

SZCZEGÓŁOWY PROGRAM PRAKTYK ZAWODOWYCH

Kod przedmiotu	
Kierunek	Informatyka
Profil kształcenia	Praktyczny
Semestr	4 (letni) i 5 (zimowy)
Rodzaj praktyk (np. kierunkowa- podstawowa/ kierunkowa- pogłębiająca/dyplomowa)	Kierunkowa - pogłębiająca
Opiekun praktyk	dr inż. Radosław Bednarski
Tryb studiów (studia stacjonarne, studia niestacjonarne)	niestacjonarne

Cele praktyk (ogólne i szczegółowe)

1. Celem praktyki jest poznanie zagadnień związanych z rozwiązywaniem problemów z dziedziny grafiki komputerowej, wizualizacji oraz przetwarzania danych, przez praktyczne problemy funkcjonowania przedsiębiorstwa, firmy, organizacji oraz zdobycie doświadczenia potrzebnego przy realizacji tematu pracy dyplomowej.
2. Celem praktyki jest poznanie zagadnień związanych z rozwiązywaniem problemów z zakresu sieci i systemów komputerowych przez praktyczne problemy funkcjonowania przedsiębiorstwa, firmy, organizacji oraz zdobycie doświadczenia potrzebnego przy realizacji tematu pracy dyplomowej.

Po zakończeniu praktyki kierunkowej pogłębiającej, poza wiedzą i umiejętnościami uzyskanymi podczas praktyki podstawowej student powinien:

- znać podstawowe zagadnienia związane z grafiką komputerową oraz struktury sieci komputerowych,
- stosować przepisy BHP podczas pracy przy stanowisku komputerowym,
- umieć wyszukiwać informacje na dedykowanych stronach internetowych i czasopismach naukowych, również w języku angielskim,
- umieć przygotować i zrealizować złożony projekt informatyczny,
- podnosić swoje kompetencje poprzez udział w kursach i szkoleniach specjalistycznych.

Opis efektów uczenia się uzyskiwanych przez studenta w ramach praktyk

OPIS EFEKTU UCZENIA SIĘ		SYMBOL PRK (odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się)
WIEDZA („Student zna i rozumie...”)		
1	Student zna i rozumie zagadnienia z zakresu grafiki komputerowej, algorytmów i programowania, struktury i działania sieci komputerowych.	K_W04

2	Student zna i stosuje przepisy BHP dotyczące pracy z urządzeniami komputerowymi.	K_W13
UMIĘTNOŚCI („Student potrafi...”)		
1	Student potrafi wyszukiwać informacje i rozwiązania problemów w języku polskim i angielskim, korzysta przy tym z różnych źródeł wiedzy.	K_U01
2	Student dba o własny rozwój, doskonali się w zakresie umiejętności potrzebnych w miejscu pracy. Jest gotów do podjęcia starań o zdobywanie certyfikatów w zakresie informatyki	K_U05
3	Student potrafi w języku polskim i angielskim, wykonać dokumentację do przygotowywanego projektu, Wykorzystuje przy tym obowiązujące standardy.	K_U03
4	Student potrafi przygotować środowisko do pracy pamiętając o zachowaniu przepisów BHP.	K_U12
5	Student potrafi dokonać analizy kosztów związanych z realizacją i prowadzeniem projektu informatycznego oraz wsparciem po jego zakończeniu.	K_U14
KOMPETENCJE SPOŁECZNE („Student jest gotów do...”)		
1	Student ma świadomość potrzeby ciągłego rozwoju, poprzez podnoszenie swoich kompetencji w dziedzinie informatyki.	K_K05
Miejsce odbywania praktyk		
<p>Praktyki studenckie mogą odbywać się w:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) firmach związanych z: <ul style="list-style-type: none"> - administrowaniem sieci komputerowej, - utrzymaniem infrastruktury komputerowej, - tworzeniem witryn i serwisów internetowych, - badaniem rynku i prezentacją danych, 2) bankach, telewizji: <ul style="list-style-type: none"> - dział IT, 3) u operatorów telekomunikacyjnych i dostawców internetu: <ul style="list-style-type: none"> - działy IT, - planowanie i optymalizacja sieci, 4) szpitalach: <ul style="list-style-type: none"> - dział IT, 5) korporacje z działami IT, utrzymania sieci komputerowych. <p>Studentowi odbywającemu praktyki pracodawca powinien zapewnić:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Stanowisko komputerowe wyposażone w odpowiednie oprogramowanie potrzebne do realizacji programu praktyk. 2. Biurko i krzesło. 		
Weryfikacja efektów uczenia się oraz sposób obliczania oceny końcowej		
<ul style="list-style-type: none"> • Efekty w zakresie wiedzy weryfikuje się na podstawie: <ol style="list-style-type: none"> a. dziennika praktyk, b. egzaminu ustnego. • Efekty w zakresie umiejętności weryfikuje się na podstawie: <ol style="list-style-type: none"> a. sprawozdania z realizacji praktyki (na etapie praktyk kierunkowych). • Efekty w zakresie kompetencji społecznych weryfikuje się na każdym etapie praktyk na podstawie: <ol style="list-style-type: none"> a. przedłużonej obserwacji przez opiekuna zakładowego – opinia/ocena opisowa w dzienniku praktyk studenta. 		

Uwaga: student może wnioskować o zaliczenie praktyk na podstawie udokumentowanej pracy zawodowej (umowa o pracę, zlecenie, staż, itp.) przedstawiając zakres obowiązków wykonywany podczas zatrudnienia. Zakres weryfikowany jest przez opiekuna praktyk.

Ocena końcowa jest średnią ważoną następujących składowych:

1. Ocena w zakresie wiedzy z wagą 0,2 z wykonanych zadań oraz 0,2 z egzaminu ustnego (na ocenę 3 – 51%-60% zrealizowanych zadań i prawidłowych odpowiedzi na egzaminie; na ocenę 3,5 – 61%-70% zadań i prawidłowych odpowiedzi na egzaminie; na ocenę 4 – 71%-80% zadań i prawidłowych odpowiedzi na egzaminie; na ocenę 4,5 – 81%-90% zadań i prawidłowych odpowiedzi na egzaminie; na ocenę 5 powyżej 90% zrealizowanych zadań i prawidłowych odpowiedzi na egzaminie).
2. Ocena w zakresie umiejętności z wagą 0,3 za sprawozdanie z praktyki.
3. Ocena w zakresie kompetencji społecznych z wagą 0,3 oceny wystawionej przez opiekuna zakładowego.

Nakład pracy studenta (bilans punktów ECTS)	Obciążenie studenta (h)	
	STAC.	NIESTAC.
Forma nakładu pracy studenta		
1. Udział w zajęciach teoretycznych – wykłady (zgodnie z planem studiów)	0	0
2. Udział w zajęciach praktycznych – ćwiczenia, laboratoria, warsztaty, lektoraty itp. (zgodnie z planem studiów)	125+125	125+125
3. Zajęcia z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego (1+2)	125+125	125+125
4. Praca własna (np. czytanie literatury, powtarzanie materiału, prace domowe i projektowe)	0	0
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (h):	250	250
Suma punktów ECTS (zgodnie z planem studiów – „ECTS ” w siatce):	10	10
Uwagi		