

<b>KARTA OPISU MODUŁU KSZTAŁCENIA</b>		
Nazwa modułu/przedmiotu <b>Praktyka zawodowa</b>		Kod <b>1010511361010517214</b>
Kierunek studiów <b>Informatyka</b>	Profil kształcenia (ogólnoakademicki, praktyczny) <b>ogólnoakademicki</b>	Rok / Semestr <b>3 / 6</b>
Ścieżka obieralności/specjalność <b>-</b>	Przedmiot oferowany w języku: <b>polski</b>	Kurs (obligatoryjny/obieralny) <b>obieralny</b>
Stopień studiów: <b>I stopień</b>	Forma studiów (stacjonarna/niestacjonarna) <b>stacjonarna</b>	
Godziny Wykłady: - Ćwiczenia: - Laboratoria: - Projekty/seminaria: <b>160</b>		Liczba punktów <b>2</b>
Status przedmiotu w programie studiów (podstawowy, kierunkowy, inny) <b>kierunkowy</b>		(ogólnouczelniany, z innego kierunku) <b>z danego kierunku</b>
Obszar(y) kształcenia i dziedzina(y) nauki i sztuki <b>nauki techniczne</b>		Podział ECTS (liczba i %) <b>2 100%</b>
<b>Odpowiedzialny za przedmiot / wykładowca:</b>		
<p>dr inż. Artur Michalski - opiekun praktyk dla kierunku Informatyka email: Artur.Michalski@cs.put.poznan.pl tel. 61 6652923 Instytut Informatyki ul. Piotrowo 2, 60-965 Poznań</p>		
<b>Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych:</b>		
1	<b>Wiedza:</b>	-
2	<b>Umiejętności:</b>	-
3	<b>Kompetencje społeczne</b>	<p>Student rozpoczynający praktyki zawodowe powinien rozumieć konieczność poszerzania swoich kompetencji oraz mieć gotowość do podjęcia współpracy w ramach zespołu.</p> <p>Ponadto w zakresie kompetencji społecznych student musi prezentować takie postawy jak uczciwość, odpowiedzialność, wytrwałość, ciekawość poznawcza, kreatywność, kultura osobista, szacunek dla innych ludzi.</p>
<b>Cel przedmiotu:</b>		
<p>Celem praktyk zawodowych, w zależności od specyfiki firmy / instytucji, może być:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- zapoznanie się ze strukturą firmy / przedsiębiorstwa / instytucji i funkcjami poszczególnych działów,</li> <li>- zapoznanie się z certyfikatem ISO-900x (x=0, 1, 2 i dalej), jeśli firma go posiada,</li> <li>- wykonanie samodzielnego zadania inżynierskiego adekwatnego do poziomu wykształcenia praktykanta i rozliczenie się z wykonania tego zadania,</li> <li>- włączenie się do prac w ramach zespołowego projektowego lub zespołu programistów,</li> <li>- zapoznanie się z budową, programowaniem, montażem, uruchamianiem lub testowaniem systemów komputerowych eksploatowanych, projektowanych, montowanych lub uruchamianych w firmie,</li> <li>- włączenie się do procesu tworzenia, testowania, dokumentowania i wdrażania oprogramowania wykorzystywanego w firmie,</li> <li>- inne.</li> </ul>		
<b>Efekty kształcenia i odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia</b>		
<b>Wiedza:</b>		
1. null - [-]		
<b>Umiejętności:</b>		
1. null - [-]		
<b>Kompetencje społeczne:</b>		

1. potrafi współdziałać i pracować w grupie, przyjmując w niej różne role - [K\_K5]
2. potrafi odpowiednio określić priorytety służące realizacji określonego przez siebie lub innych zadania - [K\_K6]
3. prawidłowo identyfikuje i rozstrzyga dylematy związane z wykonywaniem zawodu - [K\_K7]
4. potrafi myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy - [K\_K8]

### Sposoby sprawdzenia efektów kształcenia

Efekty kształcenia przedstawione wyżej weryfikowane są w następujący sposób:

Ocena podsumowująca:

Sprawdzanie założonych efektów kształcenia realizowane jest przez ocenę sprawozdania z realizacji praktyk złożonego przez studenta u opiekuna praktyk.

### Treści programowe

W 4 tygodniowych ramach praktyk zawodowych, w zależności od specyfiki firmy / instytucji, studenci:

- zapoznają się ze strukturą firmy / przedsiębiorstwa / instytucji i funkcjami poszczególnych działów,
- zapoznają się z certyfikatem ISO-900x (x=0, 1, 2 i dalej), jeśli firma go posiada,
- wykonują samodzielne zadania inżynierskiego, w ramach zespołów projektantów lub programistów,
- zapoznają się z budową, programowaniem, montażem, uruchamianiem lub testowaniem systemów komputerowych eksploatowanych, projektowanych, montowanych lub uruchamianych w firmie,
- włączają się do procesu tworzenia, testowania, dokumentowania i wdrażania oprogramowania wykorzystywanego w firmie.

### Literatura podstawowa:

### Literatura uzupełniająca:

### Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta

Czynność	Czas (godz.)
1. prace zlecone do realizacji przez opiekuna studenta w firmie / instytucji, w której praktyka jest realizowana (4 tyg.)	160
2. przygotowanie sprawozdania z realizacji praktyk	2

### Obciążenie pracą studenta

forma aktywności	godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	160	2
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	160	2
Zajęcia o charakterze praktycznym	160	2