



KARTA OPISU PRZEDMIOTU - SYLABUS

Nazwa przedmiotu

Praktyka zawodowa [N1Inf1>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
niestacjonarne

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. Powinien również rozumieć konieczność poszerzania swoich kompetencji / mieć gotowość do podjęcia współpracy w ramach zespołu. Ponadto w zakresie kompetencji społecznych student musi prezentować takie postawy jak uczciwość, odpowiedzialność, wytrwałość, ciekawość poznawczą, kreatywność, kulturę osobistą, szacunek dla innych ludzi.

Cel przedmiotu

Celem praktyk studenckich jest zapoznanie studentów z praktycznymi aspektami wykonywania zawodu informatyka / specjalisty AI oraz zapoznanie się z potencjalnym przyszłym pracodawcą. Student wykonuje zadania zlecone mu przez osobę sprawującą nad nim opiekę z ramienia przedsiębiorstwa w siedzibie przedsiębiorstwa/firmy. Na koniec praktyk student wypełnia sprawozdanie z przeprowadzonych prac, które powinno być poświadczane przez opiekuna z ramienia przedsiębiorstwa. Zestaw dokumentów oraz procedur dotyczących praktyki zawodowej dostępny jest na stronie WIiT.

Przedmiotowe efekty uczenia się

Wiedza:

Student zna i rozumie podstawowe techniki, metody, algorytmy oraz narzędzia wykorzystywane w procesie rozwiązywania zadań informatycznych.

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

Umiejętności:

Student ma przygotowanie niezbędne do pracy w środowisku biznesowym, w tym w środowisku przemysłowym.

Student potrafi dokonać krytycznej analizy oraz oceny sposobu funkcjonowania systemów informatycznych.

Student potrafi planować i organizować pracę przy realizacji zadań inżynierskich - indywidualnie i w zespole.

Kompetencje społeczne:

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

Student potrafi myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy, m.in. znajdując komercyjne zastosowania dla tworzonych systemów, mając na uwadze nie tylko korzyści ekonomiczne, ale również aspekty prawne i społeczne.

Student jest gotowy odpowiedzialnie pełnić funkcje zawodowe oraz prawidłowo identyfikować i rozstrzygać dylematy związane z wykonywaniem zawodu informatyka.

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.

Tematyka zajęć

brak

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