

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa w języku polskim: Praktyka zawodowa 1
Nazwa w języku angielskim: Student's Practise 1
Karta przedmiotu ważna od roku akademickiego: 2020/2021
Kierunek studiów: Informatyka
Poziom studiów: Studia I stopnia
Forma studiów: Niestacjonarne
Profil: Praktyczny
Specjalność: Informatyka Przemysłowa
Język wykładowy: Polski
Jednostka prowadząca: Wydział Nauk Społecznych i Technicznych
Prowadzący: dr Jolanta Dmowska

OBCIĄŻENIE STUDENTA

	Praktyka	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium
Liczba godzin zajęć dydaktycznych organizowanych w zakładzie pracy	320				
Liczba godzin całkowitego nakładu pracy studenta	320				
Forma zaliczenia	Zaliczenie				
Liczba punktów ECTS	11				

WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

Nie formułuje się wymagań wstępnych

CELE PRZEDMIOTU

C1	Nabycie umiejętności praktycznych dotyczących funkcjonowania systemów informatycznych, ze szczególnym uwzględnieniem systemów IT w obszarze produkcji.
----	--

PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA – PEU

Z zakresu wiedzy:

PEU_W01	<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 w zakładzie pracy, – systemy informatyczne przedsiębiorstwa, w szczególności obszaru produkcji, – zadania systemu informatycznego, a w szczególności zakres zadań obszaru produkcyjnego, które są wspomagane komputerowo, – prognozowany rozwój systemu informatycznego w powiązaniu z rozwojem jednostki, – stopień wykorzystania połączeń sieci Internet i Intranet w jednostce.
---------	--

Z zakresu umiejętności:

PEU_U01	Student posiada umiejętność bezpośredniej pracy w komórce IT lub/i produkcyjnej, w tym rozwiązywania problemów praktycznych dotyczących funkcjonowania systemów informatycznych, ze szczególnym uwzględnieniem systemów IT w obszarze produkcji.
---------	--

Z zakresu kompetencji społecznych:

PEU_K01	Student potrafi myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy.
---------	--

TREŚCI PROGRAMOWE

Forma zajęć – praktyka		Liczba godzin
P1	<p>Student poznaje 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, 	80

	<ul style="list-style-type: none"> – zasady dotyczące bezpieczeństwa i higieny pracy, – przepisy o ochronie tajemnicy państwowej i służbowej, – wielkość i strukturę zasobów organizacji, – przepływ informacji w zakładzie pracy, – systemy informatyczne przedsiębiorstwa, w szczególności obszaru produkcji, – zadania systemu informatycznego, a w szczególności zakres zadań obszaru produkcyjnego, które są wspomagane komputerowo, – prognozowany rozwój systemu informatycznego w powiązaniu z rozwojem jednostki, – stopień wykorzystania połączeń sieci Internet i Intranet w jednostce. 	
P2	Bezpośrednia praca w komórce IT – rozwiązywanie problemów praktycznych, dotyczących funkcjonowania systemów informatycznych, ze szczególnym uwzględnieniem systemów IT w obszarze produkcji.	240
	Razem	320

STOSOWANE NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

1.	Praktyka zawodowa w zakładzie pracy
----	-------------------------------------

METODY I FORMY OCENY OSIĄGNIĘCIA PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW UCZENIA

Formy oceny (F lub P)*	Numer efektu uczenia (przedmiotowego)	Metody oceny osiągnięcia efektu uczenia
F	PEU_W01, PEU_U01, PEU_K01	ewentualna kontrola przebiegu praktyki
P (z uwzględnieniem F)	PEU_W01, PEU_U01, PEU_K01	Świadectwo ukończenia praktyki, sprawozdanie z realizacji praktyki zawodowej

*F – ocena formująca (w trakcie semestru), P – ocena podsumowująca (na koniec semestru)

KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘCIA PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW UCZENIA

EFEKTY UCZENIA:	
Symbol efektu uczenia dla kierunku	Efekt uczenia
Wiedza	
PEU_W01	<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 w zakładzie pracy, — systemy informatyczne przedsiębiorstwa, w szczególności obszaru produkcji, — zadania systemu informatycznego, a w szczególności zakres zadań obszaru produkcyjnego, które są wspomagane komputerowo, — prognozowany rozwój systemu informatycznego w powiązaniu z rozwojem jednostki, — stopień wykorzystania połączeń sieci Internet i Intranet w jednostce.
Umiejętności	
PEU_U01	Student posiada umiejętność bezpośredniej pracy w komórce IT lub/i produkcyjnej, w tym rozwiązywania problemów praktycznych dotyczących funkcjonowania systemów informatycznych, ze szczególnym uwzględnieniem systemów IT w obszarze produkcji.
Kompetencje społeczne	
PEU_K01	Student potrafi myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy.

**MACIERZ POWIĄZANIA
EFEKTÓW UCZENIA DLA PRZEDMIOTU PRAKTYKA ZAWODOWA
Z EFEKTAMI UCZENIA NA KIERUNKU INFORMATYKA**

Przedmiotowy efekt uczenia	Odniesienie przedmiotowego efektu do efektów uczenia zdefiniowanych dla kierunku studiów i specjalności	Cele przedmiotu	Treści programowe	Numer narzędzia dydaktycznego
PEU_W01	K_W02, K_W06, K_W09	C1	P1	1
PEU_U01	K_U02, K_U08	C1	P2	1
PEU_K01	K_K04	C1	P1, P2	1