



KARTA OPISU PRZEDMIOTU - SYLABUS

Nazwa przedmiotu

Praktyka zawodowa

Przedmiot

Kierunek studiów

Informatyka

Studia w zakresie (specjalność)

Poziom studiów

pierwszego stopnia

Forma studiów

niestacjonarne

Rok/semestr

3/6

Profil studiów

ogólnoakademicki

Język oferowanego przedmiotu

polski

Wymagalność

obligatoryjny

Liczba godzin

Wykład

Laboratoria

Inne (np. online)

Ćwiczenia

Projekty/seminaria

120

Liczba punktów ECTS

4

Wykładowcy

Odpowiedzialny za przedmiot/wykładowca:

dr Maciej Machowiak - opiekun praktyk dla kierunku Informatyka

email: Maciej.Machowiak@cs.put.poznan.pl

tel: 61 6652982

wydział: Instytut Informatyki

adres: ul. Piotrowo 2, 60-965 Poznań

Odpowiedzialny za przedmiot/wykładowca:

Wymagania wstępne

–

–

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.

Przedmiotowe efekty uczenia się

Wiedza

ma pogłębioną wiedzę nt. projektowania i implementacji systemów informatycznych, będących przedmiotem działań w miejscu praktyki (K1st_W6)

ma wiedzę nt. podstawowych technik, metod oraz narzędzi wykorzystywanych w procesie rozwiązywania zadań informatycznych (K1st_W7)

Umiejętności

zna zasady bezpieczeństwa związane z wykonywaniem zawodu informatyka oraz ma przygotowanie niezbędne do pracy w środowisku biznesowym, w tym w środowisku przemysłowym (K1st_U7)

ma umiejętność dokonywania krytycznej analizy sposobu funkcjonowania systemów informatycznych w miejscu praktyki (K1st_U9)

potrafi organizować, współdziałać i pracować w grupie, przyjmując w niej różne role (K1st_U18)

Kompetencje społeczne

potrafi myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy (K1st_K3)

prawidłowo identyfikuje i rozstrzyga dylematy związane z wykonywaniem zawodu informatyka (K1st_K5)

Metody weryfikacji efektów uczenia się i kryteria oceny

Efekty uczenia się przedstawione wyżej weryfikowane są w następujący sposób:

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:

1. Odbycie przeszkolenia BHP wg przepisów obowiązujących w zakładzie – w celu: osiągnięcia efektu K1st_U7, tj. „zna zasady bezpieczeństwa związane z wykonywaniem zawodu informatyka”.
2. 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.

Metody dydaktyczne

Literatura

Podstawowa

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

Uzupełniająca



Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta

| | Godzin | ECTS |
|--|--------|------|
| Łączny nakład pracy | 122 | 4 |
| Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem | 2 | |
| Prace zlecone do realizacji przez opiekuna studenta w firmie / instytucji, w której praktyka jest realizowana (4 tyg. po około 6 godz. dziennie), Przygotowanie dziennika praktyk ¹ | 120 | 4,0 |

¹ niepotrzebne skreślić lub dopisać inne czynności