POLSKO-JAPOŃSKA AKADEMIA TECHNIK KOMPUTEROWYCH

SPRAWOZDANIE Z PRAKTYK STUDENCKICH

DANE STUDENTA *Sprawozdanie musi zostać wypełnione na komputerze. Rekomendowany program: Adobe Acrobat Reader.*

Imię		Kierunek	Graphic Design and Multimedia Art
Nazwisko		Numer indeksu	

◯ studia stacjonarne (dzienne) ◯ studia niestacjonarne (zaoczne)

FORMA ROZLICZENIA *Proszę zaznaczyć formę rozliczenia, wybierając odpowiedni przycisk:*

◯ **1.** praktyka studencka ◯ **2.** umowa o pracę, dzieło, zlecenie lub B2B ◯ **3.** inna – jaka? .....

W zależności od wybranej formy rozliczenia proszę dołączyć dokumenty zgodnie z numeracją przycisków:

Wymagane dokumenty w zależności od formy rozliczenia	**1.**	**2.**	**3.**
Załącznik A (lub inna umowa) i Załącznik B do Sprawozdania z praktyk studenckich	●		●
Zaświadczenie o zatrudnieniu wystawione przez pracodawcę lub umowa		●	

Niezależnie od formy rozliczenia proszę traktować wykonywaną pracę jako praktyki i stosownie wypełnić wszystkie pola dokumentu.

OPIS PRAKTYK

Data rozpoczęcia praktyk		Liczba tygodni		Dni w tygodniu	
Data zakończenia praktyk		*Proszę wprowadzić średnią wartość*		Godzin dziennie	

Praktykodawca (firma, instytucja)	
Adres praktykodawcy	
Opiekun praktyk u praktykodawcy	
Temat praktyk	
Zakres obowiązków praktykanta	
Osiągnięcia podczas praktyk, zrealizowane projekty	

Oświadczam, że podane wyżej informacje są zgodne z rzeczywistością.

....
podpis studenta *podpis i pieczątka praktykodawcy* *data*

.....
stanowisko

W przypadku braku pieczątki praktykodawcy konieczny jest dokument potwierdzający działalność gospodarczą firmy, w której odbywały się praktyki (np. CEIDG).

UWAGI

Państwa uwagi pozwalają nam na doskonalenie programu kształcenia w Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych. Będziemy wdzięczni za sugestie.

Uwagi studenta *W tym dotyczące organizacji praktyk*	
Uwagi praktykodawcy *W szczególności dotyczące studenta*	
Sugestie praktykodawcy *W szczególności dotyczące programu studiów*	

…….
podpis studenta

…….
podpis praktykodawcy

ZALICZENIE PRAKTYK

Wypełnia Pełnomocnik Rektora ds. Praktyk Studenckich

Zaliczono 0…….. godzin praktyk.

……..
data

……
podpis i pieczątka Pełnomocnika Rektora ds. Praktyk Studenckich

---

EFEKTY UCZENIA SIĘ OSIĄGNIĘTE PODCZAS PRAKTYK

GDMA1_W03 Wykorzystuje publikacje teoretyczne dotyczące komunikacji wizualnej i multimedialnej w analizie mediów oraz w projektowaniu interfejsów użytkownika.
GDMA1_W09 Wykorzystuje oprogramowanie multimedialne do realizacji powierzonych mu zadań na rynku pracy. Rozumie rolę nowoczesnych technologii i ich zastosowanie w tworzeniu innowacyjnych projektów multimedialnych.
GDMA1_U03 Integruje technologie z innymi narzędziami cyfrowymi, takimi jak oprogramowanie do projektowania graficznego, edycji wideo czy narzędziami do programowania, w celu optymalizacji pracy i osiągnięcia pożądanych rezultatów.
GDMA1_U07 Skutecznie komunikuje się podczas współpracy z innymi specjalistami, takimi jak artyści, projektanci, programiści czy menedżerowie. Precyzyjnie opisuje koncepcje oraz procesy twórcze. Merytorycznie wypowiada się w dyskusjach oraz wyjaśnia szczegóły techniczne i artystyczne projektów, wykorzystując odpowiedni żargon branżowy.
GDMA1_K10 Potrafi wykonywać zadania w grupie i inicjować działania w zespole.
GDMA1_K13 Ma świadomość szybkiego postępu technologicznego oraz konieczności zdobywania nowych umiejętności.

ZAŁĄCZNIK A

UMOWA DOTYCZĄCA ORGANIZACJI PRAKTYK STUDENCKICH

Zawarta dnia ..... pomiędzy **Polsko-Japońską Akademią Technik Komputerowych** z siedzibą w Warszawie, ul. Koszykowa 86 (02-008), NIP 526-216-09-83, zwaną dalej **PJATK**, reprezentowaną przez dr. hab. inż. Krzysztofa Szklannego, prof. PJATK, Pełnomocnika Rektora ds. Praktyk Studenckich, a:

.....

adres: ..... NIP: .....

zwanym/zwaną dalej **Organizatorem praktyki**, reprezentowanym przez:

.....

dalej łącznie zwanymi **stronami**.

Art. 1

PJATK zobowiązuje się do:

1. poinformowania studentów o konieczności posiadania ubezpieczenia od następstw nieszczęśliwych wypadków;
2. sprawowania opieki organizacyjnej nad przebiegiem praktyk.

Art. 2

1. **Organizator praktyki** zobowiązuje się do:
   1. przyjęcia studentów na praktyki w miarę posiadanych możliwości;
   2. wyznaczenia osoby odpowiedzialnej za organizację praktyk na terenie **Organizatora praktyki**;
   3. zapoznania studentów m.in. z regulaminem pracy, przepisami bezpieczeństwa i higieny pracy oraz przepisami RODO.
2. W imieniu **Organizatora praktyki** studentów na praktyki przyjmuje opiekun praktyk.

Art. 3

Organizatorowi praktyki przysługuje prawo wycofania zgody na realizację praktyki przez studentów w trakcie jej odbywania z uzasadnionych przyczyn.

Art. 4

1. **Organizator praktyki** nie jest zobligowany do wypłaty wynagrodzenia za czynności wykonywane przez studentów w ramach praktyk.
2. **Organizator praktyki** nie jest zobligowany do zapewnienia urządzeń elektronicznych skierowanym studentom.

Art. 5

Wszelkie spory mogące wynikać z niniejszej umowy rozstrzygane będą w drodze polubownej, a jeżeli to nie przyniesie rezultatu, to przed sądem właściwości ogólnej.

Art. 6

Wszelkie zmiany niniejszej umowy wymagają formy pisemnej w postaci aneksu pod rygorem nieważności.

Art. 7

Umowę sporządzono w dwóch egzemplarzach, po jednym dla każdej ze **stron**.

.....
PJATK

.....
Organizator praktyki

ZAŁĄCZNIK B.1

KARTA OCENY PRAKTYKANTA: KIERUNEK GRAPHIC DESIGN AND MULTIMEDIA ART PJATK

Wypełnia opiekun praktyk u praktykodawcy

Imię i nazwisko opiekuna praktyk		Wielkość firmy (mała, duża)	
Stanowisko opiekuna praktyk		Adres e-mail	

Jak oceniliby Państwo poziom swojej satysfakcji z pracy praktykanta?

◯ bardzo nisko ◯ nisko ◯ przeciętnie ◯ wysoko ◯ bardzo wysoko

Jak oceniliby Państwo poziom przygotowania merytorycznego praktykanta?

◯ bardzo nisko ◯ nisko ◯ przeciętnie ◯ wysoko ◯ bardzo wysoko

Jak oceniliby Państwo poziom umiejętności praktycznych praktykanta?

◯ bardzo nisko ◯ nisko ◯ przeciętnie ◯ wysoko ◯ bardzo wysoko

SZCZEGÓŁOWA OCENA PRAKTYKANTA

Na **czwartej** i **piątej** stronie formularza znajdą Państwo ankietę dotyczącą kompetencji praktykanta. Prosimy o wyrażenie swojej opinii na temat poszczególnych aspektów pracy studenta poprzez wybranie odpowiedniej oceny w skali, gdzie: **1** oznacza **bardzo niska**, a **5** – **bardzo wysoka**. Odpowiedź „nie dotyczy" oznacza, że w trakcie trwania praktyk nie zaistniała możliwość dokonania obserwacji i oceny danej umiejętności.

1. Kreatywność, samodzielność w rozwiązywaniu problemów, umiejętność podejmowania decyzji

◯ 1 ◯ 2 ◯ 3 ◯ 4 ◯ 5 ◯ nie dotyczy

2. Rzetelność w wykonywaniu powierzonych zadań, konsekwencja w słowach i czynach

◯ 1 ◯ 2 ◯ 3 ◯ 4 ◯ 5 ◯ nie dotyczy

3. Samoświadomość, dążenie do zdobywania nowych umiejętności

◯ 1 ◯ 2 ◯ 3 ◯ 4 ◯ 5 ◯ nie dotyczy

4. Umiejętności komunikacyjne, łatwość w nawiązywaniu kontaktów, praca w zespole

◯ 1 ◯ 2 ◯ 3 ◯ 4 ◯ 5 ◯ nie dotyczy

5. Zdolność logicznego myślenia, umiejętność dostrzegania związków i zależności między zagadnieniami

◯ 1 ◯ 2 ◯ 3 ◯ 4 ◯ 5 ◯ nie dotyczy

6. Zdyscyplinowanie, planowanie i organizacja pracy

◯ 1 ◯ 2 ◯ 3 ◯ 4 ◯ 5 ◯ nie dotyczy

SZCZEGÓŁOWA OCENA WIEDZY I UMIEJĘTNOŚCI PRAKTYKANTA

1. Rysunek, malarstwo, grafika warsztatowa i rzeźba

◯ 1 ◯ 2 ◯ 3 ◯ 4 ◯ 5 ◯ nie dotyczy

2. Techniki i technologie wykorzystywane we współczesnej grafice artystycznej i projektowej

◯ 1 ◯ 2 ◯ 3 ◯ 4 ◯ 5 ◯ nie dotyczy

3. Podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego

◯ 1 ◯ 2 ◯ 3 ◯ 4 ◯ 5 ◯ nie dotyczy

4. Realizacja projektów interdyscyplinarnych obejmujących komunikację z zespołem informatycznym

◯ 1 ◯ 2 ◯ 3 ◯ 4 ◯ 5 ◯ nie dotyczy

5. Technologie fotograficzne

◯ 1 ◯ 2 ◯ 3 ◯ 4 ◯ 5 ◯ nie dotyczy

6. Wiedza i obsługa programów z zakresu grafiki komputerowej 2D/3D

◯ 1 ◯ 2 ◯ 3 ◯ 4 ◯ 5 ◯ nie dotyczy

7. Przetwarzanie obrazu dynamicznego i dźwiękowego

◯ 1 ◯ 2 ◯ 3 ◯ 4 ◯ 5 ◯ nie dotyczy

8. Realizacja stron internetowych, w tym responsywnych w technologii HTML5 i innych

◯ 1 ◯ 2 ◯ 3 ◯ 4 ◯ 5 ◯ nie dotyczy

9. Tworzenie interaktywnych multimediów

◯ 1 ◯ 2 ◯ 3 ◯ 4 ◯ 5 ◯ nie dotyczy

10. Projektowanie doświadczeń użytkowników (UX/UI)

◯ 1 ◯ 2 ◯ 3 ◯ 4 ◯ 5 ◯ nie dotyczy

11. Metodologia projektowa

◯ 1 ◯ 2 ◯ 3 ◯ 4 ◯ 5 ◯ nie dotyczy

12. Technologie informatyczne (nazwa): .....

◯ 1 ◯ 2 ◯ 3 ◯ 4 ◯ 5 ◯ nie dotyczy