



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Internship, PG_00045273						
Kierunek studiów	Inżynieria danych						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2027/2028		
Poziom kształcenia	I stopnia - inżynierskie		Grupa zajęć		Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki		
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	4		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	7		Liczba punktów ECTS		2.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Wydział Elektroniki, Telekomunikacji i Informatyki -> Katedra Inteligentnych Systemów Interaktywnych						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr inż. Mariusz Szwoch				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć i metody nauczania	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	0		0.0		50.0	50
Cel przedmiotu	<p>Cele praktyki są następujące:</p> <p>zastosowanie w praktyce wiedzy i umiejętności zdobytych w trakcie dotychczasowych studiów,</p> <p>zdobycie nowej wiedzy, umiejętności praktycznych i kompetencji społecznych,</p> <p>poznanie przemysłowego środowiska pracy zespołowej oraz uwarunkowań i reguł obowiązujących w tym środowisku,</p> <p>kształtowanie właściwego stosunku do pracy w zespole: dbanie o jakość pracy, terminowość wykonywania zadań, prawidłowa współpraca z innymi osobami i komórkami w miejscu odbywania praktyki, rozwój własnej inicjatywy w środowisku pracy, nabycie umiejętności wydajnej pracy w zespole.</p>						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu		Sposób weryfikacji i oceny efektu		
	[K6_U03] wykazuje się profesjonalnym i efektywnym działaniem w ramach pracy zespołowej, zarówno w roli lidera, jak i członka zespołu		Student potrafi pracować w firmie w zespole projektowym w różnych rolach, wykorzystując posiadaną wiedzę i umiejętności.		[SU4] Ocena umiejętności korzystania z metod i narzędzi		
	[K6_W04] wykazuje się kreatywnym i przedsiębiorczym działaniem w formułowaniu i realizowaniu innowacyjnych pomysłów		Student potrafi w firmie proponować różne rozwiązania stawianych problemów, analizować ich wady i zalety, zarówno pod kątem osiąganych rezultatów, jak i aspektów wytwórczych.		[SW2] Ocena wiedzy zawartej w prezentacji [SW3] Ocena wiedzy zawartej w opracowaniu tekstowym i projektowym		

Treści przedmiotu	<p>Plan praktyki musi zawierać co najmniej trzy wybrane zadania z poniższego bloku umiejętności techniczno-inżynierskich:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Instalacja, konfiguracja i administracja niewielkich sieci komputerowych, w tym bezprzewodowych. 2.Implementacja polityki bezpieczeństwa informacji w firmie lub instytucji, instalacja ochrony antywirusowej, konfiguracja zapór ogniowych. 3.Instalacja, konfiguracja i administracja oprogramowania, w szczególności systemów operacyjnych i serwerów aplikacji. 4.Projektowanie, implementacja i modyfikacje oprogramowania w różnych technologiach i dla różnych zastosowań. 5.Testowanie oprogramowania, także z wykorzystaniem narzędzi do testowania automatycznego. 6.Wykorzystanie otwartych komponentów programowych z uwzględnieniem prawnych zależności pomiędzy nimi a produktem wynikowym. 7.Projektowanie i implementacja baz danych oraz badanie ich wydajności. 8.Posługiwanie się zaawansowanymi metodami i technologiami przetwarzania, składowania, transformacji i analizy danych (Big Data, Business Intelligence, hurtownie danych) 9.Projektowanie i prototypowanie zaawansowanych interfejsów użytkownika. 10. Posługiwanie się zaawansowanymi narzędziami informatycznymi do przetwarzania plików dźwiękowych, obrazów i wideo. 11. Konfiguracja urządzeń zewnętrznych komputera, rozbudowa i modyfikacja jego struktury modułów i urządzeń wewnętrznych. 12. Przygotowywanie i testowanie oprogramowania prostych mikrokontrolerów i systemów wbudowanych. 13. Przygotowywanie i analiza dokumentacji technicznej przedsięwzięć informatycznych, wykorzystanie modeli i narzędzi zarządzania dla e-biznesu. 		
Wymagania wstępne i dodatkowe	<p>Student(ka) musi przed rozpoczęciem praktyk, w terminie wskazanym przez pełnomocnika dziekana ds. praktyk zawodowych dopełnić następujących formalności:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Zgłosić w sposób określony aktualnym regulaminem praktyk zamiar odbycia praktyki w wybranym przez siebie zakładzie i uzyskać zgodę pełnomocnika dziekana ds. praktyk zawodowych. 2. W przypadkach wskazanych w aktualnie obowiązującym regulaminie praktyk uzyskać stosowną zgodę właściwego prodziekana i dostarczyć ją pełnomocnikowi dziekana ds. praktyk zawodowych. 3. W przypadku praktyki bezpłatnej uzyskać podpisaną umowę pomiędzy zakładem pracy i PG WETI oraz dostarczyć dane do ubezpieczenia NNW. 		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Raport, pozytywna ocena z miejsca pracy oraz przestrzeganie procedur	60.0%	100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Nie ma zaleceń	
	Uzupełniająca lista lektur	Nie ma zaleceń	
	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie: Praktyka zawodowa WETI [2024] - Moodle ID: 36613 https://enauczanie.pg.edu.pl/moodle/course/view.php?id=36613	

Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Przedmiot to praktyka zawodowa.

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.