierownikiem Praktyk Studenckich jest w stanie obronić nabytą wiedzę i umiejętności oraz przedstawić wizję swojej pracy zawodowej.