

Program studenckich praktyk zawodowych
KULTUROZNAWSTWO, studia I stopnia

Postanowienia ogólne

1. Studenckie praktyki zawodowe stanowią integralną część procesu kształcenia studentów i są bezpośrednio powiązane z programem kształcenia na kierunku kulturoznawstwo.
2. Praktyki zawodowe odbywają się zgodnie z wybraną specjalnością studiowania. Praktyki zawodowe trwają 90 godzin. Za zrealizowanie praktyk student otrzymuje 4 punkty ECTS.
3. Rozliczenie praktyk odbywa się zgodnie z Regulaminem Praktyk Studenckich w Uniwersytecie Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie.
4. Zaliczenie wymaganych praktyk jest warunkiem ukończenia studiów. W przypadku niezaliczenia praktyk w wymaganym terminie student może powtarzać rok.

Cele studenckich praktyk zawodowych

1. Praktyki zawodowe powinny umożliwić zweryfikowanie wiedzy nabytej w trakcie studiów. W związku z tym kierunkowe efekty uczenia się przewidziane dla studenckich praktyk zawodowych na kierunku kulturoznawstwo odnoszą się do umiejętności/kompetencji społecznych.
2. Praktyki zawodowe służą rozwijaniu wiedzy w zakresie problematyki wiedzy o kulturze i religii powiązanej obszaruowo z dziedziną nauk humanistycznych, w obrębie której realizowane jest kształcenie na kierunku kulturoznawstwo.
3. Student powinien zapoznać się z zadaniami, specyfiką i celami podmiotu, w którym realizowane są praktyki zawodowe.
4. Praktyki zawodowe, poprzez bezpośredni kontakt z potencjalnym pracodawcą – wdrożenie w wewnętrzną pragmatykę funkcjonowania podmiotu, w którym realizowane są praktyki – służą również rozwijaniu kompetencji społecznych, ukazując potrzebę ciągłego doksztalcania się i rozwoju zawodowego.
5. Celem praktyk jest przygotowanie studenta do aktywnego uczestnictwa w grupach, organizacjach i instytucjach, a także nauczenie studenta podstaw profesjonalnego postępowania, planowania i organizacji pracy.
6. Integralną częścią praktyk musi być udział studenta w realizacji powierzonych mu zadań. W toku odbywania praktyk student powinien zweryfikować swoją wiedzę i umiejętności uzyskane w procesie kształcenia poprzez uczestnictwo w czynnościach organizacyjnych danego podmiotu.

[w przypadku podziału na różne rodzaje praktyk należy opisać jakie są ich cele]

Zasady organizacji praktyk

1. Student powinien zrealizować 90 godzin praktyk w okresie od 4 do 6 semestru studiów.
2. Zaliczenie praktyki stanowi warunek ukończenia studiów.
3. Wybór miejsca praktyki powinien być związany z charakterem studiów, realizowanym modulem kształcenia do wyboru i umożliwiać osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się.

Efekty uczenia się i sposoby ich weryfikacji

1. Sposób weryfikacji przedmiotowych efektów uczenia się: ocena pełnomocnika Dziekana ds. praktyk na podstawie rozmowy ze studentem oraz karty kompetencji i dziennika praktyk.
2. Program praktyk realizuje poniższe przedmiotowe efekty uczenia się:

Moduł I: Kultura cyfrowa i sztuczna inteligencja

Symbol efektu kierunkowego	Opis efektu przedmiotowego [zastosowanie czasowników operacyjnych]	Sposób weryfikacji
KU1_U01	Pozyskuje, analizuje, ocenia i interpretuje informacje cyfrowe i treści generowane lub przetwarzane z użyciem narzędzi cyfrowych.	Ocena wystawiona w karcie praktykanta i dzienniku praktyk przez opiekuna praktyk w miejscu odbywania praktyk; rozmowa z pełnomocnikiem ds. praktyk,
KU1_U03	Obsługuje wybrane oprogramowanie komputerowe, w tym narzędzia wykorzystywane w pracy z kulturą cyfrową i sztuczną inteligencją.	
KU1_U06	Formułuje, uzasadnia i prezentuje własne poglądy i opinie.	
KU1_U08	Współpracuje w zespole, koordynuje działania i realizuje wspólne zadania.	
KU1_U08	Stosuje się do wskazówek opiekuna i wdraża je w praktyce, także podczas pracy z narzędziami cyfrowymi.	
KU1_U09	Prezentuje właściwą kulturę osobistą w kontaktach zawodowych.	
KU1_U10	Planuje, organizuje i doskonali własny warsztat pracy.	
KU1_K03	Inicjuje działania i angażuje się w pracę zespołu.	
KU1_K05	Przestrzega zasad sumienności, punktualności i odpowiedzialności w pracy.	
KU1_K06	Realizuje powierzone zadania zgodnie z zaleceniami.	

Moduł II: Zarządzanie kulturą

Symbol efektu kierunkowego	Opis efektu przedmiotowego [zastosowanie czasowników operacyjnych]	Sposób weryfikacji
KU1_U01	Pozyskuje, analizuje, ocenia i interpretuje informacje, w tym dotyczące funkcjonowania instytucji kultury i organizacji wydarzeń kulturalnych.	Ocena wystawiona w karcie praktykanta i dzienniku praktyk przez opiekuna praktyk w miejscu odbywania praktyk; rozmowa z pełnomocnikiem ds. praktyk,
KU1_U03	Obsługuje wybrane oprogramowanie komputerowe wykorzystywane w pracy instytucji kultury.	
KU1_U06	Formułuje, uzasadnia i prezentuje własne poglądy i opinie.	
KU1_U08	Współpracuje w zespole, koordynuje działania i realizuje wspólne zadania, w tym związane z funkcjonowaniem instytucji kultur i organizacją wydarzeń.	
KU1_U08	Stosuje się do wskazówek opiekuna i wdraża je w praktyce.	
KU1_U09	Prezentuje właściwą kulturę osobistą w kontaktach zawodowych.	
KU1_U10	Planuje, organizuje i doskonali własny warsztat pracy.	
KU1_K03	Inicjuje działania i angażuje się w pracę zespołu, proponując rozwiązania wspierające funkcjonowanie instytucji kultury oraz wydarzeń kulturalnych.	

KU1_K05	Przestrzega zasad sumienności, punktualności i odpowiedzialności w pracy.	
KU1_K06	Realizuje powierzone zadania zgodnie z zaleceniami.	

Moduł III: Film i teatr

Symbol efektu kierunkowego	Opis efektu przedmiotowego [zastosowanie czasowników operacyjnych]	Sposób weryfikacji
KU1_U01	Pozyskuje, analizuje, ocenia i interpretuje informacje, w tym materiały dotyczące dzieł filmowych i teatralnych oraz wydarzeń kulturalnych, związanych z sektorem filmowym i teatralnym.	Ocena wystawiona w karcie praktykanta i dzienniku praktyk przez opiekuna praktyk w miejscu odbywania praktyk; rozmowa z pełnomocnikiem ds. praktyk,
KU1_U03	Obsługuje wybrane oprogramowanie komputerowe, w tym narzędzia wykorzystywane w analizie lub dokumentacji materiałów filmowych i teatralnych.	
KU1_U06	Formułuje, uzasadnia i prezentuje własne poglądy i opinie, także dotyczące dzieł filmowych i teatralnych.	
KU1_U08	Współpracuje w zespole, koordynuje działania i realizuje wspólne zadania.	
KU1_U08	Stosuje się do wskazówek opiekuna i wdraża je w praktyce.	
KU1_U09	Prezentuje właściwą kulturę osobistą w kontaktach zawodowych.	
KU1_U10	Planuje, organizuje i doskonali własny warsztat pracy.	
KU1_K03	Inicjuje działania i angażuje się w pracę zespołu.	
KU1_K05	Przestrzega zasad sumienności, punktualności i odpowiedzialności w pracy.	
KU1_K06	Realizuje powierzone zadania zgodnie z zaleceniami.	

Moduł IV: Muzealnictwo i rynek sztuki

Symbol efektu kierunkowego	Opis efektu przedmiotowego [zastosowanie czasowników operacyjnych]	Sposób weryfikacji
KU1_U01	Pozyskuje, analizuje, ocenia i interpretuje informacje, w tym dotyczące zbiorów muzealnych, dzieł sztuki i dokumentacji.	Ocena wystawiona w karcie praktykanta i dzienniku praktyk przez opiekuna praktyk w miejscu odbywania praktyk; rozmowa z pełnomocnikiem ds. praktyk,
KU1_U03	Obsługuje wybrane oprogramowanie komputerowe, w tym narzędzia wykorzystywane w ewidencji lub dokumentacji muzealnej.	
KU1_U06	Formułuje, uzasadnia i prezentuje własne poglądy i opinie.	
KU1_U08	Współpracuje w zespole, koordynuje działania i realizuje wspólne zadania, np. przy przygotowaniu wystaw czy wydarzeń kulturalnych, związanych z sektorem sztuki.	
KU1_U08	Stosuje się do wskazówek opiekuna i wdraża je w praktyce.	
KU1_U09	Prezentuje właściwą kulturę osobistą w kontaktach zawodowych.	
KU1_U10	Planuje, organizuje i doskonali własny warsztat pracy.	
KU1_K03	Inicjuje działania i angażuje się w pracę zespołu.	

KU1_K05	Przestrzega zasad sumienności, punktualności i odpowiedzialności w pracy, zwłaszcza przy pracy z obiektami muzealnymi.	
KU1_K06	Realizuje powierzone zadania zgodnie z zaleceniami.	

Miejsce odbywania studenckich praktyk zawodowych

1. Wybór miejsca odbywania praktyk powinien korespondować z charakterem studiów, realizowanym modulem kształcenia do wyboru i umożliwiać osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się.
2. Miejscem odbywania praktyk mogą być m.in.:

Moduł I: Kultura cyfrowa i sztuczna inteligencja

Instytucje kultury, Narodowe Archiwum Cyfrowe, biblioteki, media, domy mediowe.

Moduł II: Zarządzanie kulturą

Instytucje kultury – teatry, muzea, kina, wydawnictwa, domy kultury, Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Wydarzenia kulturalne – festiwale, przeglądy.

Moduł III: Film i teatr

Teatry, kina, agencje teatralne, agencje producenckie.

Wydarzenia kulturalne, związane z sektorem filmowym i teatralnym.

Moduł IV: Muzealnictwo i rynek sztuki

Muzea, galerie sztuki, domy aukcyjne.

Wystawy immersyjne, wydarzenia kulturalne związane z rynkiem sztuki.

3. Praktyka musi mieć charakter merytoryczny, związany z działalnością instytucji, w której się odbywa. Jednocześnie powinna być zgodna z kierunkiem studiów i kwalifikacjami studenta.
4. Miejsce odbywania studenckich praktyk zawodowych powinno uwzględniać potrzeby osób z niepełnosprawnościami oraz stwarzać przyjazne środowisko pracy, dostosowane do ich możliwości i zapewniające realizację ich potrzeb, w tym swobodny dostęp do budynku, biurka i pomieszczeń sanitarno-socjalnych. W miarę możliwości pracodawca powinien wyznaczyć pracownika, który wspomagałby osobę niepełnosprawną przy realizowaniu zadań związanych z odbywaniem praktyki.