

**PROGRAM PRAKTYKI**  
**dla kierunku: Informatyka**  
**specjalności: Systemy i Sieci Komputerowe**  
**studia I stopnia, profil praktyczny**  
**Uczelnia Jana Wyżykowskiego**

**Okres trwania praktyki: 4 tygodnie (160 godzin) w trakcie IV semestru nauki**

**Zakład pracy, w którym należy odbyć praktykę: przedsiębiorstwo produkcyjne, usługowe lub produkcyjno-usługowe oraz jednostki administracyjne i oświatowe, w których istnieją wyodrębnione komórki organizacyjne IT.**

Praktyki dla studentów Uczelni Jana Wyżykowskiego są obowiązkowe i stanowią integralną część planu studiów oraz procesu kształcenia. Stosownie do odbytych lat studiów program przewiduje odpowiednie cele i sposoby ich realizacji.

Praktyka ma za zadanie zapoznanie studenta z praktycznymi aspektami studiowanego kierunku oraz wyrobienie lub wzmocnienie przestrzegania procedur i wartości powszechnie oczekiwanych przy wykonywaniu powierzonych obowiązków. Na tej podstawie nieodzowne jest wskazanie w programie praktyk dwóch głównych celów praktyki: poznawczego i praktycznego.

### **I Cel poznawczy**

Istota tego celu polega na zaznajomieniu studenta z następującymi ogólnymi kwestiami dotyczącymi zakładu pracy:

- a) ze strukturą organizacyjną, ew. schematem organizacyjnym organizacji i w dalszej kolejności z procesem podejmowania kluczowych decyzji, zwłaszcza w kontekście zatwierdzonych procedur wewnętrznych i innych przepisów formalno-prawnych, obowiązujących w danej organizacji,
- b) zasadami dotyczącymi bezpieczeństwa i higieny pracy,
- c) przepisami o ochronie tajemnicy państwowej i służbowej,
- d) wielkością i strukturą zasobów organizacji,
- e) systemem ekonomiczno-finansowym wraz z oprogramowaniem służącym do jego obsługi,
- f) przepływem informacji,
- g) istniejącym systemem informatycznym przedsiębiorstwa,
- h) zadaniami systemu informatycznego, a w szczególności zakresem zadań, które są wspomagane komputerowo,
- i) prognozowanym rozwojem systemu informatycznego w powiązaniu z rozwojem jednostki,
- j) stopniem wykorzystania połączeń sieci Internet i Intranet w jednostce.

### **II Cel praktyczny**

Praktyki powinny umożliwić studentowi wykorzystanie nabytych przez niego wiadomości w praktycznym działaniu w zakładzie pracy.

W związku z tym student powinien być włączony do realizacji wybranych zadań w danej komórce organizacyjnej, a od zakładu pracy (opiekuna) oczekuje się zapewnienia fachowego instruktażu w tym zakresie.

Praktyka powinna dać studentowi możliwość pobytu we właściwie dobranych proporcjach czasowych w komórkach informatycznych.

Cel praktyczny sprowadza się głównie do zapoznania studenta z bezpośrednią pracą oraz jej organizacją, rzeczywistymi zasadami i problemami funkcjonowania w obszarze IT. Umożliwia też realne zapoznanie się z rodzajami systemów informatycznych funkcjonujących w przedsiębiorstwie.

Na podstawie zdobytych informacji praktykant może przedstawić w postaci raportu swoje propozycje dotyczące usprawnienia funkcjonowania organizacji.

### III Efekty kształcenia.

<b>EFEKTY KSZTAŁCENIA:</b>	
<b>Symbol efektu kształcenia dla kierunku</b>	<b>Efekt kształcenia</b>
<b>Wiedza</b>	
K_W20	<p>Student poznał następujące kwestie dotyczące zakładu pracy:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– strukturę organizacyjną, ew. schemat organizacyjny organizacji i w dalszej kolejności proces podejmowania kluczowych decyzji, zwłaszcza w kontekście zatwierdzonych procedur wewnętrznych i innych przepisów formalno-prawnych, obowiązujących w danej organizacji,</li><li>– zasady dotyczące bezpieczeństwa i higieny pracy,</li><li>– przepisy o ochronie tajemnicy państwowej i służbowej,</li><li>– wielkość i strukturę zasobów organizacji,</li><li>– systemem ekonomiczno-finansowym wraz z oprogramowaniem służącym do jego obsługi,</li><li>– przepływem informacji w zakładzie pracy,</li><li>– istniejącym systemem informatycznym przedsiębiorstwa,</li><li>– zadaniami systemu informatycznego, a w szczególności zakresem zadań, które są wspomagane komputerowo,</li><li>– prognozowanym rozwojem systemu informatycznego w powiązaniu z rozwojem jednostki,</li><li>– stopniem wykorzystania połączeń sieci Internet i Intranet w jednostce.</li></ul>
<b>Umiejętności</b>	
K_U01	Student posiada umiejętność bezpośredniej pracy na wybranym stanowisku w komórce IT, w tym rozwiązywanie wybranych problemów dotyczących systemów IT.
<b>Kompetencje społeczne</b>	
K_K01	Student potrafi podejmować decyzje oraz myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy.