

<b>Uczelnia</b>	Akademia Finansów i Biznesu Vistula
<b>Wydział</b>	Informatyki, Grafiki I Architektury
<b>Poziom studiów</b>	II stopnia
<b>Kierunek studiów</b>	Grafika ( <i>nabór od r. ak. 2023-2024</i> )
<b>Specjalność</b>	Grafika artystyczna, Grafika interdyscyplinarna
<b>Forma studiów</b>	Stacjonarne/Niestacjonarne
<b>Profil kształcenia</b>	Praktyczny
<b>PROGRAM ZAWODOWYCH PRAKTYK STUDENCKICH</b>	
<b>Podstawa prawna odbywania praktyki</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ustawa z dnia 20 lipca 2018 r. – Prawo o szkolnictwie wyższym (Dz.U. 2018 poz. 1668, z późn. zm.),</li> <li>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,</li> <li>3. Regulamin studiów Akademii Finansów i Biznesu Vistula w Warszawie,</li> <li>4. Program kształcenia.</li> </ol>	
<b>Rodzaj i czas trwania (liczba tygodni i godzin) oraz rok/semestr studiów</b>	
Czas trwania praktyki – 480 godzin dydaktycznych dla poziomu studiów II stopnia	
<b>Miejsce odbywania (rodzaj instytucji, działu/działów, w których będą odbywać się praktyki)</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Agencje reklamowe – identyfikacja wizualna, kreowanie marki, ulotki, katalogi oraz wszelkie publikacje reklamowe</li> <li>✓ Drukarnie – proces druku i związane z nim zagadnienia</li> <li>✓ Wydawnictwa – proces powstawania publikacji, rola i zadania grafika DTP i grafika projektanta</li> <li>✓ Galerie – uwarunkowania funkcjonowania niekomercyjnych i komercyjnych miejsc ekspozycji sztuki wizualnej, sposoby wystawiania dzieł sztuki, kontakt z publicznością</li> <li>✓ Muzea – uwarunkowania działalności muzeum z uwzględnieniem profilu danego muzeum, sztuka wystawiennicza</li> </ul>	

### 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 mieć zapoznania 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 480 dydaktycznych zrealizowanych w wybranym przez studenta medium, zaakceptowanym przez Wydziałowego Opiekuna do spraw Zawodowych Praktyk Studenckich dla dla poziomu studiów II stopnia. Praktyka obejmująca prace graficzno-projektowe w Akademii Finansów i Biznesu Vistula w liczbie przynajmniej 40 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 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 zaliczeniu 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