

## **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 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) w wybranych obszarach funkcjonowania przedsiębiorstwa.

### **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 przedsiębiorstwa. 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 ze sprzętem IT oraz systemem/oprogramowaniem informatycznym (software i hardware).

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>	
<b>PEK_W01</b>	Student poznał następujące kwestie dotyczące zakładu pracy: <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>– wielkością i strukturą zasobów organizacji,</li><li>– przepływem informacji,</li><li>– istniejącym systemem informatycznym przedsiębiorstwa,</li><li>– rodzajem posiadanego przez Zakład Pracy sprzętu i urządzeń IT (hardware) w wybranych obszarach funkcjonowania przedsiębiorstwa.</li></ul>
<b>Umiejętności</b>	
<b>PEK_U01</b>	Student posiada umiejętność bezpośredniej pracy na wybranym stanowisku w komórce IT, w tym rozwiązywanie wybranych problemów dotyczących sprzętu IT oraz systemów (software i hardware).
<b>Kompetencje społeczne</b>	
<b>PEK_K01</b>	Student potrafi podejmować decyzje oraz myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy.