

Karta weryfikacji stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

Praktyka zawodowa

Imię i nazwisko studenta: **Sebastian Dreszer**

Kierunek i specjalność: **Informatyka, PROJEKTOWANIE I EKSPOLOATACJA SYSTEMÓW INFORMATYCZNYCH**

Rok akademicki: **2023/2024**

Studia o profilu: **Praktyczny**

Opinia Zakładowego Opiekuna Praktyk na temat odbytej praktyki:

Praktykant wykazał się rzetelnością i zaangażowaniem podczas prac nad aplikacją desktopową VR Therapy. Z łatwością przyszło przyszła mu nauka nowego narzędzia programistycznego, jakim był dla Praktykanta Gitlab. Od razu przystąpił do prac, w wyniku czego na widoczne efekty nie trzeba było dłujo czekać. W trakcie praktyk aktywnie współpracował z zespołem. Student wykazał się znajomością zarówno języka C# jak i pozostałych technik wykorzystanych w projekcie takich jak WPF czy Entity Framework. Jeśli napotkał na trudność, szukał źródła problemu i rozwiązywał go. Resumując, wystawiona Praktykantowi ocena to bardzo dobra, gdyż starannie i na czas wykonywał wszystkie polecenia, przez co uzyskano bardzo dobre rezultaty.

Kierunkowe efekty uczenia się osiągnięte w trakcie praktyki (proszę określić procentowo stopnień osiągnięcia poszczególnych efektów uczenia się):

Efekty uczenia się, wiedza:	% osiągnięcia efektów uczenia się
Zna i rozumie kwestie związane z administrowaniem systemami informatycznymi w firmie oraz projektowaniem zintegrowanych systemów informatycznych.	100
Zna i rozumie system zarządzania przedsiębiorstwem, z uwzględnieniem wykorzystywanych technologii oraz infrastruktury informatycznej.	100
Efekty uczenia się, umiejętności:	
Potrafi przeprowadzić analizę przepływu dokumentów i informacji w przedsiębiorstwie pod kątem projektowania systemów informatycznych.	100
Potrafi zarządzać systemami informatycznymi w firmie oraz planować ich dalszy rozwój.	100
Efekty uczenia się, kompetencje społeczne:	
Jest w stanie krytycznie przeanalizować istniejące bądź proponowane rozwiązania z zakresu projektowania i eksploatacji systemów informatycznych w realizacji przedsięwzięć biznesowych.	100
W sposób odpowiedzialny zarządza infrastrukturą informatyczną firmy.	100

Średnia arytmetyczna:	100.00
------------------------------	---------------

Ocena końcowa z praktyki odpowiada poniższym wskaźnikom uzyskanym w procesie ewaluacji efektów uczenia się:

- ocena bardzo dobra: 91% - 100%
- ocena dobra plus: 81% - 90%
- ocena dobra: 71% - 80%
- ocena dostateczna plus: 61% - 70%
- ocena dostateczna: 50% - 60%
- ocena niedostateczna: poniżej 50%

OCENA KOŃCOWA: 5

14/11/2024

(data)

Słupnicka Małgorzata

(Czytelny podpis Zakładowego Opiekuna

Praktyki)

DYREKTOR

Instytutu Informatyki

pieczęć zakładu pracy

i podpis właściciela / kierownika

d. Artur Niewiadomski

Karta weryfikacji stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

Praktyka zawodowa

Imię i nazwisko studenta: **Sebastian Dreszer**

Kierunek i specjalność: **Informatyka, PROJEKTOWANIE I EKSPLOATACJA SYSTEMÓW INFORMATYCZNYCH**

Rok akademicki: **2022/2023**

Studia o profilu: **Praktyczny**

Opinia Zakładowego Opiekuna Praktyk na temat odbytej praktyki:

Jestem niezwykle zadowolony z pracy Pana Sebastiana Dreszera. Praktykant okazał się niezwykle wartościowym programistą. Jego umiejętności w zakresie programowania frontendowego były imponujące, a jego zdolność do projektowania reużywalnych komponentów są widoczne w wielu naszych projektach. Tworzył kod o wysokiej jakości, zawsze dbając o czytelność i efektywność.

Co więcej, Pan Sebastian wykazał się znakomitą zdolnością do szybkiego przyswajania nowych technologii i narzędzi, co pozwoliło mu dostosować się do zmieniających się potrzeb projektów. Był też aktywny w procesie rozwiązywania problemów i wykazywał inicjatywę w dążeniu do doskonałości.

Warto podkreślić, że Pan Sebastian wykazał się nie tylko umiejętnościami programistycznymi, ale także zdolnością do rozwiązywania problemów. Potrafił skutecznie radzić sobie z trudnościami napotkanymi podczas implementacji wykazując się nie tylko doskonałymi umiejętnościami technicznymi jako Frontend Developer, ale także silną zdolnością do samodzielnego działania i podejmowania inicjatywy, co było niezwykle cenne dla prac nad projektem.

Mimo że to były praktyki, Pan Sebastian traktował je z pełnym zaangażowaniem i godnym podziwu profesjonalizmem, a jego wkład w projekt był znaczący. Jestem przekonany, że ma on potencjał do dalszego rozwoju jako frontend developer i że będzie cennym członkiem każdego zespołu programistycznego.

W tym miejscu chciałbym podziękować Panu Sebastianowi za jego pracę i poświęcony czas podczas praktyk. Życzę mu dalszych sukcesów w jego karierze zawodowej i mam nadzieję, że będziemy mieli okazję współpracować w przyszłości.

Kierunkowe efekty uczenia się osiągnięte w trakcie praktyki (proszę określić procentowo stopnień osiągnięcia poszczególnych efektów uczenia się):

Efekty uczenia się, wiedza:	% osiągnięcia efektów uczenia się
Zna i rozumie zagadnienia umożliwiające wytwarzanie oprogramowania oraz jego analizę i rozwijanie.	100
Zna i rozumie kwestie związane z rynekem pracy oraz relacje między wymaganiami pracodawców a wiedzą zdobytą w trakcie zajęć.	100
Efekty uczenia się, umiejętności:	

Potrafi zastosować wiedzę teoretyczną w praktyce oraz odpowiednio dobrą i wykorzystać narzędzia informatyczne do realizacji określonych celów w pracy indywidualnej i grupowej	100
Potrafi zarządzać infrastrukturą informatyczną, projektować i implementować aplikacje i systemy informatyczne, analizować i testować te systemy, oraz planować dalsze kierunki ich rozwoju.	100
Potrafi pracować w grupie, a w szczególności zarządzać niewielkim zespołem.	100
Efekty uczenia się, kompetencje społeczne:	
Doszczega potrzebę zdobywania nowej wiedzy, umiejętności i doświadczeń w celu podnoszenia kompetencji zawodowych.	100
Dotrzymuje terminów, dba o wysoką jakość efektów pracy, przestrzega przepisów prawa oraz zasad etyki zawodowej	100
Średnia arytmetyczna:	100,00

Cenna kwalifikacja z praktyki odpowiada pozytywnemu wskaźnikowi uzyskanym w procesie oceniania efektów uczenia się:

- ocena bardzo dobrą: 91% - 100%
- ocena dobra plus: 81% - 90%
- ocena dobrą: 71% - 80%
- ocena dostateczną plus: 61% - 70%
- ocena dostateczną: 50% - 60%
- ocena niedostateczną, poniżej 50%

25.09.2023

P20 sp. z o.o.

Targowa 23A, 08-304 Zielona Góra
NIP: 823-155-30-58 REGON: 365537547

Oddział w Siedlcach
Gospodarcza 12, 08-210 Siedlce

Adam Trzciński
pojęcie zakładu pracy
i podpis właściciela "Kierowca"

Adam Trzciński
(Czynny podpis Zabiegowego Kierowcy
Praktyki)

Karta weryfikacji stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

Praktyka zawodowa

Imię i nazwisko studenta: **Sebastian Dreszer**

Kierunek i specjalność: **Informatyka, aa**

Rok akademicki: **2021/2022**

Studia o profilu: **Praktyczny**

Opinia Zakładowego Opiekuna Praktyk na temat odbytej praktyki:

Podczas praktyk Pan Sebastian Dreszer zajmował się zadaniami związanymi z projektem i implementacją elastycznych struktur danych w systemie informatycznym. Student samodzielnie wykonywał powierzone zadania. Wyróżniając się chęcią podejmowania wymagających wyzwań jednocześnie powzięte zadania wykonywał do końca. Pan Sebastian zlecone prace właściwie priorytetyzował i wykonywał z zaskakującą dbałością o odpowiednią strukturę kodu, minimalną ilość linii i czystość. W ramach prac student samodzielnie zaprojektował cały komponent wliczając w to strukturę folderów projektu, zależności między komponentami i cykl życia obiektu. W efekcie wykonanych zadań student w ramach praktyk wykonał zunifikowany komponent o funkcjonalnościach tak kompleksowych jakich trudno doszukać się w obrębie jakichkolwiek publicznych komponentów elastycznych struktur danych do systemu VUE.

Podczas trwania praktyk Pan Sebastian wykazywał się dużym zaangażowaniem, rzetelnością i odpowiedzialnością za swoją pracę. Na szczególną uwagę zasługuje jego samodzielne i kompleksowe podejście do realizowanych zadań, które skutkowało wysoką jakością organizacji pracy. Praktyki potwierdziły również bardzo dobrą znajomość Pana Sebastiana zasad programowania z użyciem nowoczesnych technik programistycznych i sprawdzonych wzorców projektowych.

Przez cały okres trwania praktyk student biegły posługiwał się wszystkimi narzędziami niezbędnymi do wykonania zadań, wliczając w to narzędzia do obsługi systemu bazodanowego, środowisko programistyczne oraz dodatkowe narzędzia optymalizujące pracę programisty.

Pan Sebastian swoją pracą dowódł, że już na obecnym etapie swojego kształcenia jest w stanie wykonywać prace kompleksowo ramię w ramię z bardziej doświadczonymi programistami.

Kierunkowe efekty uczenia się osiągnięte w trakcie praktyki (proszę określić procentowo stopnień osiągnięcia poszczególnych efektów uczenia się):

Efekty uczenia się, wiedza:	% osiągnięcia efektów uczenia się
Posiada wiedzę w zakresie organizacji i zarządzania czasem oraz budowy harmonogramu pracy indywidualnej i zespołowej. Zdobywa i pogłębia specjalistyczną wiedzę dziedzinową związaną z systemami i narzędziami informatycznymi wykorzystywanymi w firmie. Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu zagadnienia związane z wytwarzaniem oprogramowania oraz administrowaniem systemami informatycznymi. Student orientuje się w potrzebach rynku pracy. Zna relację między wymaganiami pracodawców a wiedzą zdobytą w trakcie zajęć.	100

Efekty uczenia się, umiejętności:	
Potrafi planować czas pracy, nadawać priorytety zadaniom i je terminowo realizować. Potrafi wykorzystać wiedzę teoretyczną, praktyczną oraz narzędzia informatyczne do realizacji postawionych zadań.	100
Potrafi zadbać o własny wizerunek zawodowy. Potrafi zidentyfikować kierunki dalszego rozwoju na podstawie pozyskanej wiedzy, umiejętności oraz doświadczeń zawodowych. Potrafi nawiązywać i utrzymywać kontakty zawodowe.	100
Potrafi wykorzystać w praktyce wiedzę i umiejętności związane z realizowaną specjalnością. Potrafi w praktyce stosować zasady bezpieczeństwa i ergonomii pracy.	100
Potrafi zarządzać infrastrukturą informatyczną. Umie projektować oraz implementować aplikacje i systemy informatyczne.	100
Efekty uczenia się, kompetencje społeczne:	
Jest gotów do odpowiedzialnego pełnienia roli zawodowej informatyka, w tym do przestrzegania zasad etyki zawodowej i wymagania tego od innych i do dbania o dorobek i tradycję zawodu informatyka.	100
Krytycznie ocenia działania własne, działania zespołów, którymi kieruje i organizacji w której uczestniczy. Potrafi dokonać samooceny własnych kompetencji i doskonalenia swoich kwalifikacji zawodowych.	100
Jest gotów do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy	100
Średnia arytmetyczna:	100.00

Ocena końcowa z praktyki odpowiada poniższym wskaźnikom uzyskanym w procesie ewaluacji efektów uczenia się:

- ocena bardzo dobra: 91% - 100%
- ocena dobra plus: 81% - 90%
- ocena dobra: 71% - 80%
- ocena dostateczna plus: 61% - 70%
- ocena dostateczna: 50% - 60%
- ocena niedostateczna: poniżej 50%

P20 sp. z o.o.

Targowa 23A(d) 304 Jabłonna Lacka
NIP: 823-166-30-58 REGON: 369537547

Oddział w Siedlcach:

Gospodarcza 12, 08-110 Siedlce

Adrian Frączak

PREZES ZARZĄDU
(Czynny od 01.01.2018 r.)
Adrian Frączak

30.09.2022

P20 sp. z o.o.
Targowa 23A(d) 304 Jabłonna Lacka
NIP: 823-166-30-58 REGON: 369537547

Oddział w Siedlcach:
Gospodarcza 12, 08-110 Siedlce

Adrian Frączak

pieczęć zakładu pracy
i podpis właściciela / kierownika

Karta weryfikacji stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

Praktyka zawodowa

Imię i nazwisko studenta: **Sebastian Dreszer**

Kierunek i specjalność: **Informatyka**

Rok akademicki: **III**, Studia o profilu **Informatycznym**

Opinia Zakładowego Opiekuna Praktyk na temat odbytej praktyki:

Pan Sebastian Dreszer trafił do nas z znakomitą znajomością zasad programowania. Od samego początku wykazuje się dużą samodzielnością w realizowanych zadaniach bez dodatkowego wsparcia potrafi posługiwać się systemem baz danych, i narzędziami programistycznymi. W przedmiotowym projekcie wykazał się znajomością nowych technik programistycznych co zaowocowało lepszą optymalizacją kodu. Dodatkowo bardzo efektywnie unifikuje wytworzony kod budując uniwersalne komponenty do wielokrotnego wykorzystania. Student podchodziąc do zadania wykonuje je kompleksowo sam znajduje najlepsze komponenty wykazując się przy tym znajomością licencji i umiejętnością czytania dokumentacji technicznej. Każde zadanie niezależnie od stopnia skomplikowania wykonywał do końca, rezerwując czas na późniejszą refaktoryzację kodu. Podczas prac szybko przyswajał stosowanie wzorców projektowych i powszechnie stosował je w wytwarzanych komponentach. Pan Sebastian wielokrotnie podejmował inicjatywę skutkującą wzbogaceniem funkcjonalności aplikacji za priorytet stawiając użyteczność wytwarzanego rozwiązania.

Słowem podsumowania Pan Sebastian sumiennie wykonywał obowiązki posługując się bogatym warsztatem umiejętności. Uważam, że bardzo dobrze odnajdzie się na stanowisku Junior Developera

Kierunkowe efekty uczenia się osiągnięte w trakcie praktyki (proszę określić procentowo stopnień osiągnięcia poszczególnych efektów uczenia się):

Efekty uczenia się, wiedza:	% osiągnięcia efektów uczenia się
Zdobywa specjalistyczną wiedzę dziedzinową związaną z działalnością firmy.	100%
Zna systemy i narzędzia informatyczne wykorzystywane w firmie.	100%
Posiada wiedzę umożliwiającą wytwarzanie oprogramowania oraz administrowanie sieciami i systemami informatycznymi.	100%
Student orientuje się w potrzebach rynku pracy. Zna relację między wymaganiami pracodawców a wiedzą zdobytą w trakcie zajęć.	100%
Efekty uczenia się, umiejętności:	
Potrafi wykorzystać wiedzę teoretyczną, praktyczną oraz narzędzia informatyczne do realizacji postawionych zadań.	100%

Na podstawie posiadanej wiedzy, zainteresowań i znajomości rynku pracy potrafi zidentyfikować kierunki dalszego uzupełniania wiedzy i pozyskiwania kolejnych umiejętności oraz doświadczeń zawodowych.	100%
Potrafi zarządzać infrastrukturą informatyczną. Umie projektować oraz implementować aplikacje i systemy informatyczne.	100%
Efekty uczenia się, kompetencje społeczne:	
Jest gotów do odpowiedzialnego pełnienia roli zawodowej informatyka, w tym do przestrzegania zasad etyki zawodowej i wymagania tego od innych i do dbania o dorobek i tradycję zawodu informatyka.	100%
Jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego oraz inicjowania działań na rzecz interesu publicznego poprzez przekazywanie informacji i opinii dotyczących osiągnięć informatyki i innych aspektów działalności inżyniera-informatyka; podejmuje starania, aby przekazać takie informacje i opinie w sposób zrozumiały.	100%
Jest gotów do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy.	100%
Średnia arytmetyczna:	100%

Ocena końcowa z praktyki odpowiada poniższym wskaźnikom uzyskanym w procesie ewaluacji efektów uczenia się:

- ocena bardzo dobra: 91% - 100%
- ocena dobra plus: 81% - 90%
- ocena dobra: 71% - 80%
- ocena dostateczna plus: 61% - 70%
- ocena dostateczna: 50% - 60%
- ocena niedostateczna: poniżej 50%

OCENA KOŃCOWA: bardzo dobra
(skala ocen: 5; 4,5; 4,0; 3,5; 3; 2)

25.08.2022 r.
(data)

Adrian Fuszak
(Czytelny podpis Zakładowego Opiekuna Praktyki)

P20 sp. z o.o.
Targowa 23A, 08-304 Jabłonna Lacka
NIP: 823-166-30-58 REGON: 369537547

Oddział w Siedlcach:
Gospodarcza 12, 08-110 Siedlce

Adrian Fuszak
pieczęć zakładu pracy
i podpis właściciela / kierownika

Karta weryfikacji stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

Praktyka zawodowa

Imię i nazwisko studenta: **Sebastian Dreszer**

Kierunek i specjalność: **Informatyka, brak**

Rok akademicki: **2020/2021**

Studia o profilu: **Praktyczny**

Opinia Zakładowego Opiekuna Praktyk na temat odbytej praktyki:

Pan Sebastian Dreszer wykazywał się w zadaniach przydzielonych przez opiekuna. Szybko nabywał potrzebną wiedzę. Dzięki praktyce mógł wykorzystać swoją wiedzę. W ogólnej ocenie, bardzo dobrze ze wszystkim sobie radził. Jak był poważniejszy problem potrzebował więcej czasu, żeby zrobić lub znaleźć rozwiązanie.

Kierunkowe efekty uczenia się osiągnięte w trakcie praktyki (proszę określić procentowo stopnień osiągnięcia poszczególnych efektów uczenia się):

Efekty uczenia się, wiedza:	% osiągnięcia efektów uczenia się
Zdobywa specjalistyczną wiedzę dziedzinową związaną z działalnością firmy.	100
Zna systemy i narzędzia informatyczne wykorzystywane w firmie.	99
Posiada wiedzę umożliwiającą wytwarzanie oprogramowania oraz administrowanie sieciami i systemami informatycznymi.	99
Student orientuje się w potrzebach rynku pracy. Zna relację między wymaganiami pracodawców a wiedzą zdobytą w trakcie zajęć.	95
Efekty uczenia się, umiejętności:	
Potrafi wykorzystać wiedzę teoretyczną, praktyczną oraz narzędzia informatyczne do realizacji stosunkowo prostych zadań.	100
Na podstawie posiadanej wiedzy, zainteresowań i znajomości rynku pracy potrafi zidentyfikować kierunki dalszego uzupełniania wiedzy i pozyskiwania kolejnych umiejętności oraz doświadczeń zawodowych.	95
Potrafi zarządzać infrastrukturą informatyczną. Umie projektować oraz implementować aplikacje i systemy informatyczne	95
Efekty uczenia się, kompetencje społeczne:	
Jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego oraz inicjowania działań na rzecz interesu publicznego poprzez przekazywanie informacji i opinii dotyczących osiągnięć	100

informatyki i innych aspektów działalności inżyniera-informatyka;
podejmuje starania, aby przekazać takie informacje i opinie w
sposób zrozumiały.

Średnia arytmetyczna:

97.88

Ocena końcowa z praktyki odpowiada poniższym wskaźnikom uzyskanym w procesie ewaluacji efektów uczenia się:

- ocena bardzo dobra: 91% - 100%
- ocena dobra plus: 81% - 90%
- ocena dobra: 71% - 80%
- ocena dostateczna plus: 61% - 70%
- ocena dostateczna: 50% - 60%
- ocena niedostateczna: poniżej 50%

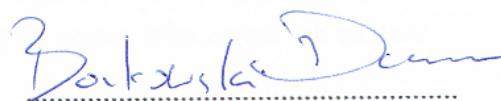
OCENA KOŃCOWA: 5

29.09.2021

(data)



(Czytelny podpis Zakładowego Opiekuna
Praktyki)



pieczęć zakładu pracy
i podpis właściciela / kierownika

INFORMATYK-24.COM
08-110 Siedlce ul. H.Sienkiewicza 11
NIP 8212542773
tel. (25)3070606 505783200
biuro@informatyk24.com