



KARTA OPISU PRZEDMIOTU - SYLABUS

Nazwa przedmiotu

Praktyka zawodowa [S1Inf1>PRAKT]

Przedmiot

Kierunek studiów
Informatyka

Rok/Semestr
3/6

Studia w zakresie (specjalność)
–

Profil studiów
ogólnoakademicki

Poziom studiów
pierwszego stopnia

Język oferowanego przedmiotu
polski

Forma studiów
stacjonarne

Wymagalność
obligatoryjny

Liczba godzin

Wykład
0

Laboratorium
0

Inne (np. online)
160

Ćwiczenia
0

Projekty/seminaria
0

Liczba punktów ECTS

5,00

Koordynatorzy

dr Maciej Machowiak
maciej.machowiak@put.poznan.pl

Wykładowcy

Wymagania wstępne

Student rozpoczynający ten przedmiot powinien posiadać podstawową wiedzę nabytą na wcześniejszych latach studiów, umożliwiającą mu odbycie praktyki zawodowej. 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.

Przedmiotowe efekty uczenia się

Wiedza:

Zna i rozumie społeczne, ekonomiczne i prawne uwarunkowania swojej działalności, w tym zagadnienia z zakresu ochrony własności intelektualnej i przemysłowej.

Zna i rozumie podstawowe zasady bezpieczeństwa i higieny pracy oraz ergonomii.

Zna i rozumie podstawy zarządzania, w tym zarządzania jakością i prowadzenia działalności gospodarczej.

Ma podstawową wiedzę o cyklu życia systemów informatycznych, a w szczególności o zachodzących w nich kluczowych procesach.

Zna podstawowe techniki, metody oraz narzędzia wykorzystywane w procesie rozwiązywania zadań informatycznych, głównie o charakterze inżynierskim.

Umiejętności:

Potrafi wykorzystywać język adekwatny do podejmowanych dyskusji naukowych w komunikacji z różnymi środowiskami.

Potrafi samodzielnie zdobywać wiedzę i podnosić swoje kwalifikacje.

Potrafi podjąć pracę w przedsiębiorstwie, indywidualnie oraz w zespole, planować i organizować pracę indywidualną i zespołową, przestrzegać zasad bezpieczeństwa związanych z tą pracą.

Ma przygotowanie niezbędne do pracy w środowisku biznesowym, w tym w środowisku przemysłowym, oraz zna zasady bezpieczeństwa związane z wykonywaniem zawodu informatyka.

Potrafi dokonać krytycznej analizy sposobu funkcjonowania systemów informatycznych i innych informatycznych rozwiązań technicznych i ocenić te rozwiązania.

Potrafi organizować, współdziałać i pracować w grupie, przyjmując w niej różne role oraz potrafi odpowiednio określić priorytety służące realizacji określonego przez siebie lub innych zadania.

Kompetencje społeczne:

Jest gotów do uczenia się przez całe życie i podnoszenia swoich kompetencji.

Jest gotów do określania priorytetów służących realizacji zadania zdefiniowanego przez siebie lub innych.

Jest gotów do wzięcia odpowiedzialności za podejmowane decyzje.

Jest gotów do wzięcia odpowiedzialności za bezpieczeństwo pracy własnej i innych; podejmowania odpowiednich działań w stanach zagrożenia.

Jest gotów do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy.

Prawidłowo identyfikuje i rozstrzyga dylematy związane z wykonywaniem zawodu informatyka.

Jest gotów do pełnienia roli społecznej absolwenta szkoły wyższej.

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 wymaganej dokumentacji praktyki potwierdzonej przez zakładowego opiekuna praktyk.

Sprawdzanie założonych efektów uczenia się realizowane jest przez ocenę w/w dokumentacji złożonej przez studenta u opiekuna praktyk, w tym na podstawie opinii wystawionej przez zakładowego opiekuna praktyk.

Treści programowe

Zadania studenta - praktykanta:

1. Odbycie przeszkolenia BHP wg przepisów obowiązujących w zakładzie.

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;
- zapoznanie się z certyfikatem ISO-900x, jeśli firma go posiada;
- wykonanie samodzielnego zadania inżynierskiego adekwatnego do poziomu wykształcenia praktykanta i rozliczenie się z wykonania tego zadania;
- włączenie się do zespołowego projektowania i implementacji systemów, będących przedmiotem działań w miejscu praktyki;
- zapoznanie się z budową, metodami programowania, montażem, uruchamianiem lub testowaniem systemów eksploatowanych, projektowanych, montowanych lub uruchamianych w zakładzie;
- włączenie się do procesu tworzenia, testowania, dokumentowania i wdrażania oprogramowania wykorzystywanego w firmie.

Metody dydaktyczne

W zależności od miejsca odbywania praktyk oraz realizowanych zadań mogą być stosowane następujące

metody dydaktyczne: (1) wykład problemowy lub konwersatoryjny; (2) burza mózgów; (3) projekt.

Literatura

Podstawowa:

1. Regulamin Studiów pierwszego i drugiego stopnia uchwalony przez Senat Akademicki Politechniki Poznańskiej.
2. Regulamin studenckich praktyk zawodowych w Politechnice Poznańskiej.

Uzupełniająca:

1. B. Rączkowski, BHP w praktyce. Gdańsk: ODDK, 2014.

Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta

	Godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	160	5,00
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	0	0,00
Praca własna studenta (studia literaturowe, przygotowanie do zajęć laboratoryjnych/ćwiczeń, przygotowanie do kolokwium/egzaminu, wykonanie projektu)	160	5,00