

POLITECHNIKA KRAKOWSKA IM. TADEUSZA KOŚCIUSZKI

KARTA PRZEDMIOTU

obowiązuje studentów rozpoczynających studia w roku akademickim 2015/2016

Wydział Mechaniczny

Kierunek studiów: Informatyka Stosowana

Profil: Ogólnoakademicki

Forma studiów: stacjonarne

Kod kierunku: S

Stopień studiów: I

Specjalności: Informatyka Stosowana

1 INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

NAZWA PRZEDMIOTU	Praktyki
NAZWA PRZEDMIOTU W JĘZYKU ANGIELSKIM	Professional training
KOD PRZEDMIOTU	WM INFST oIS C18 15/16
KATEGORIA PRZEDMIOTU	Przedmioty kierunkowe
LICZBA PUNKTÓW ECTS	5.00
SEMESTRY	6

2 LICZBA TYGODNI

SEMESTR	LICZBA TYGODNI
6	4.00

3 CELE PRZEDMIOTU

Cel 1 Praktyka studencka weryfikuje wiedzę teoretyczną zdobytą w czasie studiów oraz pozwala zapoznać się z praktycznymi zastosowaniami nabytych umiejętności analitycznych, projektowych czy też programistycznych. Bardzo ważne jest zapoznanie się z podstawowymi metodami, formami oraz narzędziami pracy w rzeczywistym przedsiębiorstwie. Bezpośrednie uczestnictwo studenta w realizacji procesów produkcyjnych/usługowych w dziedzinie IT pozwala na gruntowne zapoznanie się z metodyką planowania i realizacji pracy zawodowej inżyniera informatyki. Odbycie praktyki daje szansę pokazania się studenta w środowisku potencjalnych pracodawców i przekonania ich o odpowiednim przygotowaniu do wykonywania zawodu, a w konsekwencji ułatwia

absolwentowi znalezienie miejsca pracy. Ze względu na specyfikę wykonywanej praktyki zakłada się umiejętność studenta do samodzielnej kontynuacji powierzonego problemu zarówno na terenie firmy jak i poza nim przy zachowaniu poufności opartej na ochronie własności przemysłowej i intelektualnej.

4 WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

1 Brak wymagań wstępnych

5 EFEKTY KSZTAŁCENIA

EK1 Umiejętności Potrafi znaleźć swoje miejsce w środowisku przemysłowym, spełniając zasady bezpieczeństwa i higieny pracy. Potrafi zorganizować sobie pracę w sposób bezpieczny i ułatwiający pracy innym. Potrafi zorganizować pracę zespołu w sposób efektywny i bezpieczny.

EK2 Kompetencje społeczne Potrafi pracować w zespole opracowującym projekt informatyczny jako członek, lider grupy, osoba inspirująca.

EK3 Kompetencje społeczne Potrafi wyznaczyć cele strategiczne, operacyjne, i priorytety dotyczące zarówno interesów swojego pracodawcy jak i oddziaływać społecznych podjętych decyzji.

EK4 Kompetencje społeczne Potrafi określić cele ekonomiczne i podejmować nowe wyzwania projektowe i biznesowe w zakresie projektowania, produkcji oraz eksploatacji systemów informatycznych.

6 TREŚCI PROGRAMOWE

PRAKTYKA ZAWODOWA

LP	TEMATYKA ZAJĘĆ OPIS SZCZEGÓŁOWY BLOKÓW TEMATYCZNYCH	LICZBA GODZIN
PZ1	Realizacja praktyki zgodnie z zatwierdzonym Ramowym Programem Praktyk.	160
PZ1	Realizacja praktyki zgodnie z zatwierdzonym Ramowym Programem Praktyk.	160
PZ1	Realizacja praktyki zgodnie z zatwierdzonym Ramowym Programem Praktyk.	160
PZ1	Realizacja praktyki zgodnie z zatwierdzonym Ramowym Programem Praktyk.	160
PZ1	Realizacja praktyki zgodnie z zatwierdzonym Ramowym Programem Praktyk.	160

7 NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

N1 Inne

8 OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA

FORMA AKTYWNOŚCI	ŚREDNIA LICZBA GODZIN NA ZREALIZOWANIE AKTYWNOŚCI
Godziny kontaktowe z nauczycielem akademickim, w tym:	
Godziny wynikające z planu studiów	0
Konsultacje przedmiotowe	0
Egzaminy i zaliczenia w sesji	0
Godziny bez udziału nauczyciela akademickiego wynikające z nakładu pracy studenta, w tym:	
Przygotowanie się do zajęć, w tym studiowanie zalecanej literatury	0
Opracowanie wyników	0
Przygotowanie raportu, projektu, prezentacji, dyskusji	0
SUMARYCZNA LICZBA GODZIN DLA PRZEDMIOTU WYNIKAJĄCA Z CAŁEGO NAKŁADU PRACY STUDENTA	0
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS DLA PRZEDMIOTU	5.00

9 SPOSOBY OCENY

OCENA FORMUJĄCA

F1 Ćwiczenie praktyczne

OCENA PODSUMOWUJĄCA

P1 Zaliczenie pisemne

WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU

W1 Dodatkowym kryterium wpływającym na ocenę końcową jest opinia opiekuna praktyk z instytucji przyjmującej na praktykę.

OCENA AKTYWNOŚCI BEZ UDZIAŁU NAUCZYCIELA

B1 Inne

KRYTERIA OCENY

EFEKT KSZTAŁCENIA 1	
NA OCENĘ 3.0	Student potrafi znaleźć swoje miejsce w środowisku przemysłowym, spełniając zasady bezpieczeństwa i higieny pracy.
NA OCENĘ 3.5	-

NA OCENĘ 4.0	Student potrafi znaleźć swoje miejsce w środowisku przemysłowym, spełniając zasady bezpieczeństwa i higieny pracy. Potrafi zorganizować sobie pracę w sposób bezpieczny i ułatwiający pracy innym.
NA OCENĘ 4.5	-
NA OCENĘ 5.0	Student potrafi znaleźć swoje miejsce w środowisku przemysłowym, spełniając zasady bezpieczeństwa i higieny pracy. Potrafi zorganizować sobie pracę w sposób bezpieczny i ułatwiający pracy innym. Potrafi zorganizować pracę zespołu w sposób efektywny i bezpieczny.
EFEKT KSZTAŁCENIA 2	
NA OCENĘ 3.0	Student potrafi pracować w zespole opracowującym projekt informatyczny.
NA OCENĘ 3.5	-
NA OCENĘ 4.0	Potrafi pracować w zespole opracowującym projekt informatyczny jako członek lub lider grupy.
NA OCENĘ 4.5	-
NA OCENĘ 5.0	Student potrafi pracować w zespole opracowującym projekt informatyczny jako członek, lider grupy, osoba inspirująca.
EFEKT KSZTAŁCENIA 3	
NA OCENĘ 3.0	Student potrafi wyznaczyć cele strategiczne dotyczące interesów swojego pracodawcy.
NA OCENĘ 3.5	-
NA OCENĘ 4.0	Student potrafi wyznaczyć cele strategiczne, operacyjne dotyczące zarówno interesów swojego pracodawcy jak i oddziaływań społecznych podjętych decyzji.
NA OCENĘ 4.5	-
NA OCENĘ 5.0	Student potrafi wyznaczyć cele strategiczne, operacyjne, i priorytety dotyczące zarówno interesów swojego pracodawcy jak i oddziaływań społecznych podjętych decyzji.
EFEKT KSZTAŁCENIA 4	
NA OCENĘ 3.0	Student potrafi określić cele ekonomiczne w zakresie projektowania.
NA OCENĘ 3.5	-
NA OCENĘ 4.0	Student potrafi określić cele ekonomiczne i podejmować nowe wyzwania projektowe i biznesowe w zakresie projektowania, produkcji.
NA OCENĘ 4.5	-
NA OCENĘ 5.0	Student potrafi określić cele ekonomiczne i podejmować nowe wyzwania projektowe i biznesowe w zakresie projektowania, produkcji oraz eksploatacji systemów informatycznych.

10 MACIERZ REALIZACJI PRZEDMIOTU

EFEKT KSZTAŁCENIA	ODNIESIENIE DANEGO EFEKTU DO SZCZEGÓŁOWYCH EFEKTÓW ZDEFINIOWANYCH DLA PROGRAMU	CELE PRZEDMIOTU	TREŚCI PROGRAMOWE	NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	SPOSOBY OCENY
EK1	K1_UP12	Cel 1		N1	F1 P1
EK2	K1_K03	Cel 1		N1	F1 P1
EK3	K1_K04	Cel 1		N1	F1 P1
EK4	K1_K06	Cel 1		N1	F1 P1

11 WYKAZ LITERATURY

12 INFORMACJE O NAUCZYCIELACH AKADEMICKICH

OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA KARTĘ

dr inż. Dariusz, Seweryn Mierzwiński (kontakt: dariusz.mie@mech.pk.edu.pl)

13 ZATWIERDZENIE KARTY PRZEDMIOTU DO REALIZACJI

(miejscowość, data)

(odpowiedzialny za przedmiot)

(dziekan)