

PROGRAM PRAKTYKI III
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 VI semestru nauki, przy czym liczba godzin praktyk oznacza liczbę godzin dydaktycznych (45 minut).
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) przepływem informacji,
- f) istniejącym systemem informatycznym przedsiębiorstwa,
- g) rodzajem posiadanego przez Zakład Pracy sprzętu i urządzeń IT (hardware) ,
- h) systemem bezpieczeństwa systemów IT, sieci komputerowych, urządzeń mobilnych, Internetu i systemów webowych.

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 i/lub pozostałych organizacji.

Cel praktyczny sprowadza się głównie do zapoznania studenta z bezpośrednią pracą oraz jej organizacją, rzeczywistymi zasadami i problemami funkcjonowania w ww. obszarach. Umożliwia też włączenie studenta w rozwiązywanie rzeczywistych problemów związanych z bezpieczeństwem systemów informatycznych, sieci komputerowych, urządzeń mobilnych, Internetu i systemów webowych, modelami ochrony plików, zagrożeniami sieci komputerowych, itp.

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

III. Efekty uczenia się.

EFEKTY UCZENIA SIĘ:	
Symbol efektu uczenia się dla kierunku	Przedmiotowy efekt uczenia się
Wiedza	
K_W02, K_W03, K_W09	<p>Student poznał następujące kwestie dotyczące zakładu pracy:</p> <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, – przepływ informacji, – system informatyczny przedsiębiorstwa, – rodzaj i funkcjonowanie posiadanego przez Zakład Pracy sprzętu i urządzeń IT (hardware), – system bezpieczeństwa systemów IT, sieci komputerowych, urządzeń mobilnych, Internetu i systemów webowych.
Umiejętności	
K_U07	<p>Student posiada umiejętność bezpośredniej pracy na wybranym stanowisku w komórce IT, w tym rozwiązywanie wybranych problemów związanych z bezpieczeństwem systemów informatycznych, sieci komputerowych, urządzeń mobilnych, Internetu i systemów webowych.</p>
Kompetencje społeczne	
K_K05	<p>Student potrafi myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy.</p>