**karta przedmiotu**

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa przedmiotu | **Praktyka zawodowa cz. 1** |

**1. Usytuowanie przedmiotu w systemie studiów**

|  |  |
| --- | --- |
| 1.1. Kierunek studiów | **Informatyka** |
| 1.2. Forma i ścieżka studiów | **Stacjonarne/niestacjonarne** |
| 1.3. Poziom kształcenia | **Studia I stopnia** |
| 1.4. Profil studiów | **Praktyczny** |

|  |  |
| --- | --- |
| 1.5. Specjalność | **-** |
| 1.6. Koordynator przedmiotu | **Mgr Arkadiusz Gwarda** |

**2. Ogólna charakterystyka przedmiotu**

|  |  |
| --- | --- |
| 2.1. Przynależność do grupy przedmiotu | **praktyczny** |
| 2.2. Liczba ECTS | **30** |
| 2.3. Język wykładów | **polski** |
| 2.4. Semestry, na których realizowany jest przedmiot | **VI** |
| 2.5.Kryterium doboru uczestników zajęć | **-** |

1. **Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**
   1. **Cele przedmiotu**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lp.** | **Cele przedmiotu** |
|
| C1 | Poznanie funkcjonowania struktury organizacyjnej - Studenci zdobędą wiedzę na temat struktury organizacyjnej, zakresu działania poszczególnych komórek organizacyjnych, podziału kompetencji i procedur wewnętrznych w przedsiębiorstwie, instytucji lub organizacji, w której odbywają praktyki. |
| C2 | Zapoznanie się z zasadami organizacji pracy - Studenci zapoznają się z podstawowymi zasadami organizacji pracy, takimi jak harmonogramowanie zadań, proces planowania pracy oraz metody kontrolowania realizacji zadań. |
| C3 | Wprowadzenie do praktycznych aspektów zawodu informatyka - Studenci będą mieli możliwość poznania podstawowych narzędzi, technologii oraz metod wykorzystywanych w pracy zawodowej informatyka, zdobywając pierwsze praktyczne doświadczenia. |
| C4 | Kształtowanie umiejętności pracy zespołowej - Studenci rozwiną umiejętność efektywnej współpracy w zespole, komunikacji interpersonalnej oraz organizacji własnej pracy w środowisku zawodowym. |
| C5 | Poznanie specyfiki środowiska zawodowego - Studenci zaznajomią się z rzeczywistymi warunkami pracy, zasadami funkcjonowania przedsiębiorstw w kontekście gospodarki rynkowej oraz wyzwaniami, z jakimi mierzą się specjaliści z branży IT. |

* 1. **Przedmiotowe efekty uczenia się, z podziałem na wiedzę, umiejętności i kompetencje, wraz z odniesieniem do kierunkowych efektów uczenia się**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Lp.** | **Opis przedmiotowych efektów  uczenia się** | **Odniesienie do  kierunkowych efektów**  **uczenia się (symbole)** |
|
| Po zaliczeniu przedmiotu student w zakresie **wiedzy** zna i rozumie | | |
| W1 | Student zna podstawowe przepisy i zasady regulujące funkcjonowanie przedsiębiorstwa/instytucji, w której odbywa praktykę. | INF\_W01  INF\_W03  INF\_W04  INF\_W05  INF\_W07  INF\_W08  INF\_W13  INF\_W14  INF\_W15  INF\_W22 |
| W2 | Student zna zakres działania podstawowych komórek organizacyjnych, stanowisk i zadania osób pełniących określone funkcje w strukturze przedsiębiorstwa/instytucji oraz rozumie ich wzajemne powiązania. |
| W3 | Student zna podstawowe języki i metody programowania komputerów wykorzystywane w przedsiębiorstwie/instytucji, w którym odbywa się praktyka. |
| W4 | Student rozumie podstawowe procesy zachodzące w cyklu życia urządzeń i systemów komputerowych w miejscu praktyki. |
| W5 | Student zna podstawowe zasady działania systemów operacyjnych oraz funkcjonowanie sieci komputerowych w kontekście przedsiębiorstwa/instytucji, w którym odbywa praktykę. |
| Po zaliczeniu przedmiotu student w zakresie **umiejętności** potrafi | | |
| U1 | Student potrafi korzystać z podstawowych zasobów przedsiębiorstwa niezbędnych do wykonywania zadań informatycznych. | INF\_U02  INF\_U07  INF\_U08  INF\_U09  INF\_U10  INF\_U12  INF\_U13  INF\_U21  INF\_U31 |
| U2 | Student potrafi zastosować w praktyce podstawową wiedzę teoretyczną zdobytą na studiach oraz wykorzystać nabyte umiejętności do rozwiązywania prostych problemów informatycznych. |
| U3 | Student potrafi współpracować w zespole, wykonując zadania związane z realizacją podstawowych celów projektowych oraz oszacować czas potrzebny na ich wykonanie. |
| U4 | Student potrafi uczestniczyć w codziennych pracach wykonywanych przez specjalistów z zakresu informatyki, rozumiejąc specyfikę ich działań. |
| U5 | Student potrafi wykorzystywać podstawowe techniki i narzędzia programistyczne dostępne w miejscu praktyki do realizacji zadań z zakresu programowania i administracji systemów informatycznych. |
| Po zaliczeniu przedmiotu student w zakresie **kompetencji społecznych** jest gotów do | | |
| K1 | Student wykazuje aktywność i odpowiedzialność w realizacji powierzonych zadań, zarówno indywidualnych, jak i zespołowych. | INF\_K01  INF\_K02  INF\_K03  INF\_K05 |
| K2 | Student rozumie potrzebę stałego podnoszenia poziomu swojej wiedzy i umiejętności, doceniając znaczenie certyfikacji i formalnego potwierdzania kompetencji w branży IT. |
| K3 | Student ma świadomość roli społecznej informatyka i zobowiązany jest do przestrzegania podstawowych zasad etyki zawodowej. |
| K4 | Student wykazuje inicjatywę w samodzielnym poszukiwaniu rozwiązań problemów pojawiających się podczas wykonywania zadań, korzystając z wiedzy i doświadczeń zdobytych na studiach oraz praktyce. |

**3.3. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar godzinowy - Studia stacjonarne (ST), Studia niestacjonarne (NST)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ścieżka** | **Wykład** | **Ćwiczenia** | **Projekt** | **Warsztat** | **Laboratorium** | **Seminarium** | **Lektorat** | **Zajęcia prowadzone z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość w formie ……………….** | **Inne: praktyki** | **Punkty ECTS** |
| **ST** |  |  |  |  |  |  |  |  | 720 | 30 |
| **NST** |  |  |  |  |  |  |  |  | 720 | 30 |

**3.4. Treści kształcenia** (oddzielnie dla każdej formy zajęć: (W, ĆW, PROJ, WAR, LAB, LEK, INNE). Należy zaznaczyć (X), w jaki sposób będą realizowane dane treści (zajęcia na uczelni lub zajęcia na platformie e-learningowej prowadzone z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość)

**RODZAJ ZAJĘĆ: PRAKTYKI**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Lp.** | **Treść zajęć** | **Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się** | **Sposób realizacji (zaznaczyć „X”)** | |
| **ST** | **NST** |
| Praktyki w siedzibie instytucji przyjmującej na praktyki | |
| **1.** | **Szkolenie BHP** Udział w przeszkoleniu z zakresu bezpieczeństwa i higieny pracy zgodnie z przepisami obowiązującymi w zakładzie. Poznanie podstawowych zasad bezpieczeństwa związanych z obsługą sprzętu komputerowego i systemów informatycznych. | **W1, K1, K3** |  |  |
| **2.** | **Organizacja pracy i struktura przedsiębiorstwa** Zapoznanie się z zasadami organizacji pracy, strukturą organizacyjną przedsiębiorstwa oraz podziałem kompetencji. Studenci poznają funkcje poszczególnych działów, zadania osób pełniących określone role w strukturze oraz wzajemne powiązania pomiędzy działami. | **W1, W2, K1, K3** |  |  |
| **3.** | **Podstawowe systemy informatyczne i sprzęt komputerowy** Zapoznanie się ze sprzętem komputerowym oraz systemami informatycznymi wykorzystywanymi w zakładzie pracy. Nauka podstawowych czynności związanych z konfiguracją sprzętu komputerowego, instalacją systemów operacyjnych oraz oprogramowania użytkowego. Wprowadzenie do metod zabezpieczania danych, archiwizacji oraz profilaktyki antywirusowej. | **W3, W4, W5, U1, U2, U5, K4** | **X** | **X** |
| **4.** | **Wprowadzenie do sieci komputerowej** Poznanie podstaw funkcjonowania zakładowej lub oddziałowej sieci komputerowej. Zapoznanie się z rolą sieci w codziennym funkcjonowaniu przedsiębiorstwa, jej strukturą oraz podstawowymi zasadami eksploatacji. | **W5, U4, K1** |  |  |
| **5.** | **Obserwacja i udział w codziennych zadaniach** Obserwacja codziennych prac wykonywanych przez specjalistów IT oraz czynny udział w tych pracach, w miarę możliwości. Studenci zdobywają praktyczne doświadczenie pod nadzorem opiekuna, ucząc się wykonywać podstawowe zadania związane z zarządzaniem systemami informatycznymi. | **U1, U3, U4, K1, K4** |  |  |
| **6.** | **Podstawowe zadania w projektowaniu systemów informatycznych** Wprowadzenie do zespołowego projektowania i implementacji systemów informatycznych. Studenci uczestniczą w prostych zadaniach projektowych, ucząc się podstaw współpracy zespołowej oraz zarządzania czasem. | **W3, U2, U3, U5, K2, K3** |  |  |

**3.5. Metody weryfikacji efektów uczenia się** (wskazanie i opisanie metod prowadzenia zajęć oraz weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się, np. debata, case study, przygotowania i obrony projektu, złożona prezentacja multimedialna, rozwiązywanie zadań problemowych, symulacje sytuacji, wizyta studyjna, gry symulacyjne + opis danej metody):

Efekty uczenia się są weryfikowane na podstawie dziennika praktyk oraz pisemnego zaświadczenia o odbyciu praktyk wraz z pisemną opinią opiekuna praktyk.

**3.6. Kryteria oceny osiągniętych efektów uczenia się**

|  |  |
| --- | --- |
| **Efekt uczenia się** | **Na „zal.”**  **student zna i rozumie/potrafi/jest gotów do** |
| W | 51-100% wiedzy wskazanej w efektach uczenia się |
| U | 51-100% umiejętności wskazanych w efektach uczenia się |
| K | 51-100% umiejętności wskazanych w efektach uczenia się |

**3.7. Zalecana literatura**

- Zgodna z charakterem odbywanych praktyk zawodowych.

**4. Nakład pracy studenta - bilans punktów ECTS**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Rodzaje aktywności studenta** | **Obciążenie studenta** | |
| **ST** | **NST** |
| **PRAKTYKA ZAWODOWA** | **720** | **720** |
| **PRACA WŁASNA STUDENTA** | **30** | **30** |
| **SUMARYCZNE OBCIĄŻENIE GODZINOWE STUDENTA** | **750** | **750** |
| **Liczba punktów ECTS** | **30** | **30** |

|  |  |
| --- | --- |
| Data ostatniej zmiany | 30.09.2024 |
| Zmiany wprowadził | Zespół ds. Jakości Kształcenia INF |
| Zmiany zatwierdził | Mgr Arkadiusz Gwarda |