

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0213.2.GRAF.F.PZC	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	Praktyka zawodowa ciągła <i>continuous professional practice</i>
	angielskim	

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

1.1. Kierunek studiów	Grafika
1.2. Forma studiów	Stacjonarne/niestacjonarne
1.3. Poziom studiów	magisterskie
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 bloku kierunkowego

3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

3.1. Forma zajęć	praktyka	
3.2. Miejsce realizacji zajęć	Wybrane: agencje, zakłady, firmy, instytucje, których profil działalności zbieżny jest z programem kierunku studiów	
3.3. Forma zaliczenia zajęć	Zal. Z oc.	
3.4. Metody dydaktyczne	Praktyka zawodowa – ćwiczenia przedmiotowe w miejscu pracy	
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 i umiejętności nabytych w toku kształcenia w warunkach rynkowych na wybranym stanowisku pracy zgodnym z profilem i programem studiów
4.2. Treści programowe (z uwzględnieniem formy zajęć) Miejscem realizacji obowiązkowych praktyk zawodowych ciągłych jest wybrany przez studenta zakład pracy, którego obszary działalności zbieżne są z programem studiów na kierunku. Praktyka realizowana jest w okresie wolnym od zajęć akademickich.

4.3. Przedmiotowe efekty uczenia się

Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
w zakresie WIEDZY:		
W01	Dysponuje rozszerzonym zakresem wiedzy z obszaru grafiki i rozumie relacje pomiędzy teoretycznymi a praktycznymi aspektami pracy grafika	GRAF_W06 GRAF_U05 GRAF_W04
W02	Zna podstawowe pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego istotne w pracy projektowej	GRAF_W12
W03	Dysponuje poszerzoną wiedzą z zakresu finansowego, marketingowego i prawnego aspektu funkcjonowania artysty/projektanta na rynku pracy.	GRAF_W11
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI:		
U01	tworzy samodzielne realizacje w obszarze grafiki zlecone przez opiekuna	GRAF_U06

	praktyk i potrafi przewidzieć efekty swoich prac projektowych i ich wpływ na środowisko.	
U02	Podejmuje decyzje odnośnie tworzenia koncepcji i realizacji różnorodnych prac artystycznych, projektowych w kontekście potrzeb odbiorcy. Korzysta z umiejętności warsztatowych w stopniu niezbędnym do realizacji własnych prac projektowych w wybranych obszarach grafiki	GRAF_U05
U03	Współpracuje w zespole przyjmując różne role – lidera bądź członka zespołu projektowego	GRAF_U07
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:		
K01	samodzielnie integruje nabytą wiedzę oraz podejmuje w zorganizowany sposób nowe i kompleksowe działania twórcze	GRAF_K02
K02	potrafi wykorzystywać w różnorodnych sytuacjach mechanizmy psychologiczne wspomagające podejmowane działania twórcze	GRAF_K03
K03	posiada umiejętność samooceny również konstruktywnej krytyki w stosunku do działań twórczych innych osób	GRAF_K04
K04	efektywnie komunikując się i inicjując działania, prezentując skomplikowane formalnie i ideowo działania w przystępnej formie, z zastosowaniem współczesnych środków technologii informacyjnych	GRAF_K05
K05	zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej w kontekście podejmowanych działań zawodowych w miejscu pracy	GRAF_K06

4.4. Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się			
Efekty przedmiotowe (symbol)	Sposób weryfikacji (+/-)		
	Aktywność na praktyce	Praca własna	Projekt
	<i>Forma zajęć</i>	<i>Forma zajęć</i>	<i>Forma zajęć</i>
	<i>P</i>	<i>P</i>	<i>P</i>
W01	+	+	+
W02	+	+	+
W03	+	+	+
U01	+	+	+
U02	+	+	+
U03	+	+	+
K01	+	+	+
K02	+	+	+
K03	+	+	+
K04	+	+	+
K05	+	+	+

4.5. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się		
Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny
praktyka	3	Uzyskanie od 50% punktów za projekt
	3,5	Uzyskanie od 61% punktów za projekt
	4	Uzyskanie od 71% punktów za projekt
	4,5	Uzyskanie od 81% punktów za projekt
	5	Uzyskanie od 91% punktów za projekt

4. BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/	125	125

<i>praktyka</i>	125	125
<i>SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/</i>		
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	125	125
PUNKTY ECTS za przedmiot	5	5