

Program studenckich praktyk zawodowych studiów I stopnia na kierunku Informatyka

1. Cel praktyk studenckich

Podstawowym celem praktyk studenckich jest zdobycie praktycznej wiedzy i umiejętności z zakresu informatyki, stanowiących uzupełnienie i rozszerzenie wiedzy uzyskanej w czasie studiów. Praktyki studenckie są integralną częścią procesu kształcenia i w znaczącym stopniu przyczyniają się do ukształtowania właściwej sylwetki absolwenta, zgodnie z wymaganiami zawartymi w standardach jakości kształcenia dla tych kierunków.

Praktyki weryfikują wykorzystanie w środowisku pracy wiedzę zdobytą w trakcie studiów, dlatego efekty uczenia się, które Student musi zrealizować podczas praktyk odnoszą się przede wszystkim do umiejętności i kompetencji społecznych. Poniższa tabela przedstawia efekty uczenia się, które należy zrealizować podczas praktyk:

Umiejętności	<ul style="list-style-type: none"> • scharakteryzować wymagania przyszłych pracodawców dotyczące zasad pracy zespołowej, zarządzania jakością i wykorzystania nowych trendów rozwojowych w wybranych działach informatyki, zna zasady funkcjonowania firmy, • zrealizować zadane prace wykorzystując właściwe metody i narzędzia informatyczne, • dostrzec problem techniczny, samodzielnie proponuje koncepcję rozwiązania, • opracować i omówić uzyskane wyniki zleconych prac posługując się różnymi technikami i używa specjalistycznej terminologii, • identyfikować zagrożenia występujące w zakładzie związane ze środowiskiem pracy, w tym z zakresu bhp i zna regulacje oraz sposoby ich zapobiegania, • scharakteryzować strukturę organizacyjną przedsiębiorstwa oraz służb informatycznych w przedsiębiorstwie, • rozróżnić rodzaj działalności, • zorganizować własne stanowisko pracy w zakresie przetwarzania informacji, 	<p><i>Weryfikacja efektów uczenia się</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Karta kompetencji praktykanta na UKSW (załącznik nr 6 do Regulaminu Praktyk Studenckich UKSW; wypełnia instytucja przyjmująca) • Dziennik praktyk (wypełnia Student) <p><i>W przypadku braku karty praktykanta/dzienniczka, weryfikacja będzie opierać się na analizie przedstawionej przez studenta dokumentacji oraz rozmowy Pełnomocnika ze studentem potwierdzającej osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się.</i></p>
--------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<ul style="list-style-type: none"> • dobrać konfigurację sprzętu i oprogramowania komputerowego dla różnych zastosowań, • testować i diagnozować sprzęt komputerowy, • rozbudować i udoskonalić zestaw komputerowy poprzez wymianę elementów, • posłużyć się gotowymi pakietami oprogramowania użytkowego i narzędziowego, • zebrać dane dla systemów przetwarzania informacji, • przedstawić zweryfikowane i przetworzone dane w sposób graficzny posługując się programami użytkowymi, • zorganizować i wykonać prace w zakresie usług informatycznych dla użytkowników lub zleceniodawców z własnego zakładu lub spoza przedsiębiorstwa, • projektować i zakładać bazy danych na użytek przedsiębiorstwa, • administrować bazami danych i systemami przetwarzania informacji w przedsiębiorstwie informatycznym; 	
Kompetencje społeczne	<ul style="list-style-type: none"> • ma świadomość wpływu podejmowanych czynności na pracę zespołu, • przestrzega zasad etyki zawodowej; 	

2. Szczegółowe cele praktyk studenckich

W szczególności, celem praktyk jest zapoznanie Studentów z wymaganiami przyszłych pracodawców oraz procedurą przyjęcia do pracy oraz zdobycie doświadczenia w pracy zespołowej poprzez zapoznanie Studentów z komercyjnym zastosowaniem systemów informatycznych, z obsługą i zasadami konserwacji sprzętu informatycznego wykonując zadania inżynierskie informatyczne, w tym testów specjalistycznych.

Praktyka powinna uzupełniać program nauczania przez stworzenie możliwości poznania rzeczywistych zastosowań informatyki i organizacji prac informatycznych w przedsiębiorstwach, jak i na rzecz użytkowników lub zleceniodawców zewnętrznych

na poziomie i w zakresie wiadomości i umiejętności odpowiadającym treściom programu nauczania. Powinna przekazywać technologię informacyjną w praktyce.

3. Miejsce praktyk studenckich

Realizacja praktyki zawodowej zależeć będzie od możliwości i zakresu działalności przedsiębiorstwa. Typowymi z racji istniejącego zakresu prac byłyby ośrodki obliczeniowe, instytucje i przedsiębiorstwa zajmujące się tworzeniem i eksploatacją oprogramowania komputerowego i sieci komputerowych. Ponadto praktykę można odbywać wszędzie tam, gdzie potrzebna jest fachowa wiedza informatyczna w zakresie instalowania, uruchamiania i prowadzenia baz danych i systemów oprogramowania użytkowego dla rozmaitych zastosowań.

W związku z powyższym istnieje możliwość swobody w doborze kolejności prac, a nawet dobierania zakresu zagadnień tematycznych do możliwości przedsiębiorstwa. Należy mieć jednak na uwadze konieczność osiągnięcia wszystkich efektów uczenia się przypisanych praktykom.

Przewidziana programem nauczania praktyka zawodowa powinna głównie odbywać się na stanowiskach, na których w przyszłości będzie pracował specjalista informatyk, a w szczególności administrator, analityka, projektanta czy programisty. W przypadku przedsiębiorstw sprzedających sprzęt komputerowy, użytkujących komputery czy punktów serwisowych sprzętu komputerowego praktykanci powinni mieć możliwość konfigurowania stanowisk komputerowych, konfigurowania sieci, testowania i diagnozowania sprzętu komputerowego, rozbudowywania i udoskonalenia zestawów komputerowych poprzez wymianę elementów.

Przykładowymi Instytucjami, w których Studenci mogą odbywać praktyki są:

- firmy informatyczne,
- ośrodki badawcze i instytuty naukowe,
- banki, fundusze inwestycje i inne instytucje finansowe,
- firmy konsultingowe i doradcze,
- firmy ubezpieczeniowe,
- firmy prywatne lub państwowe o innym profilu działalności, jeżeli praktyka jest związana z zastosowaniem metod i narzędzi informatycznych,
- instytucje sektora publicznego (w szczególności administracja państwowa lub samorządowa), gdy zakres pełnionych obowiązków jest zgodny z kierunkiem studiów,
- UKSW (prace dla macierzystego Wydziału lub związane z informatyzacją UKSW).

4. Czas trwania praktyk studenckich i sposób ich zaliczania

Na studiach I stopnia praktyki odbywają się po IV semestrze studiów. Czas trwania praktyk wynosi trzy tygodnie (120 godzin).