

WYDZIAŁ INFORMATYKI I TELEKOMUNIKACJI						
KARTA PRZEDMIOTU						
Nazwa przedmiotu w języku polskim	:	Praktyka				
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	:	Practice				
Kierunek studiów	:	Informatyka algorytmiczna				
Specjalność (jeśli dotyczy)	:	—				
Poziom i forma studiów	:	I stopień, stacjonarna				
Rodzaj przedmiotu	:	obowiązkowy				
Kod przedmiotu	:	INP002292Q				
Grupa kursów	:	TAK				
		Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium
Liczba godzin zajęć zorganizowanych w Uczelni (ZZU)						
Liczba godzin całkowitego nakładu pracy studenta (CNPS)		160				
Forma zaliczenia		zaliczenie				
Dla grupy kursów zaznaczyć kurs końcowy		X				
Liczba punktów ECTS		6				
w tym liczba punktów odpowiadająca zajęciom o charakterze praktycznym (P)		6				
w tym liczba punktów ECTS odpowiadająca zajęciom wymagającym bezpośredniego udziału nauczycieli lub innych osób prowadzących zajęcia (BU)						
WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH						
wymagania wstępne określa pracodawca kierując się charakterem wykonywanych prac						
CELE PRZEDMIOTU						
C1 zdobycie doświadczenia w zawodzie inforamtyka w rzeczywistych warunkach rynkowych						

PRZEDMIOTOWE EFEKTY KSZTAŁCENIA

Z zakresu wiedzy studenta:

W1 posiada podstawową wiedzę z obszaru działalności pracodawcy

W2 posiada praktyczną wiedzę w zakresie zastosowanych na praktyce technik organizacji projektów informatycznych

W3 posiada wiedzę na temat stosowanych u pracodawcy metod zapewniania jakości

Z zakresu umiejętności studenta:

U1 potrafi prowadzić dokumentację przedsięwzięcia informatycznego w zakresie własnej pracy

U2 potrafi dostosować się do specyficznych technik i systemów używanych przez pracodawcę

U3 potrafi wykonywać nałożone zadanie zgodnie z normami i standardami

U4 potrafi oszacować nakład pracy dla wykonania określonego zadania

Z zakresu kompetencji społecznych studenta:

K1 umiejętność wyszukiwania kontrahenta, negocjowania, zawarcia umowy o wykonanie prac informatycznych

K2 umie adaptować się do wymagań pracodawcy

K3 umie respektować interesy pracodawcy i chronić tajemnice zawodowe

TREŚCI PROGRAMOWE

Praktyka zawodowa odbywana w podmiocie realizującym zadania informatyczne lub samodzielna działalność gospodarcza o charakterze informatycznym.

STOSOWANE NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

1. Praca własna studentów

OCENA OSIĄGNIĘCIA PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Oceny (F - formatująca (w trakcie semestru), P - podsumowująca (na koniec semestru))	Numer efektu uczenia się	Sposób oceny osiągnięcia efektu uczenia się
F1	W1-W3, U1-U4, K1-K3	ocena wykonania zadań nałożonych przez pracodawcę z uwzględnieniem oceny skali trudności zadań i ich zaawansowania technicznego

$P=100\%*F1$

LITERATURA PODSTAWOWA I UZUPEŁNIAJĄCA

1. zakres literatury, dokumentacji itp. definiuje pracodawca pod kątem wykonywanych zadań

OPIEKUN PRZEDMIOTU

prof. Mirosław Kutylowski

MACIERZ POWIĄZANIA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU

Praktyka

Z EFEKTAMI UCZENIA SIĘ NA KIERUNKU INFORMATYKA ALGORYTMICZNA

Przedmiotowy efekt uczenia się	Odniesienie przedmiotowego efektu do efektów uczenia się zdefiniowanych dla kierunku studiów i specjalności (o ile dotyczy)	Cele przedmiotu**	Treści programowe**	Numer narzędzia dydaktycznego**
W1	K1_W14 K1_W15 K1_W16 K1_W17	C1		1
W2	K1_W14 K1_W17	C1		1
W3	K1_W15 K1_W16 K1_W17	C1		1
U1	K1_U01 K1_U02 K1_U04 K1_U08	C1	Wy1-Wy3	1
U2	K1_U01 K1_U02 K1_U06 K1_U15 K1_U18 K1_U19 K1_U21 K1_U22	C1		1
U3	K1_U01 K1_U04 K1_U06 K1_U07 K1_U15 K1_U19 K1_U32	C1		1
U4	K1_U15 K1_U16	C1		1
K1	K1_K01 K1_K02 K1_K03 K1_K04 K1_K10 K1_K11	C1		1
K2	K1_K01 K1_K02 K1_K03 K1_K04 K1_K10 K1_K11 K1_K12 K1_K13 K1_K14	C1		1
K3	K1_K01 K1_K03 K1_K04 K1_K10 K1_K11	C1		1