

PRAKTYKI ZAWODOWE

Publikowanie cyfrowe i sieciowe

Studia II stopnia

Miejsca odbywania praktyki

Studenci realizują praktykę zawodową w zależności od wybranej specjalności. Do miejsc i instytucji, w których studenci mogą odbyć praktyki należą m.in.: wydawnictwa, firmy produkujące publikacje elektroniczne, platformy internetowe (wydawnicze, księgarskie, informacyjne, edukacyjne), działy wydawnicze, działy promocji, komunikacji instytucji kultury (biblioteki, domy kultury, muzea, galerie); firmy prowadzące archiwizację i digitalizację (biblioteki, repozytoria, archiwa), firmy i instytucje edukacyjne i szkoleniowe.

Wymiar praktyki

30 godzin (1 ECTS)

Program praktyk kierunkowych

Student realizuje zadania związane z wybranymi obszarami działalności w zakresie przygotowania publikacji (drukowanych lub cyfrowych).

Poznaje strukturę firmy (działy, kulturę organizacji).

Zapoznaje się z organizacją pracy w firmie: podział obowiązków, etapy pracy, współpraca z podmiotami zewnętrznymi.

Regułą powinno być szkolenie praktyczne, pozostawiające studentom niezbędny zakres samodzielności oraz stały kontakt ze specjalistami.

Program praktyk specjalność: Instructional Designer – projektant materiałów dydaktycznych i szkoleniowych

Student realizuje zadania związane z wybranymi obszarami działalności w zakresie projektowania materiałów edukacyjnych i szkoleniowych.

Regułą powinno być szkolenie praktyczne, pozostawiające studentom niezbędny zakres samodzielności oraz stały kontakt ze specjalistami.

Program praktyk specjalność: Digitalizacja i publikowanie zbiorów

Student realizuje zadania związane z problematyką digitalizacji i długoterminowej archiwizacji zasobów cyfrowych.

Regułą powinno być szkolenie praktyczne, pozostawiające studentom niezbędny zakres samodzielności oraz stały kontakt ze specjalistami.