

PROGRAM PRAKTYK
Człowiek w cyberprzestrzeni – profil ogólnoakademicki

I. Przepisy ogólne

§ 1

1. Praktyki zawodowe stanowią integralną część procesu kształcenia studentów na studiach I stopnia kierunku „Człowiek w cyberprzestrzeni”.
2. Praktyki służą przede wszystkim zastosowaniu wiedzy nabytej w trakcie studiów, rozwijaniu umiejętności i kompetencji społecznych. Stanowią również okazję do bezpośredniego kontaktu z potencjalnym pracodawcą – zapoznania się z wewnętrzną pragmatyką funkcjonowania miejsca odbywania praktyk we wszystkich jej wymiarach.

II. Zasady organizacji praktyk

§ 2

Praktyki powinny być realizowane przez studenta po II roku studiów I stopnia, w trybie praktyk ciągłych, w wymiarze co najmniej 120 godzin. W szczególnych przypadkach, praktyki mogą być zrealizowane wcześniej.

§ 3

1. Wyboru miejsca praktyk dokonuje się z listy instytucji, z którymi UKSW ma podpisaną umowę. W innym przypadku wymagana jest uprzednia zgoda pełnomocnika Dziekana ds. praktyk.
2. Wybór miejsca praktyki powinien być związany z charakterem studiów i umożliwiać realizację zakładanych efektów kształcenia.
3. Miejscem odbywania praktyki mogą być m.in.:
 - 1) instytucje administracji publicznej i samorządowej;
 - 2) instytucje finansowe, ubezpieczeniowe, etc.;
 - 3) firmy produkcyjno-usługowych i przedsiębiorstwa;
 - 4) jednostki samorządu gospodarczego i terytorialnego;
 - 5) organizacje badawcze;
 - 6) organizacje rządowe i pozarządowe;
 - 7) instytucje z branży High-Tech
 - 8) przedsiębiorstwa lub instytucje, które w ramach działalności zajmują się technologią.
 - 9) inne jednostki, po uprzednim uzgodnieniu z Pełnomocnikiem Dziekana ds. praktyk.
4. Kierownik Biura Karier wystawia dokumenty uprawniające do odbycia praktyki.

§ 4

1. Sposób udokumentowania przebiegu praktyki i jej rozliczenia określa Regulaminu Praktyk Studenckich w UKSW.
2. Wcześniejsze rozliczenie praktyk lub odbycie ich na specjalnych zasadach określa Regulamin Praktyk Studenckich w UKSW.

III. Szczegółowe cele i efekty praktyki

§ 5

1. Student kierunku „Człowiek w cyberprzestrzeni” a powinien w toku odbywanych praktyk uzyskać zakładane kwalifikacje, zgodne z opisem efektów kształcenia. W szczególności praktyki mają przygotować studenta do:

- 1) uczestnictwa w życiu publicznym;
 - 2) przyjmowania różnych ról i pracy w grupie;
 - 3) organizowania pracy w sposób umożliwiający realizację zleconych zadań;
 - 4) zachowania w sposób profesjonalny i etyczny w pracy.
2. W toku odbywania praktyk student powinien zweryfikować swoją wiedzę i umiejętności uzyskane w procesie kształcenia przez uczestnictwo w realizacji zadań jednostki przyjmującej praktykanta.
3. Student powinien zapoznać się z zadaniami, specyfiką i celami przyjmującej go jednostki lub organizacji. Integralną częścią praktyk powinien być udział w realizacji powierzonych mu zadań w danej jednostce, brania odpowiedzialności za podejmowane decyzje.

§ 6

1. Program praktyki uzupełnia kształcenie studentów w zakresie zdobywanej wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych, w szczególności:
 - 1) wykorzystania w praktyce wiadomości i umiejętności zdobytych podczas studiów;
 - 2) uzupełnienia wiedzy teoretycznej i praktycznej z zakresu prawa, administracji, ekonomii, informatyki;
 - 3) zapoznania się ze sposobem funkcjonowania i organizacją wybranej instytucji;
 - 4) przygotowania do samodzielnej realizacji zadań i projektów;
 - 5) poznania atmosfery pracy oraz zdobycia umiejętności adaptowania się w różnych zespołach ludzkich.
2. Praca praktykanta musi mieć charakter merytoryczny, związany z działalnością instytucji, w której odbywa się praktyka, a jednocześnie powinna być zgodna z kierunkiem studiów i kwalifikacjami studenta. Ponadto nie jest objęta planem studiów i nie ma charakteru ćwiczeń obowiązujących w ramach tego planu.

Efekty uczenia się	Symbol
Absolwent jest gotów do uczenia się przez całe życie. Potrafi w tym celu wykorzystać narzędzia informatyczne. Rozumie potrzebę ustawicznego pogłębiania wiedzy i umiejętności oraz potrafi samodzielnie wykorzystywać w tym celu dostępne mu źródła. Potrafi czytać ze zrozumieniem teksty ogólne i specjalistyczne	CwC1_K01
Absolwent jest gotów do współdziałania i pracy w grupie, przyjmując w niej różne role	CwC1_K02
Absolwent jest gotów do określania priorytetów służących realizacji wyznaczonych zadań	CwC1_K03
Absolwent jest gotów identyfikować i rozstrzygać dylematy związane z wykonywaniem pracy zawodowej. Potrafi korzystać z technologii informatycznych w rozwiązywaniu problemów	CwC1_K04
Absolwent jest gotów do udziału w przygotowaniu projektów społecznych (politycznych, gospodarczych, obywatelskich), uwzględniających aspekty prawne, ekonomiczne i polityczne	CwC1_K05
Absolwent jest gotów do działania w sposób kreatywny i przedsiębiorczy	CwC1_K06