

## SZCZEGÓŁOWY PROGRAM PRAKTYK ZAWODOWYCH

Kod przedmiotu	
Kierunek	Informatyka
Profil kształcenia	praktyczny
Semestr	2 (letni) + 3 (zimowy)
Rodzaj praktyk (np. kierunkowa- podstawowa/ kierunkowa- pogłębiająca/dyplomowa)	Kierunkowa - podstawowa
Opiekun praktyk	dr inż. Dominik Szajerman
Tryb studiów (studia stacjonarne, studia niestacjonarne)	stacjonarne

### 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 praktyku podstawowej student powinien:

- znać budowę systemów komputerowych, wiedzieć w jaki sposób działają,
- znać podstawowe funkcje systemów operacyjnych,
- potrafić wyszukiwać informacje potrzebne do rozwiązania podstawowych problemów informatycznych,
- podnosić swoje kompetencje w dziedzinie informatyki, w wybranej specjalności.

### Opis efektów uczenia się uzyskiwanych przez studenta w ramach praktyk

	OPIS EFEKTU UCZENIA SIĘ	SYMBOL PRK (odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się)
<b>WIEDZA</b> („Student zna i rozumie...”)		
1	strukturę systemów komputerowych, systemów operacyjnych, rozumie ich działanie.	K_W03
2	oraz stosuje przepisy BHP dotyczące pracy z urządzeniami komputerowymi.	K_W13
<b>UMIĘTNOŚCI</b>		

„Student potrafi...”		
1	wyszukiwać informacje i rozwiązania problemów w języku polskim i angielskim, korzysta przy tym z różnych źródeł wiedzy.	K_U01
2	przygotować opracowanie poświęcone wynikom realizacji zadania informatycznego oraz brać udział w debacie poświęconej rozwiązaniom projektowym – inżynierskim	K_U07
3	przy formułowaniu i rozwiązywaniu zadań indywidualnie jak i grupowo, obejmujących projektowanie systemów informatycznych postrzegać ich aspekty pozatechniczne, w tym środowiskowe, ekonomiczne i prawne	K_U13

### KOMPETENCJE SPOŁECZNE

(„Student jest gotów do...”)

1	ciągłego rozwoju, poprzez podnoszenie swoich kompetencji w dziedzinie informatyki.	K_K05
---	--	-------

### Miejsce odbywania praktyk

Praktyki studenckie mogą odbywać się w:

1) firmach związanych z:

- administrowaniem sieci komputerowej,
- utrzymaniem infrastruktury komputerowej,
- tworzeniem witryn i serwisów internetowych,
- badaniem rynku i prezentacjom danych,

2) bankach, telewizji:

- dział IT,

3) u operatorów telekomunikacyjnych i dostawców internetu:

- działy IT,
- planowanie i optymalizacja sieci,

4) szpitalach:

- dział IT,

5) korporacje z działami IT, utrzymania sieci komputerowych.

Studentowi odbywającemu praktyki pracodawca powinien zapewnić:

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

- Efekty w zakresie **wiedzy** weryfikuje się na podstawie:
  - a. dziennika praktyk.
- Efekty w zakresie **umiejętności** weryfikuje się na podstawie:
  - a. sprawozdania z realizacji praktyki (na etapie praktyk kierunkowych).
- Efekty w zakresie **kompetencji społecznych** weryfikuje się na każdym etapie praktyk na podstawie:
  - a. przedłużonej obserwacji przez opiekuna zakładowego – opinia/ocena opisowa w dzienniku praktyk studenta.

\*) Zgodnie z § 11 Regulaminu Studenckich Praktyk Zawodowych Akademii Nauk

Stosowanych Stefana Batorego, student może ubiegać się o całkowite lub częściowe uznanie efektów uczenia się przypisanych do praktyk zawodowych, na podstawie udokumentowanej pracy zawodowej (umowa o pracę, zlecenie, staż, itp.) przedstawiając zakres obowiązków wykonywany podczas zatrudnienia oraz przygotowuje dokumentację wymaganą przez opiekuna praktyk. Zakres weryfikowany jest przez opiekuna praktyk.

Ocena końcowa jest średnią ważoną następujących składowych:

1. Ocena w zakresie wiedzy z wagą 0,4 (na ocenę 3 – 51%-60% zrealizowanych zadań; na

ocenę 3,5 61%-70% zrealizowanych zadań; na ocenę 4 71%-80% zrealizowanych zadań; na ocenę 4,5 81%-90% zrealizowanych zadań; na ocenę 5 powyżej 90% zrealizowanych zadań).

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 lub samooceny studenta we wniosku o uznanie efektów uczenia się przypisanych do praktyk

Nakład pracy studenta (bilans punktów ECTS)	Obciążenie studenta (h)	
Forma nakładu pracy studenta	STAC.	NIESTAC.
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 = 250	125+125 = 250
3. Zajęcia z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego (1+2)	125+125 = 250	125+125 = 250
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
<b>Uwagi</b>		