

**Program praktyk zawodowych**  
**kierunek Sztuka Mediów i Edukacja Wizualna**  
**Katedra Mediów Cyfrowych i Struktur Przestrzennych**  
**Wydział Sztuki UTH Rad.**

**I. Główne cele praktyki zawodowej**

1. Zapoznanie się ze specyfikacją działalności i organizacją pracy plastyka, posiadającego umiejętności animacji działań artystycznych i edukacyjnych, posługującego się komputerowymi i klasycznymi metodami wytwarzania obrazów.
2. Wykształcenie umiejętności zastosowania wiedzy teoretycznej zdobytej w toku studiów w praktyce funkcjonowania firmy lub instytucji o profilu odpowiednim do reprezentowanego kierunku studiów,
3. Zdobywanie praktycznej znajomości zagadnień związanych z wybraną specjalnością kształcenia,
4. Nabycie umiejętności współpracy w zespole,
5. Obserwacja planowania i procesu wdrażania projektu oraz kontrolowanie jego powstawania,
6. Dostosowanie swych działań i wytworów do zapotrzebowań rynku usług plastycznych
7. Poznanie własnych możliwości na rynku pracy,
8. Umiejętność poprawnego przygotowania do druku materiałów,
9. Nabycie umiejętności współpracy z klientem,
10. Rozwój i doskonalenie umiejętności zawodowych,
11. Nawiązanie kontaktów zawodowych, umożliwiających wykorzystanie ich w trakcie przygotowywania pracy dyplomowej lub poszukiwania pracy.

**II. Zadania praktyki zawodowej**

1. Zapoznanie się z przepisami BHP obowiązującymi w miejscu praktyk,
2. Zapoznanie się z organizacją pracy grafika komputerowego,
3. Zapoznanie się z obowiązującą procedurą technologiczną w miejscu praktyk,
4. Poznanie i obsługa urządzeń peryferyjnych, w stosunku do komputera, w celu poznania ich możliwości i technologii,
5. Wykorzystanie i obsługa aplikacji graficznych oraz praktyczne rozwiązanie zagadnień dotyczących prac projektowych i przygotowania do druku,
6. Poznanie i obsługa aplikacji graficznych Pakiet Adobe, Corel,
7. Poznanie metod i zasad obsługi klienta, negocjacji handlowych i badań rynkowych,
8. Realizacja projektów graficznych w trybie indywidualnym oraz zespołowym stosownie do organizacji pracy w firmie,

9. Wdrażanie do kontroli i korekty własnej pracy.

### **III. Organizacja i przebieg praktyki**

1. Praktyki odbywają się w studiach, drukarniach oraz agencjach reklamowych, fotograficznych, telewizyjnych itp.
2. Studenta obowiązuje strój pracowniczy,
3. Student zobowiązany jest do odbycia 100 godzin praktyk do końca IV semestru (tryb niestacjonarny i stacjonarny). Opiekę nad przebiegiem praktyk sprawuje osoba wytypowana w danej jednostce, zapisana w umowie o odbyciu praktyk oraz potwierdzająca w dzienniczku odbycie praktyk,
4. Zaliczenia praktyk dokonują opiekunowie praktyk powołani przez Dziekana Wydziału na podstawie opisu jej przebiegu w dzienniczku praktyk,
5. W przypadku studentów czynnie wykonujących zawód podstawą zaliczenia jest dostarczenie odpowiednich dokumentów zgodnie z Regulaminem zaliczania praktyk na podstawie doświadczenia zawodowego.

### **IV. Warunki i procedura zaliczenia praktyk**

1. Wypełnienie i złożenie umowy porozumienia pomiędzy instytucją której student będzie odbywał praktykę zawodową a Uczelnią (dwa egzemplarze),
2. Zaświadczenie o odbyciu praktyki zawodowej,
3. Formularz odbycia praktyki,
4. Sprawozdanie z odbycia praktyki sporządzone przez studenta.