

KARTA PRAKTYKI

1- Modułowe efekty kształcenia zakładane w ramach praktyki zawodowej.

2- Główne cele praktyki.

3- Ramowy program praktyki.

4- Ramowe zasady oceny realizacji programu praktyki.

1. MODUŁOWE EFEKTY KSZTAŁCENIA ZAKŁADANE W RAMACH PRAKTYKI ZAWODOWEJ

Student, który zaliczył praktyki:

- ma podstawową wiedzę o różnych rodzajach struktur kulturowych (społecznych, politycznych, prawnych, ekonomicznych), w których funkcjonuje wybrana na miejsce praktyki instytucja, przedsiębiorstwo czy organizacja, i ich istotnych elementach, w tym o formach i rodzajach (multi)mediów elektronicznych, w których są zapośredniczone, oraz o profilu mediatyzacji tych struktur;

- potrafi porozumiewać się z wykorzystaniem różnych kanałów i nowych technologii komunikacyjnych ze specjalistami w zakresie medioznawstwa i komunikacji kulturowej, w tym z twórcami kultury i praktykami, w języku polskim i językach obcych; potrafi funkcjonować za pośrednictwem mediów w rozlicznych uwikłaniach praktyk kulturowych: artystyczno-estetycznych, informacyjnych, pragmatyczno-użytkowych, edukacyjnych (z różnym rozłożeniem akcentów, w zależności od wybranego miejsca odbywania praktyki); nabywa i wykorzystuje nowe kompetencje komunikacyjne w zakresie zachowań użytkowników nowych mediów w różnych sytuacjach życiowych i kontekstach kulturowych oraz praktykuje tzw. kulturę uczestnictwa;

- potrafi współdziałać i pracować w grupie, przyjmując w niej różne role; umiejętnie wykorzystuje nowe technologie w wewnętrznej komunikacji instytucji, przedsiębiorstwa czy organizacji, w których odbywa praktykę zawodową; w wymagających tego sytuacjach potrafi działać innowacyjnie, wykorzystując do tego nowe media;

- prawidłowo identyfikuje i rozstrzyga dylematy związane z wykonywaniem zawodu, w tym szczególnie te powodowane transformacjami technologicznej codzienności lub pociągające je za sobą; potrafi wartościować, odpowiednio dobierać i stosować w praktyce działania interaktywne oparte na technikach wirtualizacji, na komunikowaniu perswazyjnym, nowej retoryce i teoriach gier;

- potrafi odpowiednio określić priorytety służące realizacji określonego przez siebie lub innych zadania; potrafi wybrać i zastosować najefektywniejszy sposób wykorzystania technologii cyfrowych i form uczestniczenia w procesach tworzenia, gromadzenia, przechowywania i przekazywania informacji oraz / lub w działaniach twórczych i artystycznych; przy realizacji zadań i wyborze priorytetów dostrzega i uwzględnia sieci powiązań zjawisk kulturowych: technologia – komunikacja – konsumpcja, cyberkultura – praktyka twórcza – życie społeczne, gra – rytualizacja – nowa językowość;

- potrafi wskazać szanse i zagrożenia dla wybranej na miejsce praktyki instytucji, przedsiębiorstwa czy organizacji, wiążące się z mediatyzacją życia społecznego.

2. GŁÓWNE CELE PRAKTYKI

- Zapoznanie się z podstawowymi aspektami pracy w odpowiednich działach placówki i ich specyfiką w zakresie wiedzy oraz umiejętności sprawnego i użytecznego wykorzystywania nowych mediów;
- weryfikacja w praktyce wiedzy oraz umiejętności uzyskanych w trakcie dotychczasowych studiów, w tym zachowań twórczych i prowadzenia działalności innowacyjnej;
- zdobycie nowych, praktycznych umiejętności w zakresie sposobów wykorzystywania technologii cyfrowych i form uczestniczenia w procesach tworzenia, gromadzenia, przechowywania i przekazywania informacji, wyznaczonych celami, jakie wybrana instytucja realizuje (praca w zespole, praca w terenie);
- praca na rzecz praktykodawcy w ramach zobowiązań określonych warunkami przyjęcia studenta na praktykę oraz budowanie relacji komunikacyjnych z otoczeniem zewnętrznym i wewnętrznym.

3. RAMOWY PROGRAM PRAKTYKI

Ramowy program praktyki służy studentowi do zapoznania się z problematyką zawodową; jest on szczegółowo ustalany z praktykodawcą na początku praktyk i winien zawierać następujące elementy:

- zapoznanie ze specyfiką działalności i strukturą organizacyjną wybranej na praktykę instytucji, w tym także z zasadami, harmonogramem i dyscypliną pracy;
- zapoznanie studenta z obowiązkami, jakie wykonują pracownicy działu, jednostki organizacyjnej, do której został przypisany w ramach praktyki;
- umożliwienie studentowi wglądu do nieobjętych tajemnicą materiałów związanych z działalnością instytucji, strukturą wewnętrzną, funkcjonowaniem w środowisku lokalnym i w danym segmencie rynkowym;
- opracowanie **szczegółowego harmonogramu praktyki**: określenie planu zadań, jakie wykonywać będzie student w czasie trwania praktyki.

Szczegółowy harmonogram praktyki powinien dać możliwość studentowi przede wszystkim weryfikacji i poszerzenia zakresu znajomości podstawowych praktycznych i technicznych umiejętności związanych z pracą w medium i / lub za pośrednictwem medium o danym profilu (prasa, radio, telewizja, Internet) w jak najszerszym zakresie prac realizowanych przez instytucję przedsiębiorstwo czy organizację. Powinien umożliwić studentowi szczególnie:

- pozyskanie wiedzy dotyczącej struktur kulturowych (społecznych, politycznych, prawnych, ekonomicznych), w których funkcjonuje wybrana na miejsce praktyki instytucja, przedsiębiorstwo czy organizacja, i ich istotnych elementach;
- obserwację i uczestnictwo w zapośredniczonych medialnie czynnościach o celach artystyczno-estetycznych, informacyjnych (tworzenie, gromadzenie, przechowywanie i przekazywanie informacji), pragmatyczno-użytkowych, edukacyjnych (z różnym rozłożeniem akcentów, w

zależności od wybranego miejsca odbywania praktyki);

- uczestnictwo w wewnętrznej i zewnętrznej komunikacji instytucji, przedsiębiorstwa czy organizacji z wykorzystaniem nowych mediów;

- obserwację i / lub uczestnictwo w rozpoznawaniu specyfiki odbiorcy i celu komunikacji oraz doboru pod tym kątem odpowiedniego kanału komunikacji i jej formy, z uwzględnieniem zróżnicowanych zmiennych wymienionych w modułowych efektach praktyk;

- obserwację i / lub uczestnictwo w projektowaniu komunikatów pełniących różne funkcje, w tym perswazyjne;

- wykonywanie wybranych czynności samodzielnie, pod nadzorem opiekuna, od etapu projektu do wykonania, z wykorzystaniem obszarów wiedzy, rodzajów umiejętności i kompetencji zakładanych w modułowych efektach praktyk;

- projektowanie rozwiązań innowacyjnych, z wykorzystaniem obszarów wiedzy, rodzajów umiejętności i kompetencji zakładanych w modułowych efektach praktyk;

- uczestnictwo w działaniach grupowych, z przyjmowaniem różnych ról w grupie, wiążących się z wykorzystaniem nowych technologii

4. RAMOWE ZASADY OCENY REALIZACJI PROGRAMU PRAKTYK

Ocena, w postaci stopnia, dotyczy doskonałości realizacji ramowego programu praktyk. Wystawiana jest według następujących kryteriów:

- cena bardzo dobra: praktykant zawsze wykonywał powierzone mu zadania sumiennie i rzetelnie, prawie zawsze wykazując się dużym stopniem samodzielności w ustalaniu priorytetów związanych z wykonywanym zadaniem i miejscem pracy; bardzo często w kreatywny sposób wykorzystywał wiedzę i umiejętności;
- ocena dobra: praktykant w większości wykonywał powierzone mu zadania sumiennie i rzetelnie, często wykazując się dużym stopniem samodzielności w ustalaniu priorytetów związanych z wykonywanym zadaniem i miejscem pracy; często w kreatywny sposób wykorzystywał wiedzę i umiejętności;
- ocena dostateczna: praktykant rzadko wykonywał powierzone mu zadania sumiennie i rzetelnie, tylko niekiedy wykazując się samodzielnością w ustalaniu priorytetów związanych z wykonywanym zadaniem i miejscem pracy; czasem w kreatywny sposób wykorzystywał wiedzę i umiejętności;
- ocena niedostateczna: praktykant nie wykonywał powierzonych mu zadań sumiennie i rzetelnie, nie wykazywał się samodzielnością w ustalaniu priorytetów związanych z wykonywanym zadaniem i miejscem pracy; nie wykorzystywał swojej wiedzy i umiejętności w kreatywny sposób.

Oceny: dostateczna i niedostateczna wymagają uszczegóławiającego opisu.