

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

Okres trwania praktyki: 8 tygodni (320 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.

EFEKTY KSZTAŁCENIA:	
Symbol efektu kształcenia dla kierunku	Efekt kształcenia
Wiedza	
PEK_W01	Student poznał następujące kwestie dotyczące zakładu pracy: <ul style="list-style-type: none">– 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,– zasady dotyczące bezpieczeństwa i higieny pracy,– przepisy o ochronie tajemnicy państwowej i służbowej,– wielkość i strukturę zasobów organizacji,– systemem ekonomiczno-finansowym wraz z oprogramowaniem służącym do jego obsługi,– przepływem informacji w zakładzie pracy,– istniejącym systemem informatycznym przedsiębiorstwa,– zadaniami systemu informatycznego, a w szczególności zakresem zadań, które są wspomagane komputerowo,– prognozowanym rozwojem systemu informatycznego w powiązaniu z rozwojem jednostki,– stopniem wykorzystania połączeń sieci Internet i Intranet w jednostce.
Umiejętności	
PEK_U01	Student posiada umiejętność bezpośredniej pracy na wybranym stanowisku w komórce IT, w tym rozwiązywanie wybranych problemów dotyczących systemów IT.
Kompetencje społeczne	
PEK_K01	Student potrafi podejmować decyzje oraz myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy.