

Uchwała nr 118/2021
Rady Akademickiej Dolnośląskiej Szkoły Wyższej
z dnia 15 października 2021 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 2021/2022 i kolejnych

Działając na podstawie § 24 ust. 1 pkt 3 lit. a Statutu Dolnośląskiej Szkoły Wyższej, Rada Akademicka Dolnośląskiej Szkoły Wyższej uchwala Regulamin odbywania praktyki studenckiej na kierunku Informatyka studia pierwszego stopnia w Dolnośląskiej Szkole Wyższej przez studentów rozpoczynających kształcenie w roku akademickim 2021/2022 i kolejnych, stanowiący załącznik do niniejszej uchwały.

Przewodniczący Rady Akademickiej

prof. dr hab. Edward Czapiewski

**PROGRAM I REGULAMIN PRAKTYK**
dla programu studiów obowiązującego od roku akademickiego 2021/2022**Kierunek:** Informatyka
Poziom studiów: studia pierwszego stopnia (inżynierskie)**1. Cele praktyk**

Przez praktykę należy rozumieć przewidziany programem studiów okres przeznaczony na poszerzenie wiedzy oraz doskonalenie praktycznych umiejętności i kompetencji społecznych studenta w Instytucji Przyjmującej na praktykę.

Celem praktyk jest:

- 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.
- 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:

Rok studiów, semestr	Czas trwania praktyki	Uszczegółowienie	Zakładane efekty uczenia się:
II, semestr 4	240 godzin dydaktycznych / 180 godzin zegarowych (6 tygodni)	<p>Praktyka zawodowa 1</p> <p>Wprowadzenie do praktyk 3 godziny dydaktyczne</p> <p>Ewaluacja praktyk 3 godziny dydaktyczne</p> <p>Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 234 godzin dydaktycznych</p>	<p>a) w zakresie wiedzy student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna podstawowe zasady bezpieczeństwa i higieny pracy specyficzne dla zawodu informatyka - posiada wiedzę z zakresu utrzymania obiektów i systemów informatycznych - ma wiedzę w zakresie standardów i norm technicznych w zakresie inżynierii oprogramowania <p>b) zakresie umiejętności student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tworzy opracowania przedstawiające określony problem dotyczące dziedziny informatyki oraz zarządzania projektami informatycznymi - prezentuje w zrozumiały sposób podstawowe fakty dotyczące informatyki oraz zarządzania projektami informatycznymi - korzysta z norm i standardów w zakresie inżynierii oprogramowania - konsultuje i stosuje technologie właściwe dla inżynierii oprogramowania, w ramach wiedzy zdobywanej w środowiskach zajmujących się zawodowo tworzeniem i rozwojem oprogramowania



			<p>c) zakresie kompetencji społecznych student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi pracować w zespole, przyjmując w jego ramach zróżnicowane role i zakresy odpowiedzialności podczas wspólnie realizowanego projektu - potrafi w odpowiedni sposób zaplanować realizację powierzonych zadań, poprzez ustalenie harmonogramów i hierarchii działań,
III, semestr 5	240 godzin dydaktycznych / 180 godzin zegarowych (6 tygodni)	<p>Praktyka zawodowa 1</p> <p>Wprowadzenie do praktyk 1 godzina dydaktyczna</p> <p>Ewaluacja praktyk 3 godziny dydaktyczne</p> <p>Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 236 godzin dydaktycznych</p>	<p>a) w zakresie wiedzy student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna metody obliczeniowe stosowane do rozwiązywania typowych problemów z zakresu informatyki oraz przykłady praktycznej implementacji takich metod z wykorzystaniem odpowiednich narzędzi informatycznych; - zna podstawy programowania oraz inżynierii oprogramowania; - ma wiedzę w zakresie standardów i norm technicznych w zakresie inżynierii oprogramowania <p>b) zakresie umiejętności student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi wykorzystywać poznane języki programowania oraz pakiety oprogramowania do rozwiązywania specyficznych problemów związanych z pracą zawodową w różnych sektorach gospodarki; - posiada umiejętność tworzenia opracowań przedstawiających określony problem dotyczących dziedziny informatyki oraz zarządzania projektami informatycznymi; - posiada umiejętność prezentowania w zrozumiały sposób podstawowych faktów dotyczących dziedziny informatyki oraz zarządzania projektami informatycznymi; - potrafi przygotować model prostego systemu w wybranej notacji lub narzędziu; - korzysta i rozwija swoje doświadczenie w korzystaniu z norm i standardów w zakresie inżynierii oprogramowania; - zdobywa doświadczenie związane ze stosowaniem technologii właściwych dla inżynierii oprogramowania w środowiskach zajmujących się zawodowo tworzeniem i rozwojem oprogramowania <p>c) zakresie kompetencji społecznych student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi pracować w zespole, przyjmując w jego ramach zróżnicowane role i zakresy odpowiedzialności podczas wspólnie realizowanego projektu; - potrafi w odpowiedni sposób zaplanować realizację powierzonych zadań, poprzez ustalenie harmonogramów i hierarchii działań, sprawdza się w roli lidera - rozumie wagę i znaczenie konsultacji merytorycznych i organizacyjnych oraz komunikacji międzyludzkiej w rozwijanych projektach IT
III, semestr 6	240 godzin dydaktycznych / 180 godzin zegarowych (6 tygodni)	<p>Praktyka zawodowa 1</p> <p>Wprowadzenie do praktyk 1 godzina dydaktyczna</p> <p>Ewaluacja praktyk 3 godziny dydaktyczne</p> <p>Praktyka w Instytucji</p>	<p>a) w zakresie wiedzy student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna metody obliczeniowe stosowane do rozwiązywania typowych problemów z zakresu informatyki oraz przykłady praktycznej implementacji takich metod z wykorzystaniem odpowiednich narzędzi informatycznych; - zna wybrane języki programowania oraz inżynierii oprogramowania; <p>b) zakresie umiejętności student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi wykorzystywać poznane języki programowania oraz pakiety oprogramowania do rozwiązywania specyficznych problemów związanych z pracą zawodową w różnych sektorach gospodarki;



		Przyjmującej – 236 godzin dydaktycznych	<ul style="list-style-type: none"> - posiada umiejętność tworzenia opracowań przedstawiających określony problem dotyczących dziedziny informatyki oraz zarządzania projektami informatycznymi; - prezentuje-w zrozumiały sposób podstawowe fakty dotyczące dziedziny informatyki oraz zarządzania projektami informatycznymi; - posiada umiejętność wieloaspektowej analizy zakresu funkcjonalnego oraz architektury systemu informatycznego; c) zakresie kompetencji społecznych student/ka: - jest świadom społecznych uwarunkowań wdrażania i utrzymywania narzędzi informatycznych, w różnorodnych obszarach zastosowań. - rozpoznaje wagę norm prawnych i zasad postępowania zgodnego z etyką zawodową. Potrafi dochować tajemnicy zawodowej - rozumie znaczenie samodzielnego myślenia, zespołowego rozwiązywania problemów i działania w sposób przedsiębiorczy
III, semestr 6	240 godzin dydaktycznych / 180 godzin zegarowych (6 tygodni)	<p style="text-align: center;">Praktyka zawodowa 1</p> <p>Wprowadzenie do praktyk 1 godzina dydaktyczna</p> <p>Ewaluacja praktyk 3 godziny dydaktyczne</p> <p>Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 236 godzin dydaktycznych</p>	<p>a) w zakresie wiedzy student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> - posiada wiedzę z zakresu utrzymania obiektów i systemów informatycznych; - dysponuje wiedzą w zakresie standardów i norm technicznych w zakresie inżynierii oprogramowania; <p>b) zakresie umiejętności student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> - –wykorzystując-odpowiednie-metody, techniki i rozwiązania informatyczne-potrafi zaprojektować, zbudować i wdrożyć system informatyczny lub jego fragment z uwzględnieniem wymaganej specyfikacji; - potrafi przygotować model prostego systemu w wybranej notacji lub narzędziu; - posiada umiejętność modelowania struktur danych; - wykorzystuje znajomość podstawowych technik algorytmicznych do analizowania poprawności kodu oraz optymalizowania jego złożoności obliczeniowej; - korzysta-z norm i standardów w zakresie inżynierii oprogramowania - stosuje technologie-właściwe dla inżynierii oprogramowania, poznane-w środowiskach zajmujących się zawodowo tworzeniem i rozwojem oprogramowania <p>c) zakresie kompetencji społecznych student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> - jest świadom społecznych uwarunkowań wdrażania i utrzymywania narzędzi informatycznych, w różnorodnych obszarach zastosowań. - rozpoznaje wagę norm prawnych i zasad postępowania zgodnego z etyką zawodową. Potrafi dochować tajemnicy zawodowej - rozumie znaczenie samodzielnego myślenia, zespołowego rozwiązywania problemów i działania w sposób przedsiębiorczy

4. Harmonogram odbywania praktyki:

Harmonogram odbywania praktyki student ustala z Opiekunem Praktyki z ramienia Instytucji Przyjmującej na praktykę. Indywidualny harmonogram zależy 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 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 USOSweb.

6. 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.