

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0212.2.DSG1.F.PZC	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	Praktyka zawodowa ciągła Continuous professional practice
	angielskim	

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

1.1. Kierunek studiów	Design
1.2. Forma studiów	stacjonarne
1.3. Poziom studiów	I stopnia, licencjackie
1.4. Profil studiów*	ogólnoakademicki
1.5. Osoba przygotowująca kartę przedmiotu	dr hab. Katarzyna Ziółowicz, prof. UJK
1.6. Kontakt	kziolowicz@ujk.edu.pl

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

2.1. Język wykładowy	polski
2.2. Wymagania wstępne*	Zaliczenie przedmiotów kierunkowych

3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

3.1 Forma zajęć	Ćwiczenia praktyczne	
3.2 Miejsce realizacji zajęć	Wybrane: agencje, zakłady, firmy, instytucje, których profil działalności zbieżny jest z programem kierunku studiów	
3.3 Forma zaliczenia zajęć	Zaliczenie z oceną	
3.4 Metody dydaktyczne	Ćwiczenia praktyczne	
3.5 Wykaz literatury	podstawowa	Indywidualnie dobierana, zgodna z profilem firmy, w której student odbywa praktykę
	uzupełniająca	

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

4.1 Cele przedmiotu (z uwzględnieniem formy zajęć) C1. Praktyczne wykorzystanie wiedzy z zakresu projektowania wzorniczego w warunkach rynkowych na wybranym stanowisku pracy
4.2 Treści programowe (z uwzględnieniem formy zajęć) Praktyka realizowana jest w wymiarze 125 godzin. Jej miejscem jest wybrany przez studenta zakład pracy, którego obszary działalności zbieżne są z programem studiów na kierunku. Praktyka zawodowa obejmuje pracę w zespole w warunkach profesjonalnych, w tym również w sytuacji konieczności reagowania na zmieniające się oczekiwania i warunki na rynku zleceń; dostosowanie do potrzeb klienta, rozmowy z klientem, kontrahentem, podwykonawcą. Jej istotą jest praktyczne wykorzystanie wiedzy, umiejętności,

kompetencji nabytych podczas studiów, w tym związanych z obsługą oprogramowania i pozyskiwanie doświadczenia w obszarze nowych programów lub technologii. Organizacji pracy na zajmowanym stanowisku, obejmująca również czas i terminowe wywiązywanie się z powierzonych zadań. Poznanie metod wdrożeniowych.

4.3 Przedmiotowe efekty uczenia się

Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
w zakresie WIEDZY:		
W01	Ma podstawową wiedzę dotyczącą realizacji zadań projektowych w wybranym profilu firmy oraz stosowanych metod projektowych uwzględniających problemy techniczne i technologiczne oraz uwarunkowania finansowe	DSG1A_W10 DSG1A_W11
W02	Zna zagadnienia dotyczące problemów projektowania z uwzględnieniem zagadnień technologicznych i zmieniających się rozwiązań w tym obszarze	DSG1A_W10 DSG1A_W11
W03	Zna zasady ochrony własności z zakresu prawa autorskiego	DSG1A_W09
W04	Zna powiązania pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami pracy projektanta i wynikającymi z tego potrzebami analizy konkretnych rozwiązań projektowych	DSG1A_W11
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI:		
U01	Projektuje i realizuje koncepcje podporządkowane profilowi firmy, uwzględniając indywidualne rozwiązania	DSG1A_U03 DSG1A_U08
U02	Stosuje wybrane narzędzia projektowe	DSG1A_U03
U03	Dobiera odpowiednie rozwiązania techniczne i technologiczne zgodne z profilem firmy	DSG1A_U03 DSG1A_U08
U04	Podejmuje decyzje projektowe w oparciu o nadane założenia	DSG1A_U03 DSG1A_U05
U05	Współpracuje w zespole przyjmując różne role	DSG1A_U05 DSG1A_U06
U06	Potrafi wykorzystywać umiejętności warsztatowe i zróżnicowane metody do rozwiązywania zadań projektowych	DSG1A_U03 DSG1A_U05 DSG1A_U07
U07	Potrafi dokonywać krytycznej analizy własnych rozwiązań projektowych	DSG1A_U05 DSG1A_U08
U08	Potrafi prezentować własne projekty argumentując przyjęte rozwiązania	DSG1A_U06 DSG1A_U07
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:		
K01	Zbiera, krytycznie analizuje i interpretuje informacje niezbędne do rozwinięcia idei projektowych	DSG1A_K01 DSG1A_K02
K02	Potrafi publicznie prezentować wyniki swojej pracy oraz efektywnie komunikować się w celu rozwiązywania problemów projektowych	DSG1A_K04

K03	Jest zdolny do refleksji na temat społecznych, etycznych i naukowych wyzwań stawianych projektantom	DSG1A_K02 DSG1A_K04
K04	Stosuje zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	DSG1A_K05

4.4 Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się

Efekty przedmiotowe (symbol)	Sposób weryfikacji (+/-)								
	Projekt			Praca własna			Praca w grupie		
	Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć		
	W	C	...	W	C	...	W	C	...
W01		+			+				
W02		+			+				
W03		+			+				
W04		+			+				
U01		+			+				
U02		+			+				
U03		+			+				
U04		+			+			+	
U05		+			+			+	
U06		+			+				
U07		+			+			+	
U08		+			+			+	
K01		+			+				
K02		+			+				
K03		+			+			+	
K04		+			+			+	

4.5 Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny
ćwiczenia (C)*	3	Uzyskanie 50%-60% punktów za projekt zrealizowany w ramach pracy podczas praktyk
	3,5	Uzyskanie od 61%-70% punktów za projekt zrealizowany w ramach pracy podczas praktyk
	4	Uzyskanie od 71%–80% punktów za projekt zrealizowany w ramach pracy podczas praktyk
	4,5	Uzyskanie od 81%–90% punktów za projekt zrealizowany w ramach pracy podczas praktyk
	5	Uzyskanie ponad 91% punktów za projekt zrealizowany w ramach pracy podczas praktyk

5. BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/	125	
realizacja zdań projektowych powierzonych przez opiekuna praktyki z zakładu pracy	125	
SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/		
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	125	
PUNKTY ECTS za przedmiot	5	

Przyjmuję do realizacji (data i czytelne podpisy osób prowadzących przedmiot w danym roku akademicki)

.....