

Program praktyk zawodowych
kierunek Sztuka Mediów
Katedra Mediów Cyfrowych i Struktur Przestrzennych
Wydział Sztuki Uniwersytetu Radomskiego im. K. Pułaskiego

I. Główne cele praktyki zawodowej

1. Zapoznanie się ze specyfikacją działalności i organizacją pracy projektanta graficznego 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. Zdobycie 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 zapotrzebowania rynku usług plastycznych/projektowych.
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 pakiety: Adobe, Corel i pokrewne.
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 graficznych, projektowych, drukarniach oraz agencjach reklamowych, fotograficznych, telewizyjnych itp.
2. Student zobowiązany jest do odbycia 100 godzin praktyk do końca IV semestru. Opiekę nad przebiegiem praktyk sprawuje osoba wytypowana w danej jednostce, wskazana w umowie o odbyciu praktyk oraz potwierdzająca w dzienniczku odbycie praktyki.
3. Zaliczenia praktyk dokonują opiekunowie praktyk powołani przez Dziekana Wydziału na podstawie opisu jej przebiegu w sprawozdaniu z odbycia praktyki.
4. 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, w 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.