

KARTA OPISU MODUŁU KSZTAŁCENIA		
Nazwa modułu/przedmiotu Praktyka zawodowa		Kod 1010514361010517214
Kierunek studiów Informatyka	Profil kształcenia (ogólnoakademicki, praktyczny) ogólnoakademicki	Rok / Semestr 3 / 6
Ścieżka obieralności/specjalność -	Przedmiot oferowany w języku: polski	Kurs (obligatoryjny/obieralny) obligatoryjny
Stoień studiów: I stopień	Forma studiów (stacjonarna/niestacjonarna) niestacjonarna	
Godziny Wykłady: - Ćwiczenia: - Laboratoria: - Projekty/seminaria: 120		Liczba punktów 4
Status przedmiotu w programie studiów (podstawowy, kierunkowy, inny) inny		(ogólnouczelniany, z innego kierunku) ogólnouczelniany
Obszar(y) kształcenia i dziedzina(y) nauki i sztuki nauki techniczne nauki techniczne		Podział ECTS (liczba i %) 4 100% 4 100%
Odpowiedzialny za przedmiot / wykładowca: dr Maciej Machowiak - opiekun praktyk dla kierunku Informatyka email: Maciej.Machowiak@cs.put.poznan.pl tel. 61 6652982 Instytut Informatyki ul. Piotrowo 2, 60-965 Poznań		
Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych:		
1	Wiedza:	-
2	Umiejętności:	-
3	Kompetencje społeczne	Student rozpoczynający praktyki zawodowe powinien rozumieć konieczność poszerzania swoich kompetencji oraz mieć gotowość do podjęcia współpracy w ramach zespołu. Ponadto w zakresie kompetencji społecznych student musi prezentować takie postawy jak uczciwość, odpowiedzialność, wytrwałość, ciekawość poznawcza, kreatywność, kultura osobista, szacunek dla innych ludzi.
Cel przedmiotu: Celem praktyk studenckich jest zapoznanie studentów z praktycznymi aspektami wykonywania zawodu informatyka oraz zapoznanie się z potencjalnym przyszłym pracodawcą. Cele praktyk są spójne z kierunkowymi efektami kształcenia ? zdefiniowano je następujący sposób: - poszerzenie wiedzy zdobytej na studiach i rozwijanie umiejętności jej wykorzystania, - zapoznanie studentów ze specyfiką środowiska zawodowego, zasadami funkcjonowania organizacji w warunkach gospodarki rynkowej, - kształtowanie umiejętności niezbędnych w przyszłej pracy zawodowej, - poznanie zasad organizacji pracy: struktur organizacyjnych, podziału kompetencji, procedur, planowania pracy, kontroli, - doskonalenie umiejętności organizacji pracy własnej, pracy zespołowej, efektywnego zarządzania czasem, odpowiedzialności za wykonywaną pracę i podejmowane decyzje.		
Efekty kształcenia i odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia		
Wiedza: 1. ma pogłębioną wiedzę nt. projektowania i implementacji systemów informatycznych, będących przedmiotem działań w miejscu praktyki - [K1st_W6] 2. ma wiedzę nt. podstawowych technik, metod oraz narzędzi wykorzystywanych w procesie rozwiązywania zadań informatycznych - [K1st_W7]		
Umiejętności:		

<p>1. zna zasady bezpieczeństwa związane z wykonywaniem zawodu informatyka oraz ma przygotowanie niezbędne do pracy w środowisku biznesowym, w tym w środowisku przemysłowym - [K1st_U7]</p> <p>2. ma umiejętność dokonywania krytycznej analizy sposobu funkcjonowania systemów informatycznych w miejscu praktyki - [K1st_U9]</p> <p>3. potrafi organizować, współdziałać i pracować w grupie, przyjmując w niej różne role - [K1st_U18]</p>
<p>Kompetencje społeczne:</p> <p>1. potrafi myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy - [K1st_K3]</p> <p>2. prawidłowo identyfikuje i rozstrzyga dylematy związane z wykonywaniem zawodu informatyka - [K1st_K5]</p>

Sposoby sprawdzenia efektów kształcenia

Ocena podsumowująca:
 Studenci po odbyciu praktyki są zobowiązani do dostarczenia opiekunowi praktyk potwierdzonego przez zakładowego opiekuna Dziennika praktyk.
 Sprawdzanie założonych efektów kształcenia realizowane jest przez ocenę w/w dokumentu złożonego przez studenta u opiekuna praktyk, w tym na podstawie opinii wystawionej przez zakładowego opiekuna praktyk.
 Praktyki opiekun praktyk może uznać za zaliczone, jeżeli student udokumentuje doświadczenie zawodowe (stosunek pracy, umowa zlecenie, umowa o dzieło lub prowadzenie działalności gospodarczej), które odpowiada programowi praktyki nabyte w okresie nie krótszym niż czas trwania praktyk. Praca w wyżej wymienionych trybach powinna gwarantować uzyskanie zakładanych dla praktyki studenckiej efektów kształcenia.

Treści programowe

Zadania studenta - praktykanta:

- Odbycie przeszkolenia BHP wg przepisów obowiązujących w zakładzie ? w celu: osiągnięcia efektu K1st_U7, tj. ?zna zasady bezpieczeństwa związane z wykonywaniem zawodu informatyka?.
- Wykonanie zadań z programu praktyki z następującego zakresu tematycznego:
 - poznanie zasad organizacji pracy: struktur organizacyjnych, podziału kompetencji, procedur, planowania pracy, kontroli, w tym: zapoznanie się ze strukturą przedsiębiorstwa i funkcjami poszczególnych działów ? w celu: osiągnięcia efektu K1st_U7, tj. ?ma przygotowanie niezbędne do pracy w środowisku biznesowym, w tym w środowisku przemysłowym?;
 - zapoznanie się z certyfikatem ISO-900x, jeśli firma go posiada ? efekt: jak wyżej;
 - wykonanie samodzielnego zadania inżynierskiego adekwatnego do poziomu wykształcenia praktykanta i rozliczenie się z wykonania tego zadania ? w celu: poszerzenie wiedzy zdobytej na studiach i rozwijanie umiejętności jej wykorzystania, a konkretnie: wiedzy nt. podstawowych technik, metod oraz narzędzi wykorzystywanych w procesie rozwiązywania zadań informatycznych ? efekt K1st_W7;
 - włączenie się do zespołowego projektowania i implementacji systemów informatycznych, będących przedmiotem działań w miejscu praktyki ? w celu: pogłębienia wiedzy o cyklu życia systemów informatycznych (efekt K1st_W6), ugruntowania umiejętności dokonywania krytycznej analizy sposobu funkcjonowania systemów informatycznych (efekt K1st_U9) oraz pracy w grupie, przyjmując w niej różne role (efekt K1st_U18);
 - zapoznanie się z budową, metodami programowania, montażem, uruchamianiem lub testowaniem systemów informatycznych eksploatowanych, projektowanych, montowanych lub uruchamianych w zakładzie ? w celu: ugruntowania wiedzy nt. podstawowych technik, metod oraz narzędzi wykorzystywanych w procesie rozwiązywania zadań informatycznych i innych informatycznych rozwiązań technicznych (efekt K1st_W7) oraz poszerzenia kompetencji w zakresie myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy (efekt K1st_K3);
 - włączenie się do procesu tworzenia, testowania, dokumentowania i wdrażania oprogramowania wykorzystywanego w firmie / instytucji lub oferowanego przez nią ? w celu: pogłębienia wiedzy i umiejętności wymienionych powyżej oraz dodatkowo nabycie kompetencji prawidłowej identyfikacji problemów związanych z wykonywaniem zawodu informatyka (efekt K1st_K5);
 - zapoznanie się z pracą, funkcjami i eksploatacją zakładowej lub oddziałowej sieci komputerowej.

Literatura podstawowa:

- R. Belbin, Twoja rola w zespole. Gdańsk: GWP, 2008.
- B. Rączkowski, BHP w praktyce. Gdańsk: ODDK, 2014.

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. po około 6 godz. dziennie)	120
2. Przygotowanie dziennika praktyk	2

Obciążenie pracą studenta		
forma aktywności	godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	122	4
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	2	0
Zajęcia o charakterze praktycznym	120	4