

# Program przedmiotu

- Nazwa przedmiotu / moduł przedmiotowy: **Praktyka inżynierska**
- Język wykładowy: **Polski**
- Umiejscowienie przedmiotu w planach studiów:
  - Obszar lub obszary studiów: **Grafika i projektowanie 3D, Sieci komputerowe, Programowanie i technologie WWW, Informatyka stosowana.**
  - Poziom studiów: **studia I stopnia**
  - Kierunek lub kierunki (realizacja wzorca efektów): **Informatyka**
- Nadzór nad realizacją przedmiotu:
  - Instytut/Inna jednostka: **Instytut Informatyki i Mechatroniki**
  - Osoba odpowiedzialna za przedmiot: **Skiba Grzegorz, mgr inż.**
  - Osoby współpracujące przy opracowaniu programu przedmiotu:
- Liczba godzin i formy zajęć dydaktycznych dla poszczególnych systemów studiów oraz rygor zaliczenia

Zajęcia dydaktyczne z udziałem prowadzącego																				
Forma studiów	Forma zajęć	Zajęcia dydaktyczne z udziałem prowadzącego																		Razem
		PWS	ECTS	Praktyki	PWS	ECTS	...	PWS	ECTS	...	PWS	ECTS	...	PWS	ECTS	...	PWS	ECTS		
Stacjonarne				0	0	20													640	20
Niestacjonarne				0	0														640	
Rygor zaliczenia	...					zaliczenie														

- Nakład pracy studenta – bilans punktów ECTS  
*1 punkt ECTS odpowiada 25-30 godzinom pracy studenta potrzebnej do osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się z uwzględnieniem pracy własnej studenta*

Aktywność (należy podać prace właściwe dla przedmiotu)	Godzinowe obciążenie studenta (stacjonarne/niestacjonarne) [h]
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (NPS)	640/640
Punkty ECTS	20
* Obciążenie studenta związane z zajęciami praktycznymi	640/640
Obciążenie studenta na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	0/0

- Uwagi realizacyjne: rekomendowana długość trwania (semestry), rekomendowane wymagania wstępne, relacje pomiędzy formami zajęć:

**Brak**

Rekomendowana długość trwania wynika z planu studiów

- Szczegółowe efekty uczenia się – wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne

Szczegółowe efekty uczenia się dla przedmiotu		Forma zajęć	Metody kształcenia	Metody weryfikowania (sprawdzania, oceniania) efektów uczenia się
Symbol efektu	Opis efektu			
<b>Wiedza</b>				
<b>Umiejętności</b>				
K_U03	Ma doświadczenie w obsłudze urządzeń technicznych i/lub oprogramowania związanego zgodnie z programem praktyk dotyczącym danej specjalności.	Praktyki	metody poszukujące	Ocena dokumentacji wymaganej przez program praktyk
K_U04	Potrafi zaplanować i przeprowadzić symulacje, projekty związane z obszarem studiów we współpracy z zespołem projektowym.			
K_U11	Potrafi wykorzystać posiadaną wiedzę teoretyczną z obszaru studiów w celu praktycznego analizowania procesów i zjawisk zachodzących w firmie. Posiada wiedzę na temat obowiązujących przepisów			

# Program przedmiotu

	BHP zapewniających mu bezpieczne odbycie praktyki.			
K_U20	Potrafi wykonać specyficzne zadania z zakresu informatyki, wymagających od niego poszukiwania nowych, innowacyjnych sposobów rozwiązania problemów kształtujących jednocześnie umiejętność komunikowania się, a także twórczego myślenia.			
K_U21	Potrafi wykorzystywać różne źródła informacyjne w celu wyszukiwania, użytkowania i analizowania informacji dotyczących firmy w celu poprawnego rozwiązania zadań, problemów, projektów.			
<b>Kompetencje społeczne</b>				
K_K07	W relacjach interpersonalnych przyjmuje postawę tolerancji na odmienne poglądy i zachowania współpracowników, w oparciu o zasady partnerstwa. Doskonali swoje zdolności komunikacyjne, w oparciu o zasady dialogu, pracując nad umiejętnością słuchania innych i właściwego wykonywania poleceń, zgodnie z wyznaczonymi rolami w organizacji. Potrafi współdziałać i pracować w grupie, przyjmując w niej różne role.	Praktyki	debata	Ocena dokumentacji wymaganej przez program praktyk

## 9. Zasady/kryteria oceniania dla każdej formy kształcenia i poszczególnych ocen

0-99%	nzal	100%	zal
-------	------	------	-----

Aktywność	Oceny	Obliczenia	Do końcowej
Dostarczenie niezbędnej dokumentacji zgodnie z programem praktyk	zal/nzal	zal = 100% / nzal = 0%	100%
<b>Wynik końcowy</b>			<b>100%</b>

## 10. Treści kształcenia wraz z formą zajęć, na której są realizowane

### Praktyki:

- Zasady BHP (praca z urządzeniami techniki komputerowej, ergonomia stanowiska pracy);
- Sposoby planowania pracy i prowadzenia dokumentacji technicznej powierzonych studentowi projektów informatycznych;
- System komputerowy firmy;
- Sieć komputerowa w firmie;
- Umiejętność sprawnego komunikowania się z innymi ludźmi, zarządzania czasem i wykorzystania dostępnych i nowoczesnych technologii informatycznych - przygotowanie studenta do realizacji dyplomowej pracy inżynierskiej;
- Pobudzanie aktywności, rozwijanie inicjatywy i kreatywności studentów przygotowując ich do realizacji dyplomowej pracy inżynierskiej;
- Podstawowe pojęcia z zakresu: ochrony własności intelektualnej, prawa autorskiego i własności przemysłowej niezbędne podczas realizacji pracy inżynierskiej.

## 11. Wymagane środki dydaktyczne

Infrastruktura firmy, w której realizowana jest praktyka.

## Program przedmiotu

### 12. Literatura przedmiotu:

#### a. Literatura podstawowa:

Program praktyk wybranego obszaru studiów (specjalności)

#### b. Literatura uzupełniająca:

Brak

#### c. Netografia:

### 13. Dostępne materiały dydaktyczne z podziałem na formy zajęć (autorskie zestawienia materiałów dydaktycznych, materiały e-learningowe, itp.)

### 14. Osoby realizujące poszczególne formy kształcenia

Forma kształcenia	Imię i nazwisko
1. Wykład	
2. Zajęcia laboratoryjne	
3. Ćwiczenia	
4. Zajęcia projektowe	
5. Zajęcia warsztatowe	
6. Gra symulacyjna	
7. Lektorat językowy	
8. Praktyki	Opiekun praktyki z ramienia WSG

