

I. SYLABUS PRAKTYK - GRAFIKA KOMPUTEROWA

Kierunek: **Grafika komputerowa / Projektowanie graficzne / Multimedia**

Rodzaj praktyk: zawodowe / śródroczne / ciągłe

Forma realizacji: zdalna (online)

Liczba godzin: zgodnie z wyborem trybu praktyk programem studiów (150/300)

1. UZASADNIENIE MERYTORYCZNE

1.1. Praktyki umożliwiają studentom grafiki komputerowej zdobycie doświadczenia w projektowaniu materiałów wizualnych wykorzystywanych w komunikacji społecznej, kampaniach edukacyjnych oraz działaniach informacyjnych organizacji pozarządowej.

1.2. Program praktyk kładzie nacisk na funkcjonalność, dostępność, estetykę oraz odpowiedzialność społeczną projektowania graficznego.

2. CELE PRAKTYK

Cele główne:

- rozwój praktycznych umiejętności projektowania graficznego,
- poznanie specyfiki komunikacji wizualnej w sektorze społecznym,
- kształtowanie odpowiedzialności etycznej projektanta.

Cele szczegółowe:

- praca z identyfikacją wizualną organizacji,
- projektowanie materiałów informacyjnych i edukacyjnych,
- nauka projektowania pod różne kanały komunikacji.

3. ZAKRES ZADAŃ STUDENTA

- projektowanie grafik na potrzeby stron internetowych i mediów społecznościowych,
- tworzenie materiałów wizualnych do kampanii społecznych (banery, plakaty, infografiki),
- przygotowywanie materiałów do publikacji cyfrowych (PDF, prezentacje, e-materiały),
- współpraca z zespołem komunikacji i promocji,
- praca z zasadami dostępności cyfrowej (WCAG),
- wykorzystanie narzędzi graficznych oraz rozwiązań opartych na AI (z zachowaniem etyki),
- udział w konsultacjach projektowych i analizie potrzeb odbiorców.

4. EFEKTY UCZENIA SIĘ (PKA)

Wiedza:

- student zna zasady komunikacji wizualnej i projektowania społecznego.

Umiejętności:

- potrafi projektować funkcjonalne i estetyczne materiały graficzne.

Kompetencje społeczne:

- rozumie społeczną odpowiedzialność grafika i wpływ obrazu na odbiorcę.

II. SYLABUS PRAKTYK - INFORMATYKA

Kierunek: Informatyka

Rodzaj praktyk: zawodowe / śródroczne / ciągłe

Forma realizacji: zdalna (online)

Liczba godzin: zgodnie z wyborem trybu praktyk (150/300)

1. UZASADNIENIE MERYTORYCZNE

1.1. Praktyki umożliwiają studentom informatyki zdobycie doświadczenia w pracy z systemami informatycznymi wykorzystywanymi w działalności społecznej, edukacyjnej i pomocowej.

1.2. Program praktyk obejmuje elementy administracji systemami, wsparcia użytkowników, analizy procesów oraz wykorzystania nowoczesnych technologii, w tym narzędzi opartych na AI.

2. CELE PRAKTYK

Cele główne:

- rozwój praktycznych kompetencji informatycznych,
- poznanie zastosowań IT w sektorze NGO,
- kształtowanie odpowiedzialności zawodowej informatyka.

Cele szczegółowe:

- praca z systemami i platformami cyfrowymi,
- analiza potrzeb użytkowników i procesów,
- rozwój umiejętności pracy zespołowej.

3. ZAKRES ZADAŃ STUDENTA

- wsparcie w utrzymaniu i rozwoju systemów informatycznych organizacji,
- udział w testowaniu i dokumentowaniu rozwiązań IT,

- pomoc techniczna dla użytkowników wewnętrznych (helpdesk),
- analiza procesów cyfrowych i propozycje usprawnień,
- udział w projektach automatyzacji i cyfryzacji,
- zapoznanie się z wykorzystaniem AI w analizie danych i wsparciu operacyjnym,
- nauka zasad bezpieczeństwa danych i ochrony informacji.

4. EFEKTY UCZENIA SIĘ (PKA)

Wiedza:

- student zna podstawy funkcjonowania systemów informatycznych w organizacji.

Umiejętności:

- potrafi wspierać użytkowników, analizować problemy techniczne i proponować rozwiązania.

Kompetencje społeczne:

- rozumie odpowiedzialność informatyka za bezpieczeństwo i stabilność systemów.

5. METODY REALIZACJI I NADZORU (WSPÓLNE)

- praktyki realizowane są pod nadzorem wyznaczonego opiekuna,
- student nie wdraża zmian krytycznych samodzielnie,
- wszystkie działania realizowane są zgodnie z regulaminami i zasadami bezpieczeństwa.

6. ZALICZENIE PRAKTYK (WSPÓLNE)

- realizacja wymaganej liczby godzin,
- aktywne uczestnictwo w zadaniach,
- prowadzenie dziennika praktyk,
- pozytywna opinia opiekuna praktyk.

MODUŁ DODATKOWY DO PRAKTYK STUDENCKICH

1. Charakter modułu i uzasadnienie merytoryczne

Moduł dodatkowy stanowi uzupełnienie praktyk studenckich o komponent obywatelski, rozwojowy i certyfikacyjny, ukierunkowany na budowę społeczeństwa obywatelskiego, rozwój ruchu wolontariackiego oraz wzmacnianie kompetencji liderek i projektowych studentów.

2. Moduł oparty jest na doświadczeniu Pro Civium jako organizacji realizującej zadania publiczne, prowadzącej systemowe programy wolontariackie oraz własne programy

edukacyjne i rozwojowe. Jego celem jest połączenie praktyki akademickiej z realnym uczestnictwem w strukturach społeczeństwa obywatelskiego.

1. CELE MODUŁU

Cele główne:

- rozwijanie świadomości obywatelskiej i społecznej studentów,
- przygotowanie do aktywnego udziału w życiu publicznym i społecznym,
- wzmacnianie kompetencji związanych z wolontariatem systemowym i działaniami oddolnymi.

Cele szczegółowe:

- poznanie mechanizmów funkcjonowania społeczeństwa obywatelskiego w Polsce,
- nabycie wiedzy o organizacji i zarządzaniu wolontariatem,
- rozwój kompetencji projektowych i inicjatywnych,
- przygotowanie do dalszej aktywności społecznej, zawodowej i obywatelskiej.

2. ZAKRES MERYTORYCZNY MODUŁU

2.1. Budowa społeczeństwa obywatelskiego

- zapoznanie się z pojęciem i rolą społeczeństwa obywatelskiego,
- analiza roli organizacji pozarządowych w demokracji i życiu publicznym,
- udział w działaniach wzmacniających partycypację obywatelską,
- refleksja nad odpowiedzialnością jednostki za dobro wspólne.

2.2. Rozwój ruchu wolontariackiego

- poznanie modeli wolontariatu (systemowy, akcyjny, specjalistyczny),
- udział w działaniach wolontariackich realizowanych przez Pro Civium,
- zapoznanie się z zasadami organizacji, koordynacji i motywowania wolontariuszy,
- analiza wolontariatu jako narzędzia rozwoju kompetencji społecznych i zawodowych.

2.3. Certyfikowany udział w programach edukacyjnych

W ramach modułu student może brać udział - w formule zdalnej i bezpłatnej - w certyfikowanych programach edukacyjnych realizowanych przez Pro Civium:

a) Akademia Wolontariatu Lokalnego

- systemowe szkolenie z zakresu wolontariatu i działań społecznych,
- rozwój kompetencji organizacyjnych, komunikacyjnych i obywatelskich,
- przygotowanie do pełnienia ról koordynacyjnych i lidarskich,
- zakończone uzyskaniem certyfikatu udziału.

b) Akademia Minigrantów

- wprowadzenie do planowania i realizacji inicjatyw społecznych,
- nauka podstaw projektowania działań i minigrantów,

- poznanie zasad odpowiedzialnego zarządzania inicjatywami społecznymi,
- zakończone uzyskaniem certyfikatu udziału.

3.4. Inicjatywy własne i sprawczość studencka

- zachęcanie studentów do zgłaszania własnych pomysłów społecznych,
- udział w konsultacjach i mentoringu inicjatyw,
- rozwijanie postawy sprawczości, odpowiedzialności i samodzielności,
- analiza wpływu inicjatyw oddolnych na społeczność lokalną.

3. EFEKTY UCZENIA SIĘ (MODUŁ DODATKOWY)

Wiedza:

- student zna podstawowe mechanizmy funkcjonowania społeczeństwa obywatelskiego,
- rozumie rolę wolontariatu w życiu publicznym,
- zna zasady realizacji inicjatyw społecznych.

Umiejętności:

- potrafi aktywnie uczestniczyć w działaniach obywatelskich i wolontariackich,
- potrafi planować i realizować proste inicjatywy społeczne,
- potrafi współpracować w środowisku społecznym i projektowym.

Kompetencje społeczne:

- wykazuje postawę zaangażowania obywatelskiego,
- rozumie znaczenie odpowiedzialności społecznej,
- jest gotowy do dalszej aktywności w sektorze publicznym i pozarządowym.

4. CERTYFIKACJA I UDOKUMENTOWANIE UDZIAŁU

- Udział w module może być potwierdzony certyfikatem ukończenia modułu.

CENTRUM

**EDUKACJI
I WSPÓŁPRACY
ZE SZKOLNICTWEM
WYŻSZYM**

**STOWARZYSZENIE INICJATYWA
OBYWATELSKA PRO CIVIUM**

STOPSTYGMATYZACJI.PL