**Ramowy program praktyk \*)**

**dla studentów kierunku Informatyka**

Firma / instytucja przyjmująca studenta na praktykę zawodową wyznacza opiekuna zakładowego, któremu student-praktykant będzie podlegał.

Zadaniem studenta - praktykanta będzie:

1. Odbycie przeszkolenia BHP wg przepisów obowiązujących w zakładzie – w celu: osiągniecia efektu K1st\_U7, tj. „zna zasady bezpieczeństwa związane z wykonywaniem zawodu informatyka”.
2. Wykonanie zadań z programu praktyki z następującego zakresu tematycznego:

* poznanie zasad organizacji pracy: struktur organizacyjnych, podziału kompetencji, procedur, planowania pracy, kontroli, w tym: zapoznanie się ze strukturą przedsiębiorstwa i funkcjami poszczególnych działów – w celu: osiągniecia efektu K1st\_U7, tj. „ma przygotowanie niezbędne do pracy w środowisku biznesowym, w tym w środowisku przemysłowym”;
* zapoznanie się z certyfikatem ISO-900x, jeśli firma go posiada – efekt: jak wyżej;
* wykonanie samodzielnego zadania inżynierskiego adekwatnego do poziomu wykształcenia praktykanta i rozliczenie się z wykonania tego zadania – w celu: poszerzenie wiedzy zdobytej na studiach i rozwijanie umiejętności jej wykorzystania, a konkretnie: wiedzy nt. podstawowych technik, metod oraz narzędzi wykorzystywanych w procesie rozwiązywania zadań informatycznych – efekt K1st\_W7;
* włączenie się do zespołowego projektowania i implementacji systemów informatycznych, będących przedmiotem działań w miejscu praktyki – w celu: pogłębienia wiedzy o cyklu życia systemów informatycznych (efekt K1st\_W6), ugruntowania umiejętności dokonywania krytycznej analizy sposobu funkcjonowania systemów informatycznych (efekt K1st\_U9) oraz pracy w grupie, przyjmując w niej różne role (efekt K1st\_U18);
* zapoznanie się z budową, metodami programowania, montażem, uruchamianiem lub testowaniem systemów informatycznych eksploatowanych, projektowanych, montowanych lub uruchamianych w zakładzie – w celu: ugruntowania wiedzy nt. podstawowych technik, metod oraz narzędzi wykorzystywanych w procesie rozwiązywania zadań informatycznych i innych informatycznych rozwiązań technicznych (efekt K1st\_W7) oraz poszerzenia kompetencji w zakresie myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy (efekt K1st\_K3);
* włączenie się do procesu tworzenia, testowania, dokumentowania i wdrażania oprogramowania wykorzystywanego w firmie / instytucji lub oferowanego przez nią – w celu: pogłębienia wiedzy i umiejętności wymienionych powyżej oraz dodatkowo nabycie kompetencji prawidłowej identyfikacji problemów związanych z wykonywaniem zawodu informatyka (efekt K1st\_K5);
* zapoznanie się z pracą, funkcjami i eksploatacją zakładowej lub oddziałowej sieci komputerowej.

Opiekun zalicza praktykę studentowi na podstawie dziennika praktyk.

Opracował: Zbyszko Królikowski