

Nazwa przedmiotu: Praktyki po 3 roku		Kod przedmiotu: GM.SJG1001
Nazwa uczelni prowadzącej przedmiot / moduł: Instytut Grafiki Artystycznej		
Nazwa kierunku: grafika		
Forma studiów: Jednolite magisterskie, Stacjonarne	Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalność: wszystkie
Grupa przedmiotów: podstawowe	Rok / semestr: V / 10	Język przedmiotu / modułu: polski

Forma zajęć	Wymiar zajęć
Ćwiczenia	150

Koordynator przedmiotu / modułu	dr Tomasz Matczak
Wymagania wstępne	<p>Zaliczenie 3go roku studiów na kierunku grafika.</p> <p>Zapoznanie się treścią Kierunkowego Regulaminu Zawodowych Praktyk Studenckich, dostępnego na stronie Akademii.</p> <p>Student zobowiązany jest do wpisania w Wirtualnym Dziekanacie miejsca odbywania praktyki studenckiej. Poprzez system należy śledzić jej status.</p> <p>W przypadku realizacji praktyk poza uczelnią konieczne jest zawarcie umowy przez Uczelnię z instytucjami zewnętrznymi, dotyczące odbywania praktyk, a podmioty te zobowiązują się do zapewnienia odpowiednich warunków do ich realizacji.</p> <p>Inną formą zaliczenia praktyk jest wystąpienie z wnioskiem o zaliczenie studenckiej praktyki zawodowej na podstawie udokumentowanej pracy zawodowej lub innej działalności.</p>
Forma zaliczenia	zaliczenie
Typ oceny	opisowa
Metody dydaktyczne	Praktyka zawodowa

Lp.	Założenie i cele przedmiotu
1.	Zapoznanie studentów ze specyfiką pracy artystów plastyków w instytucjach i firmach wykorzystujących kompetencje grafika, takich jak teatry, studia filmowe, galerie, muzea czy agencje reklamowe. Praktyka umożliwia zastosowanie w praktyce wiedzy zdobytej na studiach, przygotowując studentów do pracy w zawodzie zgodnym z kierunkiem kształcenia. Dodatkowo sprzyja nawiązywaniu kontaktów zawodowych i współpracy z potencjalnymi pracodawcami.
2.	Wprowadzenie do praktycznego wykonywania zawodu, do którego przygotowują studia na kierunku grafika.
3.	Rozwój wiedzy i kompetencji zawodowych – poszerzanie oraz pogłębianie wiedzy zdobytej podczas studiów, poznawanie specyfiki poszczególnych branż gospodarki, konfrontacja teorii z praktyką oraz potwierdzenie i rozwój umiejętności niezbędnych w przyszłej pracy zawodowej.
4.	Kształtowanie umiejętności praktycznych i postaw zawodowych – doskonalenie zdolności analitycznych, organizacyjnych, komunikacyjnych i zespołowych, rozwijanie samodzielności, odpowiedzialności, krytycznego myślenia oraz umiejętności rozwiązywania problemów i działania w trudnych sytuacjach.
5.	Budowanie profesjonalnych relacji i etyki pracy – rozwijanie wysokiej kultury zawodowej i etycznych postaw wobec pracodawców i współpracowników, umiejętne planowanie pracy oraz nawiązywanie kontaktów zawodowych przydatnych w dalszym rozwoju i przygotowaniu pracy dyplomowej.

EFEKTY UCZENIA SIĘ	
Wiedza	
Student rozumie różnorodne techniki wykorzystywane w grafice artystycznej, w tym ich praktyczne zastosowanie w kontekście współczesnych wyzwań zawodowych.	Symbol: Efekty GJ_W01a

	kierunkowe: Metody weryfikacji: C: Zaliczenie
Student potrafi analizować i interpretować prace artystyczne, wskazując ich oryginalność, estetykę i zgodność z wymogami rynkowymi.	Symbol: Efekty kierunkowe: GJ_W04a Metody weryfikacji: C: Zaliczenie
Umiejętności	
Umiejętność organizacyjna do prowadzenia samodzielnej działalności artystycznej	Symbol: Efekty kierunkowe: GJ_U06a Metody weryfikacji: C: Zaliczenie
Student potrafi samodzielnie realizować projekty graficzne, uwzględniając wymagania estetyczne oraz funkcje użytkowe, dbając o wysoką jakość wykonania.	Symbol: Efekty kierunkowe: GJ_U02a Metody weryfikacji: C: Zaliczenie
Student wykorzystuje swoją kreatywność i wiedzę w zakresie grafiki, by realizować oryginalne prace artystyczne, uwzględniając współczesne trendy w sztuce i grafice	Symbol: Efekty kierunkowe: GJ_U04a Metody weryfikacji: C: Zaliczenie
Kompetencje społeczne	
Student wykazuje gotowość do podjęcia działań zawodowych w zakresie grafiki artystycznej, dbając o etyczne aspekty swojej pracy oraz efektywność i przedsiębiorczość w kontekście realizowanych projektów.	Symbol: Efekty kierunkowe: GJ_K01.. Metody weryfikacji: C: Zaliczenie

AKTYWNOŚĆ STUDENTA	LICZBA GODZIN
Godziny kontaktowe z nauczycielami akademickimi	
Samodzielna praca studenta	
realizacja praktyki zawodowej	150
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	150
Liczba punktów ECTS	5

Wersja	Forma zajęć	Treści programowe	Dodatkowe informacje	
2025 Z	Ćwiczenia	Zastosowanie wiedzy i umiejętności w praktyce zawodowej; Konfrontacja wiedzy teoretycznej i umiejętności praktycznych zdobytych w trakcie studiów z rzeczywistymi wymaganiami rynku pracy. Wykonywanie zadań związanych z kierunkiem grafika, obejmujących	Liczba godzin: Cele:	50 4 1 2 3

--	--

Wersja	Forma zajęć	Metoda weryfikacji	Waga
2025 Z	Ćwiczenia	Zaliczenie na ocenę	100

Wersja	Literatura obowiązkowa	Literatura uzupełniająca
2025 Z		

Kryteria ocen w procesie weryfikacji efektów uczenia się	
Ocena	Opis wymagań
zaliczam (zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
nie zaliczam (nzał)	zakładane efekty uczenia się nie zostały uzyskane