

Uczelnia	Akademia Finansów i Biznesu Vistula
Wydział	Informatyki, Grafiki I Architektury
Poziom studiów	I stopnia
Kierunek studiów	Grafika (nabór od r. ak. 2023-2024)
Specjalność	Grafika artystyczna, Grafika interdyscyplinarna
Forma studiów	Stacjonarne
Profil kształcenia	Praktyczny
PROGRAM ZAWODOWYCH PRAKTYK STUDENCKICH	
Podstawa prawna odbywania praktyki	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ustawa z dnia 20 lipca 2018 r. – Prawo o szkolnictwie wyższym (Dz.U. 2018 poz. 1668, z późn. zm.), 2. Zarządzenie Nr 6/08/2023 Rektora Akademii Finansów i Biznesu Vistula w Warszawie z dnia 11 sierpnia 2023 roku w sprawie wprowadzenia Regulaminu zawodowych praktyk studenckich Akademii Finansów i Biznesu Vistula w Warszawie, 3. Regulamin studiów Akademii Finansów i Biznesu Vistula w Warszawie, 4. Program kształcenia. 	
Rodzaj i czas trwania (liczba tygodni i godzin) oraz rok/semestr studiów	
Czas trwania praktyki – 960 godzin dydaktycznych dla poziomu studiów I stopnia	
Miejsce odbywania (rodzaj instytucji, działu/działów, w których będą odbywać się praktyki)	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Agencje reklamowe – identyfikacja wizualna, kreowanie marki, ulotki, katalogi oraz wszelkie publikacje reklamowe ✓ Drukarnie – proces druku i związane z nim zagadnienia ✓ Wydawnictwa – proces powstawania publikacji, rola i zadania grafika DTP i grafika projektanta ✓ Galerie – uwarunkowania funkcjonowania niekomercyjnych i komercyjnych miejsc ekspozycji sztuki wizualnej, sposoby wystawiania dzieł sztuki, kontakt z publicznością ✓ Muzea – uwarunkowania działalności muzeum z uwzględnieniem profilu danego muzeum, sztuka wystawiennicza 	

Cele w obszarze **wiedzy**

Celem zawodowych praktyk studenckich jest stworzenie studentom możliwości kontaktu zawodowego i zapoznania ich z podstawowymi aspektami pracy zawodowej w różnych instytucjach. Jest nim też stworzenie możliwości poznania i zrozumienia dynamiki zmian w dziedzinie szeroko pojętej komunikacji wizualnej, która wiąże się z ciągłym rozwojem nowych technologii. Mają się one przyczynić do zdobycia wiedzy dotyczącej tradycyjnych i nowych technik tworzenia informacji wizualnej łączącej elementy analogowe i cyfrowe. Student powinien móc zapoznać się ze sposobem funkcjonowania instytucji medialnych i mechanizmami rynku sztuki.

Cele w obszarze **umiejętności**:

Celem zawodowych praktyk studenckich jest poszerzenie fachowej wiedzy z zakresu projektowania graficznego w specjalistycznych placówkach wydawniczych i publikacyjnych w różnych obszarach komunikacji wizualnej z wykorzystaniem najnowszych technologii multimedialnych, oraz zdobycie i utrwalenie praktycznych umiejętności w zakresie warsztatu grafika projektanta w takich obszarach jak: DTP (Desktop Publishing), reklama, reklama produktu, tworzenie marki, kampanie reklamowe, informacja wizualna. Jest nim również wypróbowanie wiedzy zdobytej na naszej uczelni w praktyce budując spójny przekaz informacyjny.

Cele w obszarze **kompetencji społecznych**:

Celem zawodowych praktyk studenckich jest osiągnięcie krytycznego i zobiektywizowanego stosunku do własnej pracy i osiągnięć grupowych, otwartość na innowacje, współpraca w grupie z twórczym wykorzystaniem osiągnięć partnerów, tolerancja i dystans uwzględniające odmienne przekonania religijne, obyczajowe, społeczne, polityczne, różnice kulturowe.

Zadania i obowiązki praktykanta

Podstawowym zadaniem uczestnika praktyk jest realizacja zamierzonych celów z uwzględnieniem specyfiki procesu projektowego oraz osiągnięcie efektów kształcenia w obszarach wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych, zgodnie ze specjalnością.

Student ma możliwość wyboru trybu realizacji praktyk:

1. Praktyka obejmująca 960 godzin dydaktycznych zrealizowanych w wybranym przez studenta medium, zaakceptowanym przez Wydziałowego Opiekuna do spraw Zawodowych Praktyk Studenckich na kierunku Grafika dla poziomu studiów I stopnia. Praktyka obejmująca prace graficzno-projektowe w Akademii Finansów i Biznesu Vistula w liczbie przynajmniej 80 dydaktycznych godzin oraz pozostałą realizację praktyk w wybranym przez studenta miejscu praktyk.

Wybór trybu praktyk wymaga akceptacji Wydziałowego Opiekuna do spraw Zawodowych Praktyk Studenckich.

Szczegółowe cele zawodowych praktyk studenckich:

1. Ogólna praktyka dla kierunku Grafika specjalność: Grafika interdyscyplinarna
 - praktyczne zastosowanie wiedzy i umiejętności zdobytych w trakcie studiów
 - specjalizacja warsztatowa oparta o doświadczenie grafika-projektanta
 - praktyczne umiejętności organizacyjne związane z uczestnictwem w złożonych projektach reklamowych i publikacyjnych

- doświadczenie dotyczące rzeczywistych zasad funkcjonowania reklamy, podstawy organizacji produkcji reklam i publikacji wizualnych, lub wizualno-tekstowych
- praktyka w zakresie reklamy i marketingu mediów

2. Specjalność: Grafika artystyczna

- praktyka rozwijająca umiejętności tworzenia i powielania obrazu drukowanego
- praktyczne zastosowanie wiedzy dotyczącej grafiki wydawniczej (ilustracja książkowa, ilustracja prasowa, fotografia wydawnicza)
- umiejętności krytycznej oceny materiałów artystycznych wchodzących w skład publikacji
- znajomość zasad i kryteriów doboru elementów grafiki artystycznej i ilustracji do publikacji

Podstawa i warunki zaliczenia praktyki

Podstawę zaliczenia praktyki określa §8 Regulaminu zawodowych praktyk studenckich AFiB Vistula.

Warunkiem zaliczenia praktyk jest:

- Odbycie praktyki w ustalonym terminie;
- Wykonanie zadań przewidzianych w programie praktyk;
- Przedłożenie dokumentu potwierdzającego odbycie praktyki;
- Przedłożenie dzienniczka praktyk;
- Uzyskanie pozytywnej decyzji Wydziałowego Opiekuna do spraw Zawodowych Praktyk Studenckich o zaliczaniu praktyk.

Regulacje dotyczące zwolnienia z praktyk, niezaliczenia praktyk, odwołania z praktyk

1. Regulamin Zawodowych Praktyk Studenckich Akademii Finansów i Biznesu Vistula w Warszawie §8 Warunki zaliczenia praktyk