

**Uchwała nr 24/2021**  
**Rady Akademickiej Dolnośląskiej Szkoły Wyższej**  
**z 18 marca 2021 r.**

w sprawie zmiany Regulaminu odbywania praktyki studenckiej na kierunku Informatyka studia pierwszego stopnia w Dolnośląskiej Szkole Wyższej przez studentów rozpoczynających kształcenie w roku akademickim 2020/2021 i kolejnych

Działając na § 24 ust. 1 pkt 3 lit. a Statutu Dolnośląskiej Szkoły Wyższej, Rada Akademska Dolnośląskiej Szkoły Wyższej:

§ 1 Zmienia Regulamin odbywania praktyki studenckiej na kierunku Informatyka studia pierwszego stopnia w Dolnośląskiej Szkole Wyższej przez studentów rozpoczynających kształcenie w roku akademickim 2020/2021 i kolejnych, nadany uchwałą Rady Akademickiej nr 112/2020.

§ 2 Wprowadza tekst jednolity regulaminu, o którym mowa w § 1 stanowiący załącznik do niniejszej uchwały.

§ 3. Traci moc uchwała Rady Akademickiej nr 112/2020 z dnia 12 listopada 2020 r. w sprawie uchwalenia Regulaminu odbywania praktyki studenckiej na kierunku Informatyka studia pierwszego stopnia w Dolnośląskiej Szkole Wyższej przez studentów rozpoczynających kształcenie w roku akademickim 2020/2021 i kolejnych.

Przewodniczący Rady Akademickiej

prof. dr hab. Edward Czapiewski

## **PROGRAM I REGULAMIN PRAKTYK**

### **dla programu studiów obowiązującego od roku akademickiego 2020/2021**

**Kierunek:** Informatyka  
**Poziom studiów:** studia pierwszego stopnia

#### **1. Cele praktyk**

Przez praktykę należy rozumieć przewidziany programem studiów okres przeznaczony na pogłębianie wiedzy oraz doskonalenie praktycznych umiejętności i kompetencji społecznych studenta w Instytucji Przyjmującej na praktykę. Szczegółowe cele praktyki to:

- poznanie przez studentów specyfiki organizacji przedsiębiorstw/instytucji prowadzących działalność w zakresie inżynierii oprogramowania, projektów informatycznych
- zapoznanie się z trybem prowadzenia różnorodnych prac z zakresu inżynierii oprogramowania oraz praktyczny udział studentów w ich realizacji
- praktyczne pogłębianie, rozwijanie i stosowanie wiedzy zdobytej podczas studiów i w ramach konsultacji w środowisku zawodowym

#### **2. Miejsca, w których studenci/teki mogą odbyć praktykę:**

- przedsiębiorstwa/instytucje prowadzące działalność w zakresie inżynierii oprogramowania
- instytucje posiadające dział infrastruktury informatycznej
- instytucje administrujące systemy informatyczne lub strony i serwisy internetowe
- inne instytucje po uzgodnieniu z Uczelnianym Opiekunem Praktyk.

#### **3. Czas trwania praktyk i miejsce ich odbywania**

Studenci/teki studiów **I stopnia** odbywają praktyki zgodnie z harmonogramem studiów:

<b>Rok studiów, semestr</b>	<b>Czas trwania praktyki</b>	<b>Uszczegółowienie</b>	<b>Zakładane efekty uczenia się:</b>
III, 5	6 tygodni (240 godzin)	Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 240 godzin	<b>a) w zakresie wiedzy student/ka:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- zna podstawowe zasady bezpieczeństwa i higieny pracy specyficzne dla zawodu informatyka</li><li>- posiada wiedzę z zakresu utrzymania obiektów i systemów informatycznych</li><li>- ma podstawową wiedzę w zakresie standardów i norm technicznych w zakresie inżynierii oprogramowania</li></ul> <b>b) zakresie umiejętności student/ka:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- tworzy opracowania przedstawiające określony problem dotyczące dziedziny informatyki oraz zarządzania projektami informatycznymi</li><li>- prezentuje w zrozumiały sposób podstawowe fakty dotyczące informatyki oraz zarządzania projektami informatycznymi</li><li>- korzysta z norm i standardów w zakresie inżynierii oprogramowania</li><li>- konsultuje i stosuje technologie właściwe dla inżynierii oprogramowania, w ramach wiedzy zdobywanej w środowiskach zajmujących się zawodowo tworzeniem i rozwojem oprogramowania</li></ul> <b>c) zakresie kompetencji społecznych student/ka:</b>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- potrafi pracować w zespole, przyjmując w jego ramach zróżnicowane role i zakresy odpowiedzialności podczas wspólnie realizowanego projektu</li> <li>- potrafi w odpowiedni sposób zaplanować realizację powierzonych zadań, poprzez ustalenie harmonogramów i hierarchii działań,</li> </ul>
III, 6	6 tygodni (240 godzin)	Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 240 godzin	<p><b>a) w zakresie wiedzy student/ka:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- zna podstawowe metody obliczeniowe stosowane do rozwiązywania typowych problemów z zakresu informatyki oraz przykłady praktycznej implementacji takich metod z wykorzystaniem odpowiednich narzędzi informatycznych;</li> <li>- zna podstawy programowania oraz inżynierii oprogramowania;</li> <li>- ma podstawową wiedzę w zakresie standardów i norm technicznych w zakresie inżynierii oprogramowania</li> </ul> <p><b>b) zakresie umiejętności student/ka:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- potrafi wykorzystywać poznane języki programowania oraz pakiety oprogramowania do rozwiązywania specyficznych problemów związanych z pracą zawodową w różnych sektorach gospodarki;</li> <li>- posiada umiejętność tworzenia opracowań przedstawiających określony problem dotyczących dziedziny informatyki oraz zarządzania projektami informatycznymi;</li> <li>- posiada umiejętność prezentowania w zrozumiały sposób podstawowych faktów dotyczących dziedziny informatyki oraz zarządzania projektami informatycznymi;</li> <li>- potrafi przygotować model prostego systemu w wybranej notacji lub narzędziu;</li> <li>- korzysta i rozwija swoje doświadczenie w korzystaniu z norm i standardów w zakresie inżynierii oprogramowania;</li> <li>- zdobywa doświadczenie związane ze stosowaniem technologii właściwych dla inżynierii oprogramowania w środowiskach zajmujących się zawodowo tworzeniem i rozwojem oprogramowania</li> </ul> <p><b>c) zakresie kompetencji społecznych student/ka:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- potrafi pracować w zespole, przyjmując w jego ramach zróżnicowane role i zakresy odpowiedzialności podczas wspólnie realizowanego projektu;</li> <li>- potrafi w odpowiedni sposób zaplanować realizację powierzonych zadań, poprzez ustalenie harmonogramów i hierarchii działań, sprawdza się w roli lidera</li> <li>- rozumie wagę i znaczenie konsultacji merytorycznych i organizacyjnych oraz komunikacji międzyludzkiej w rozwijanych projektach IT</li> </ul>
IV, 7	6 tygodni (240 godzin)	Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 240 godzin	<p><b>a) w zakresie wiedzy student/ka:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- zna podstawowe metody obliczeniowe stosowane do rozwiązywania typowych problemów z zakresu informatyki oraz przykłady praktycznej implementacji takich metod z wykorzystaniem odpowiednich narzędzi informatycznych;</li> <li>- zna wybrane języki programowania oraz inżynierii oprogramowania;</li> <li>- posiada wiedzę z zakresu utrzymania obiektów i systemów informatycznych;</li> <li>- dysponuje wiedzą w zakresie standardów i norm technicznych w zakresie inżynierii oprogramowania;</li> </ul> <p><b>b) zakresie umiejętności student/ka:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- potrafi wykorzystywać poznane języki programowania oraz pakiety oprogramowania do rozwiązywania specyficznych problemów związanych z pracą zawodową w różnych sektorach gospodarki;</li> <li>- posiada umiejętność tworzenia opracowań przedstawiających określony problem dotyczących dziedziny informatyki oraz zarządzania projektami informatycznymi;</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- prezentuje-w zrozumiałym sposobie podstawowe fakty dotyczące dziedziny informatyki oraz zarządzania projektami informatycznymi;</li> <li>- posiada umiejętność wieloaspektowej analizy zakresu funkcjonalnego oraz architektury systemu informatycznego;</li> <li>- –wykorzystując-odpowiednie-metody, techniki i rozwiązania informatyczne-potrafi zaprojektować, zbudować i wdrożyć system informatyczny lub jego fragment z uwzględnieniem wymaganej specyfikacji;</li> <li>- potrafi przygotować model prostego systemu w wybranej notacji lub narzędziu;</li> <li>- posiada umiejętność modelowania struktur danych;</li> <li>- wykorzystuje znajomość podstawowych technik algorytmicznych do analizowania poprawności kodu oraz optymalizowania jego złożoności obliczeniowej;</li> <li>- korzysta-z norm i standardów w zakresie inżynierii oprogramowania</li> <li>- stosuje technologie-właściwe dla inżynierii oprogramowania, poznane w środowiskach zajmujących się zawodowo tworzeniem i rozwojem oprogramowania</li> </ul> <p><b>c) zakresie kompetencji społecznych student/ka:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- jest świadom społecznych uwarunkowań wdrażania i utrzymywania narzędzi informatycznych, w różnorodnych obszarach zastosowań.</li> <li>- rozpoznaje wagę norm prawnych i zasad postępowania zgodnego z etyką zawodową. Potrafi dochować tajemnicy zawodowej</li> <li>- rozumie znaczenie samodzielnego myślenia, zespołowego rozwiązywania problemów i działania w sposób przedsiębiorczy</li> </ul>
--	--	--	---

#### 4. Harmonogram odbywania praktyki:

Harmonogram odbywania praktyki student/ka ustala z Opiekunem Praktyki z ramienia Instytucji Przyjmującej na praktykę.

Indywidualny harmonogram zależy jest od godzin pracy instytucji, możliwości Opiekuna Praktyki oraz studenta/ki.

#### 5. Potwierdzenie osiągnięcia efektów uczenia się:

Potwierdzenie osiągnięcia efektów uczenia się odbywa się w *Dzienniku praktyk*, w którym studenci/cki opisują zadania zrealizowane w instytucji przyjmującej na praktykę związane z wyżej wymienionymi efektami, a Opiekun praktyki z ramienia danej Instytucji Przyjmującej na praktykę potwierdza je podpisem w *Dzienniku praktyk* oraz Uczelniany Opiekun Praktyk w *Dzienniku praktyk* oraz w USOS.

Potwierdzenie osiągnięcia efektów kształcenia może odbyć się na podstawie: podania o zaliczenie aktywności zawodowej na poczet praktyki, zaświadczenia o zatrudnieniu (z pełną nazwą pracodawcy, stanowiskiem pracy i okresem zatrudnienia) oraz opisu czynności wykonywanych na zajmowanym stanowisku w swoim miejscu pracy.

#### 6. Informacje dodatkowe w okresie epidemii COVID-19

W trakcie trwania epidemii dopuszcza się możliwość realizacji praktyki zawodowej w trybie zdalnym, z wykorzystaniem narzędzi audio-wizualnych, pozwalających na stały kontakt studenta z Opiekunem Praktyk w Instytucji Przyjmującej oraz pracownikami tej instytucji. Warunkiem do zdalnego odbycia praktyk jest możliwość wykazania w *Dzienniku Praktyk*, że zostały osiągnięte zakładane efekty kształcenia.

**W przypadku studentów ostatniego roku:** jeżeli realizacja praktyki nie jest możliwa w trakcie trwania epidemii, a efekty kształcenia nie zostały osiągnięte, Uczelniany Opiekun Praktyk może przydzielić studentowi/tce do realizacji projekt praktyczny, który umożliwi osiągnięcie przez studenta brakujących efektów kształcenia w przeznaczonym do odbycia praktyk terminie. Ostateczną decyzję o uznaniu dotychczasowej praktyki i uzupełnienia brakujących efektów kształcenia w formie projektu podejmuje Dziekan, na wniosek studenta/ki, po wcześniejszej akceptacji Uczelnianego Opiekuna Praktyk.

**7. Procedura realizacji praktyk przez studentów studiów I i II stopnia oraz jednolitych studiów magisterskich na kierunkach prowadzonych na Wydziale Studiów Stosowanych** określona jest w Zarządzeniu Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z siedzibą we Wrocławiu.