

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu: **Praktyka (3 miesiące) (INFMS3-PRAK)**

Dane dotyczące przedmiotu:

Jednostka oferująca przedmiot: Wydział Nauk Informatyczno-Technologicznych
Przedmiot dla jednostki: Wydział Nauk Informatyczno-Technologicznych
Cykl dydaktyczny: Semestr letni 2023/2024
Koordynator przedmiotu cyklu:

Domyślny typ protokołu dla przedmiotu:

Zaliczenie z oceną

Skrócony opis:

Praktyki dla studentów Wydziału Nauk Informatyczno-Technologicznych Akademii Łomżyńskiej realizowane na kierunku Informatyka II stopnia są obowiązkowe i stanowią integralną część programu studiów oraz procesu kształcenia. Szczegółowe zasady realizacji praktyk określa Regulamin Praktyki Zawodowej Wydziału Nauk Informatyczno-Technologicznych Akademii Łomżyńskiej.

Opis:

Podstawowym celem studenckich praktyk zawodowych realizowanych przez studentów kierunku Informatyka Wydziału Nauk Informatyczno-Technologicznych Akademii Łomżyńskiej jest nabycie wiedzy oraz umiejętności praktycznych. Praktyka przyczynia się do uzupełnienia, pogłębienia i usystematyzowania wiedzy zdobytej podczas realizacji zajęć dydaktycznych. Celem praktyk jest stworzenie możliwości potwierdzenia i rozwoju kompetencji zawodowych studentów uzyskanych w ramach wybranego kierunku kształcenia oraz ścieżki, a także ukształtowanie postaw wobec potencjalnych pracodawców i współpracowników. Studenci kierunku Informatyka realizują praktyki zawodowe na 2 roku studiów (3 semestr). Praktyka trwa minimum 360 godzin zegarowych, co odpowiada 480 godzinom dydaktycznym. Studenckie praktyki zawodowe mogą być realizowane w zakładach pracy, z którymi uczelnia ma podpisane umowy lub wybranej przez studenta jednostce gospodarczej / instytucji, w kraju lub za granicą za zgodą Kierunkowego Koordynatora Praktyk Zawodowych. Warunkiem skierowania studenta na praktykę do danego zakładu pracy jest pewność, iż będzie on miał szansę osiągnąć zakładane efekty uczenia się wymagane na kierunku Informatyka i określone programem praktyk zawodowych.

Literatura:

Literatura:

1. Regulamin praktyki zawodowej dostępny pod adresem:
https://al.edu.pl/wnit/images/Regulamin_SPZ.pdf
2. Program studenckiej praktyki zawodowej dostępny pod adresem:
https://al.edu.pl/wnit/images/Program_praktyk_zawodowych_Informatyka_II_stopnia.pdf
3. Podanie o realizację praktyk zawodowych dostępne pod adresem:
<https://al.edu.pl/wnit/student/praktyki-studenckie/informatyka-ii-stopien>
4. Dziennik praktyk zawodowych dostępny pod adresem:
<https://al.edu.pl/wnit/student/praktyki-studenckie/informatyka-ii-stopien>
5. Raport praktykanta dostępny pod adresem:
<https://al.edu.pl/wnit/student/praktyki-studenckie/informatyka-ii-stopien>
6. Kwestionariusz ankiety dostępny pod adresem:
<https://al.edu.pl/wnit/student/praktyki-studenckie/informatyka-ii-stopien>
7. Literatura branżowa w zależności od rodzaju powierzonych obowiązków.
8. Wybrane instrukcje i dokumentacja techniczna urządzeń.
9. Instrukcje BHP i regulaminy zakładów pracy.
10. Literatura polecona przez opiekuna zakładowego.

Efekty uczenia się:

W zakresie wiedzy:

1_W

Student ma rozszerzoną i pogłębioną wiedzę przydatną do formułowania i rozwiązywania złożonych zadań informatyki stosowanej, rozumianej jako techniki automatyzowania czynności i procesów za pomocą komputera. (KW_02)

2_W

Student ma szczegółową i pogłębioną wiedzę związaną z konstruowaniem modeli informatycznych w kontekście społecznym i umiejętnego posługiwania się nimi; analizowania cech systemów informatycznych i związanych z nimi wytworów. (K_W04)

3_W

Student ma pogłębioną wiedzę o metodach, technikach, narzędziach i komponentach stosowanych do rozwiązywania złożonych zadań informatyki stosowanej, ze szczególnym uwzględnieniem programowania, konfigurowania, użytkowania i utrzymywania programowalnych systemów sterowania. (K_W05)

4_W

Student ma pogłębioną wiedzę o cyklu życia urządzeń, obiektów i systemów informatycznych. (K_W05)

5_W

Student ma pogłębioną wiedzę o efektywnej komunikacji ze specjalistami z wybranej dziedziny zastosowań, w szczególności pozwalające na redagowanie i analizowanie wymagań w przedsięwzięciach dotyczących wybranego obszaru. (K_W05, K_W06)

6_W

Student ma rozszerzoną wiedzę o kierunkach rozwojowych informatyki, nowych osiągnięciach automatyki, robotyki i mechatroniki. (K_W05)

7_W

Student ma niezbędną wiedzę do rozumienia i uwzględniania pozainformatycznych uwarunkowań pracy inżyniera informatyka. (K_W06)

8_W

Student ma niezbędną wiedzę do rozumienia i uwzględniania zasad zarządzania i prowadzenia działalności gospodarczej, tworzenia i rozwoju form indywidualnej przedsiębiorczości wykorzystującej wiedzę informatyczną. (K_W06)

9_W

Student ma niezbędną wiedzę do rozumienia i uwzględniania zasad prawa autorskiego i własności intelektualnej. (KW_06)

W zakresie umiejętności:

1_U

Student poszukuje wiedzy w wybranych przez siebie kierunkach. (K_U01)

2_U

Student potrafi zdobyć potrzebne informacje z literatury, baz danych i innych źródeł. (K_U01)

3_U

Student potrafi interpretować dane i integrować informacje, wyciąga wnioski, formułuje i wyczerpująco uzasadnia opinie. (K_U01)

4_U

Student potrafi porozumiewać się ze specjalistami w języku angielskim na poziomie B2+. Opracowuje i prezentuje badania naukowe w języku polskim i angielskim. (K_U01)

5_U

Student potrafi zastosować właściwe techniki informacyjno-komunikacyjne do realizacji typowych zadań podczas przedsięwzięć informatycznych. (K_U01)

6_U

Student dokonuje integracji wiedzy z automatyki, robotyki i mechatroniki w kontekście informatyki stosowanej. Stosuje podejście systemowe z uwzględnieniem aspektów pozatechnicznych. (K_U03)

7_U

Student dokonuje analizy krytycznej i ekonomicznej podejmowanych działań. Potrafi oszacować ekonomiczność stosowanego oprogramowania. (K_U06)

8_U

Student dokonuje analizy krytycznej i ekonomicznej metod, technik, systemów i środowisk programowania w kontekście społecznym. (K_U06)

9_U

Student dokonuje analizy krytycznej i ekonomicznej architektury oprogramowania z punktu widzenia wymagań funkcjonalnych i eksploatacyjnych. (K_U06)

10_U

Student potrafi dokonać modernizacji istniejącego rozwiązania informatycznego poprzez zastosowanie usprawnień i ulepszeń. (K_U07)

11_U

Student umie zaprojektować zgodnie z zadaną specyfikacją, uwzględniającą aspekty pozatechniczne złożony komponent informatyczny, grafikę komputerową lub system sterowania oraz realizuje ten projekt stosując odpowiednie metody, techniki i narzędzia. (K_U09)

W zakresie kompetencji społecznych:

1_K

Student rozumie potrzeby i możliwości ciągłego podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych. (K_K01)

2_K

Student myśli i działa w sposób kreatywny i przedsiębiorczy. (K_K01)

3_K

Student jest świadomy konsekwencji za podejmowane decyzje. (K_K02)

4_K

Student zachowuje się zgodnie z przyjętymi normami. Przestrzega zasad etyki zawodowej i poszanowania różnorodności poglądów i kultur. (K_K02)

5_K

Student jest świadomy odpowiedzialności za pracę własną i zespołową. Potrafi podporządkować się zasadom pracy w zespole. (K_K02)

6_K

Student zrozumiale formułuje i przekazuje informacje dotyczące osiągnięć technicznych z uzasadnieniem różnych punktów widzenia. (K_K02)

7_K

Student współdziała i pracuje w grupie przyjmując w niej różne role. Określa priorytety realizacji zadań oraz poprawnie identyfikuje i rozstrzyga problemy zawodowe. (K_K03)

Metody i kryteria oceniania:

Udział oceny z danej formy zajęć w ocenie końcowej z przedmiotu:

Ocena opiekuna zakładowego: 75%

Ocena z dokumentacji praktyk, rozmowa po zrealizowanej praktyce: 25%

Praktyki zawodowe:

Praktyka realizowana jest przez 360 godzin zegarowych, co stanowi 480 godzin dydaktycznych. Istnieją 3 ścieżki realizacji praktyk zawodowych:

1. Realizacja praktyki zawodowej na podstawie umowy pomiędzy Uczelnią a Zakładem pracy.
2. Praca zawodowa w zakładzie pracy na podstawie umowy o pracę / zlecenie / staż / itp.
3. Prowadzenie własnej działalności gospodarczej.

Sposoby weryfikacji efektów uczenia się

Sposoby weryfikacji efektów uczenia się:

- zaliczenie na podstawie przedstawionego sprawozdania z praktyki oraz pozytywna ocena dokonana przez opiekuna praktyki lub inną osobę wyznaczoną przez pracodawcę (K_W02, K_W04, K_W05, K_W06, K_U01, K_U03, K_U06, K_U07, K_U09, K_K01, K_K02, K_K03),
- dostarczenie wymaganej dokumentacji: (dziennik praktyk, raport praktykanta, kwestionariusz ankiety) (K_W02, K_W04, K_W05, K_W06, K_U01, K_U03, K_U06, K_U07, K_U09),
- rozmowa z Kierunkowym Koordynatorem Praktyk Zawodowych po zrealizowanej praktyce (K_K01, K_K02, K_K03).

Wskaźniki ilościowe

Liczba godzin realizowanych przy bezpośrednim udziale nauczyciela akademickiego:

- współpraca z koordynatorem praktyk – 24 h
- współpraca z zakładowym opiekunem praktyk – 60 h
- współpraca z promotorem – 12 h

RAZEM: liczba godzin: 96; punkty ECTS: 3,84

Liczba godzin niewymagających bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego:

- praca w ramach powierzonych zadań – 384 h

RAZEM: liczba godzin: 384 h; punkty ECTS: 8,16

ŁĄCZNA LICZBA GODZIN (kontaktowych i niekontaktowych): 480 h

Punkty ECTS za przedmiot: 12

Dane dotyczące przedmiotu cyklu:**Domyślny typ protokołu dla przedmiotu cyklu:**

Zaliczenie z oceną

Szczegóły zajęć i grup

Praktyka zawodowa

Punkty przedmiotu w cyklach:

<bez przypisanego programu>				
	Typ punktów	Liczba	Cykl pocz.	Cykl kon.
ECTS (ECTS)		12	21/22L	