



**RAMOWY PROGRAM PRAKTYKI STUDENCKIEJ  
DLA STUDIÓW PIERWSZEGO STOPNIA O PROFILU PRAKTYCZNYM  
NA KIERUNKU **INFORMATYKA****

**Czas praktyki:** studia na kierunku Informatyka, inżynierskie o profilu praktycznym

- Praktyka studencka trwa nie krócej niż 3 miesiące (360 godzin); przy czym harmonogram odbywania praktyk przewiduje możliwość ich realizacji w dwóch częściach, np. po 180 godzin każda.
- W przypadku odbywania praktyki studenckiej w dwóch turach, zaliczenie praktyki odbywa się na końcu drugiej tury i stosowne punkty ECTS rozliczane są na VI semestrze.
- Zaliczenie praktyki na podstawie poświadczenia zawodowego/pracy zawodowej - Praktyki studenckie można uznać za zaliczone, jeżeli student udokumentuje doświadczenie zawodowe lub prowadzenie działalności, która odpowiada programowi praktyk. W takim przypadku student, ubiegający się o zwolnienie z odbywania praktyk, jest zobowiązany do złożenia stosownych dokumentów potwierdzających doświadczenie zawodowe oraz do pisemnego sprawozdania uzasadniającego, że w ramach wykonywanej pracy zawodowej realizował elementy programu praktyk (sprawozdanie i oświadczenie studenta o objętości do 3 stron maszynopisu; wyłącznie podpis studenta, bez konieczności dodatkowego potwierdzania tego sprawozdania przez firmę).
- Liczba punktów ECTS: 12

Realizacja praktyki studenckiej odbywa się poza zaplanowanymi zajęciami dydaktycznymi, na przykład od poniedziałku do piątku dla studentów studiów niestacjonarnych lub w czasie wolnym od zajęć (przerwa letnia lipiec – wrzesień. przerwa zimowa); student może odbywać praktykę w innym terminie, jeżeli zakład pracy zapewni możliwość realizacji praktyki w taki sposób, by uczestnictwo w niej nie kolidowało z zajęciami dydaktycznymi.

Praktyka może zostać odbyta jednorazowo (np. 12 tygodni w czasie przerwy wakacyjnej pomiędzy 4 i 5 semestrem studiów) lub w kilku częściach (np. 4 tygodnie w czasie przerwy wakacyjnej pomiędzy 4 i 5 semestrem studiów oraz 8 tygodni w czasie przerwy wakacyjnej pomiędzy 6 i 7 semestrem studiów), przy czym łączny wymiar odbytej praktyki musi odpowiadać wymogom zapisanym w programie kształcenia dla kierunku Informatyka.

Uczelnia nie pokrywa ewentualnych kosztów związanych z praktykami.

### **Miejsce odbywania praktyki**

Przedsiębiorstwa, firmy, instytuty badawcze i placówki oświatowe; praktyka może być realizowana w ramach prowadzenia własnej działalności gospodarczej.

### **Cel praktyk**

Celem praktyki jest uzupełnienie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych zdobywanych w czasie studiów o komponenty praktyczne, zapoznanie studentów z funkcjonowaniem firm IT lub komórek informatycznych firm o profilu działalności niezwiązanym

bezpośrednio z IT. Efektem odbytej praktyki będzie nabycie umiejętności zastosowania wiedzy i umiejętności analitycznych, projektowych i programistycznych w realnym środowisku; poznanie podstawowych metod, form, oraz narzędzi pracy, organizacji i sposobu planowania pracy oraz prowadzenia dokumentacji.

### **Ramowy program praktyki zawodowej dla studiów inżynierskich pierwszego stopnia o profilu praktycznym na kierunku Informatyka:**

#### 1. Ogólne zagadnienia środowiska pracy.

Zapoznanie się ze strukturą organizacyjną instytucji, w której odbywa się praktyka zawodowa.

- Ogólne przeszkolenie w zakresie przepisów BHP i ppoż.
- Przepływ informacji w organizacji, struktura i organizacja stanowisk pracy, zasady współpracy w zespole.
- Planowanie zadań i ich realizacja w organizacji.
- Przepisy, regulaminy i zasady określające obowiązki pracowników.
- Organizacja i wyposażenie przedsiębiorstwa w zakresie sprzętu i oprogramowania IT.
- Zakres prowadzonych prac w przedsiębiorstwie, techniczne środki do zbierania i przekazywania informacji przeznaczonych do przetwarzania.
- Zasady administrowania systemami informatycznymi oraz archiwizowania danych.
- Bezpieczeństwo i polityka bezpiecznego obiegu dokumentów
- Analiza systemów działających w przedsiębiorstwie lub firmie.
- Formy działalności gospodarczej lub administracyjnej przedsiębiorstwa.
- Struktura organizacyjna przedsiębiorstwa i charakter jego działalności, miejsce i znaczenie prac informatycznych w działalności przedsiębiorstwa, elementy przetwarzania informacji.

#### 2. Wybrane zagadnienia działalności informatycznej w przedsiębiorstwie

- Konfiguracja sprzętu komputerowego i oprogramowania, organizacja, zbieranie i kontrola danych, przetwarzanie i wykorzystywanie wyników.
- Konfigurowanie sieci komputerowych.
- Instalowanie i uruchamianie systemów oprogramowania użytkowego, właściwych dla profilu przedsiębiorstwa, projektowanie graficzne, zagadnienia eksploatacji sprzętu komputerowego w przedsiębiorstwie.
- Montaż, naprawa, konserwacja i obsługa serwisowa sprzętu komputerowego.
- Zagadnienia z zakresu programowania i obsługi gotowego oprogramowania.
- Zagadnienia programowania oraz identyfikacja fragmentów przykładowych programów, wybór odpowiedniego wariantu rozwiązania danego problemu programistycznego, oprogramowanie systemowe i użytkowe stosowane w przedsiębiorstwie.
- Ochrona danych, programów i procesów przetwarzania, struktura danych dla określonego zagadnienia przetwarzania, oprogramowanie użytkowe w danym przedsiębiorstwie, zakres stosowania, cechy eksploatacyjne, zasady obsługi.

- Dokumentacja technologiczna procesu przetwarzania informacji, planowanie procesów przetwarzania oraz optymalizacja wykorzystania zasobów, operatorzy systemu i administratorzy przetwarzania danych.
- Kontrola poprawności procesu przetwarzania, biblioteki oprogramowania i zbiorów danych.
- Elementy projektowania i programowania systemów informatycznych.
- Uruchamianie programów komputerowych i systemów przetwarzania danych.
- Organizacja pracy projektantów i programistów na stanowiskach komputerowych, wybrane przykłady oprogramowania użytkowego, wykonanego i stosowanego w przedsiębiorstwie, komputerowe wspomaganie procesu projektowania i programowania
- Projektowanie systemu internetowego www. Serwisy www i programy środowiska internetu.
- Programy graficzne obsługa i projektowanie.
- Bazy danych oparte o środowisko MySQL i inne

Zasady i szczegółowy przebieg praktyk ustalany jest indywidualnie pomiędzy instytucją przyjmującą na praktykę a studentem. **Przebieg praktyk musi być zgodny ze specjalnością wybraną przez studenta w trakcie studiów (specjalności: Inżynieria Systemów Informatycznych, Technologie internetowe, Grafika komputerowa, Game Design).**

Po zakończeniu praktyki student jest zobowiązany przedstawić **sprawozdanie** zawierające opis zadań wykonanych w trakcie trwania praktyki.

Przedstawione zasady obowiązują studentów kierunku Informatyka począwszy od roku akademickiego 2012/2013 i w kolejnych latach.