



Akademia Tarnowska

Wydział Sztuki

Kierunkowy program praktyk zawodowych dla studentów na kierunku Design

I. Postanowienia ogólne:

1. Ogólne cele praktyki zawodowej, ich organizacja oraz obowiązki organizatorów i uczestników praktyk zostały określone w Regulaminie Praktyk Zawodowych, wprowadzonym Uchwałą Nr 80/2023 Senatu Akademii Tarnowskiej z dnia 28 września 2023 roku w sprawie wprowadzenia Regulaminu Praktyk Zawodowych Akademii Tarnowskiej (<https://anstar.edu.pl/uczelnia/praktyki/>).
2. Niniejszy dokument jest również spójny z zapisami Regulaminu Praktyk Zawodowych na kierunku Design, który uszczegóławia i dostosowuje ogólne regulacje do specyfiki kierunku.
3. Kierunkowy program praktyk zawodowych dla kierunku Design stanowi dopełnienie regulaminu i określa szczegółowe zasady, tryb odbywania i zaliczania praktyk, wynikające ze specyfiki programu studiów na kierunku Design realizowanym na Wydziale Sztuki Akademii Tarnowskiej.
4. Kierunkowy program praktyk zawodowych określa w szczególności: cele i efekty uczenia się, formy i miejsca realizacji praktyk, sposób ich zaliczenia oraz zadania studentów.

II. Praktyka zawodowa – warsztaty projektowe:

1. Warsztaty projektowe stanowią integralną część praktyki zawodowej i realizowane są w II semestrze studiów, po zakończeniu zajęć dydaktycznych semestru letniego, a przed końcem podstawowej sesji egzaminacyjnej.
2. Warsztaty projektowe organizowane są przez Wydział Sztuki Akademii Tarnowskiej, w terminach określonych w harmonogramie studiów, po zakończeniu zajęć dydaktycznych semestru letniego I roku, a przed końcem podstawowej sesji letniej, i obejmują 60 godzin dydaktycznych. Zaliczenie wpisywane jest w semestrze letnim.
3. Studenci realizują w ich ramach zadania projektowe oparte na realnych problemach, we współpracy z firmami, projektantami zewnętrznymi lub instytucjami kultury.
4. Warsztaty rozwijają umiejętności pracy zespołowej, stosowania metodyk projektowych (np. design thinking, design sprint) oraz wykorzystania wiedzy i kompetencji zdobytych w I i II semestrze.

5. Student w trakcie warsztatów wykonuje zadania projektowo-artystyczne zgodnie z programem przygotowanym przez prowadzącego oraz dokumentuje je w dzienniku praktyk.
6. Efekty uczenia się:
Student:
 - zna podstawowe metody prowadzenia procesu projektowego; ma podstawową wiedzę z zakresu ekonomii przedsiębiorstw i znaczenia wzornictwa dla rozwoju firm,
 - potrafi zrealizować projekt w oparciu o określone kryteria; korzysta z umiejętności plastycznych w procesie kreowania koncepcji i prezentacji projektu; potrafi pracować w zespole,
 - potrafi działać w zespole; potrafi bronić swoich decyzji projektowych jak również uznawać racje innych członków zespołu,
 - aktywnie uczestniczy w warsztatach; realizuje zadanie projektowe w zadanym czasie oraz zgodnie z kryteriami wyznaczonymi przez prowadzących,
 - projektując zwraca uwagę na ekonomiczne i społeczne konsekwencje projektu; zachowuje zasady etyki zawodowej - dba o oryginalność proponowanego rozwiązania.
7. Formą zaliczenia przedmiotu „Praktyka zawodowa – warsztaty projektowe” jest zaliczenia z oceną w skali od 2,0 do 5,0, na podstawie pozytywnej opinii prowadzącego i przedstawionej dokumentacji zrealizowanych zadań.

III. Cele praktyki zawodowej na kierunku Design:

Podstawowym celem praktyki zawodowej jest nabywanie wiedzy, nowych umiejętności oraz kompetencji społecznych w realnych warunkach pracy, jak również doskonalenie nabytych już umiejętności praktycznych i zawodowych, zdobytych podczas zajęć dydaktycznych na Uczelni.

Cele szczegółowe praktyki obejmują:

1. Wprowadzenie do praktycznego wykonywania zawodu projektanta oraz weryfikację, rozwinięcie i zastosowanie nabytej w czasie studiów wiedzy i umiejętności.
2. Przygotowanie studenta do samodzielności i odpowiedzialności za realizację powierzonych zadań projektowych.
3. Nabycie umiejętności pracy zespołowej, rozwiązywania realnych problemów zawodowych oraz skutecznego zarządzania czasem.
4. Kształtowanie zdolności samodzielnego i krytycznego myślenia oraz podejmowania decyzji projektowych.
5. Nabycie doświadczenia we współpracy z klientem, partnerami biznesowymi i innymi specjalistami branżowymi.
6. Nawiązanie kontaktów zawodowych oraz zapoznanie się z realiami funkcjonowania przedsiębiorstw i instytucji z obszaru projektowania.

7. Przygotowanie absolwentów do roli projektantów świadomych współczesnych uwarunkowań gospodarczych, kulturowych i technologicznych, a także odpowiedzialnych społecznie.
8. Rozwijanie zdolności do samodzielnego kierowania własnym rozwojem zawodowym oraz podnoszenia kwalifikacji i kompetencji projektowych.

Cele szczegółowe związane z organizacją pracy i procesami technologicznymi

1. Zapoznanie się z regulaminem pracy oraz przepisami bezpieczeństwa i higieny pracy obowiązującymi w zakładzie, a także odbycie szkolenia w zakresie BHP i p.poż.
2. Poznanie struktury organizacyjnej zakładu pracy, zakresu obowiązków pracowników i zasad obiegu informacji w przedsiębiorstwie.
3. Zapoznanie się ze specyfiką działań realizowanych w zakładzie pracy, w tym:
 - procesami technologicznymi stosowanymi w projektowaniu i produkcji,
 - badaniami laboratoryjnymi,
 - wykorzystywaną aparaturą, maszynami i urządzeniami,
 - surowcami i materiałami stosowanymi w praktyce zawodowej projektanta.
4. Poznanie i praktyczne wykorzystanie metodyki pracy przy rozwiązywaniu zadań szczegółowych, m.in.:
 - proces tworzenia filamentów i materiałów kompozytowych,
 - metody druku 3D,
 - projektowanie modeli 3D w oprogramowaniu CAD,
 - przygotowanie plików do druku i optymalizacja procesów produkcyjnych.
5. Rozwiązywanie problemów zawodowych zgodnie z zaleceniami opiekuna praktyk w zakładzie pracy oraz nabywanie doświadczenia w pracy pod nadzorem.
6. Dostosowanie programu praktyki do specyfiki firmy przyjmującej studenta, w zakresie zgodnym z efektami kształcenia kierunku Design tak, aby praktyka odpowiadała rzeczywistym potrzebom rynku i charakterowi miejsca pracy.

IV. Efekty uczenia się:

W wyniku zrealizowanej praktyki zawodowej student kierunku Design:

1. Rozumie tendencje rozwojowe i zmiany zachodzące w projektowaniu graficznym i wzornictwie przemysłowym, w kontekście rozwoju technologicznego, zmian społecznych oraz dylematów współczesnej cywilizacji.
2. Zna finansowe, marketingowe i prawne aspekty związane z wykonywaniem zawodu projektanta; dysponuje wiedzą w obszarze podstawowych pojęć i wymogów z zakresu ochrony własności przemysłowej, prawa autorskiego oraz zasad tworzenia i rozwoju przedsiębiorczości.
3. Posiada kompetencje w zakresie grafiki dwu- i trójwymiarowej, statycznej oraz ruchomej, a także potrafi wykorzystywać je w procesach projektowych i komunikacji wizualnej.

4. Potrafi tworzyć i samodzielnie realizować własne koncepcje artystyczne i projektowe w różnych dziedzinach sztuki, wzornictwa przemysłowego lub projektowania graficznego, zarówno w warunkach studyjnych, jak i w realiach zmiennych i nie w pełni przewidywalnych.
5. Potrafi zebrać i poddać analizie dane do projektu, odnaleźć źródła inspiracji, określić grupę docelową, wyrazić właściwymi środkami plastycznymi koncepcję projektu oraz uzasadnić podjęte decyzje projektowe.
6. Nawiązuje kontakty zawodowe i potrafi funkcjonować w środowisku profesjonalnym, współpracując z zespołem projektowym, klientami oraz interesariuszami branżowymi.
7. Jest przygotowany do roli projektanta świadomego współczesnych uwarunkowań gospodarczych, kulturowych i technologicznych, a także odpowiedzialnego w sensie społecznym.
8. Kształtuje zdolność do samodzielnego kierowania własnym rozwojem zawodowym, w celu doskonalenia umiejętności i podnoszenia kompetencji projektowych.

V. Etapy realizacji praktyki oraz zakresy tematyczne:

1. Etapy realizacji praktyki:

- praktyki zawodowe realizowane są w dwóch etapach, odpowiadających kolejnym poziomom zaawansowania studenta:

II rok studiów – praktyka podstawowa (135 godzin zegarowych / 180 godzin dydaktycznych), realizowana w trakcie wakacji po IV semestrze, a zaliczana na końcu V semestru,

III rok studiów – praktyka specjalistyczna (540 godzin zegarowych / 720 godzin dydaktycznych), realizowana w trakcie wakacji po VI semestrze, a zaliczana na końcu VII semestru,

- godzina dydaktyczna odpowiada 45 minutom zegarowym,
- dopuszcza się możliwość odbywania praktyki w trakcie roku akademickiego, pod warunkiem że nie koliduje ona z obowiązkowymi zajęciami dydaktycznymi,
- praktyka może być realizowana w formie stacjonarnej, zdalnej lub częściowo zdalnej, po wcześniejszym uzgodnieniu z pracodawcą oraz za zgodą opiekuna praktyk.

2. Zakresy tematyczne – II rok:

Praktyka ma na celu wprowadzenie studenta do praktycznych realiów zawodu projektanta. Student powinien:

- zapoznać się ze strukturą organizacyjną firmy i obowiązującymi regulaminami (w tym BHP i p.poż.),
- poznać specyfikę działalności przedsiębiorstwa (np. procesy technologiczne, stosowane materiały, narzędzia i urządzenia),
- uczestniczyć w prostych zadaniach projektowych pod kierunkiem opiekuna,

- brać udział w przygotowaniu podstawowej dokumentacji projektowej i materiałów graficznych,
 - zapoznać się z procesem przygotowania prototypów, modeli i makiet,
 - obserwować współpracę zespołu projektowego z klientami i innymi działami firmy,
 - rozpocząć dokumentowanie przebiegu praktyki w dzienniku praktyk.
3. Zakresy tematyczne – III rok
- Praktyka ukierunkowana jest na rozwijanie samodzielności oraz odpowiedzialności zawodowej. Student powinien:
- realizować powierzone zadania projektowe z większym stopniem samodzielności,
 - uczestniczyć w zaawansowanych etapach projektowania (konceptje, prototypowanie, dokumentacja techniczna),
 - opracowywać materiały graficzne, prezentacyjne i promocyjne (np. wizualizacje 2D/3D, projekty graficzne, portfolio produktowe),
 - poznawać proces wdrażania projektów do produkcji i realiów współpracy międzydziałowej (produkcja, marketing, sprzedaż),
 - rozwiązywać praktyczne problemy projektowe i technologiczne pod kierunkiem opiekuna,
 - doskonalić umiejętności współpracy z klientem, negocjacji i prezentacji własnych pomysłów,
 - rozwijać kompetencje miękkie: zarządzanie czasem, praca w zespole, odpowiedzialność społeczna projektowania.
4. Zasada elastyczności programu praktyk:
- program praktyk zawodowych może podlegać modyfikacjom w zależności od specyfiki firmy przyjmującej studentów, pod warunkiem że zakres zadań będzie zgodny z kierunkiem kształcenia,
 - zakres realizowanych zadań powinien być każdorazowo uzgodniony między studentem, opiekunem praktyk w firmie oraz uczelnianym opiekunem praktyk.

VI. Warunki zaliczenia praktyki zawodowej:

1. Warunkiem zaliczenia praktyki jest obecność studenta w zakładzie pracy oraz aktywne uczestnictwo w zaplanowanych pracach, zgodnie z programem przedstawionym opiekunowi z ramienia Katedry Designu Akademii Tarnowskiej.
2. Organizacja praktyk obejmuje:
 - po IV semestrze: 180 godzin dydaktycznych (tj. 135 godzin zegarowych),
 - po VI semestrze: 720 godzin dydaktycznych (tj. 540 godzin zegarowych).
 Godzina dydaktyczna odpowiada 45 minutom zegarowym.

3. Praktyki odbywają się w cyklu tygodniowym obejmującym 5 dni roboczych, przy czym każdy dzień pracy trwa co najmniej 6 godzin zegarowych (tj. 8 godzin dydaktycznych) i nie może przekraczać 8 godzin zegarowych (10,6 godzin dydaktycznych).
4. Student zobowiązany jest prowadzić dziennik praktyk, będący zapisem jego działań i obserwacji w zakładzie pracy. Dziennik praktyk należy złożyć w Dziekanacie Wydziału Sztuki Akademii Tarnowskiej na koniec semestru zimowego, przed rozpoczęciem sesji egzaminacyjnej.
5. Zaliczenia praktyki zawodowej dokonuje opiekun z ramienia Akademii Tarnowskiej na podstawie analizy pełnej dokumentacji praktyki oraz opinii pracodawcy. Końcowa ocena ustalana jest z uwzględnieniem:
 - średniej ocen zawartych w karcie oceny pracodawcy,
 - jakości i kompletności dokumentacji praktyki (dziennik praktyk oraz prezentacja PDF podsumowująca przebieg praktyki),
 - wyników ewentualnych hospitacji praktyk oraz przeprowadzonych konsultacji ze studentem i opiekunem zakładowym.
6. Formą zaliczenia przedmiotu „Praktyka zawodowa” jest zaliczenie z oceną w skali od 2,0 do 5,0.