

## Karta (syllabus) przedmiotu

**KIERUNEK:** MATEMATYKA  
**Specjalność:** Informatyka stosowana  
**Poziom kształcenia:** studia I stopnia  
**Profil kształcenia** praktyczny

<b>Nazwa przedmiotu:</b>	<b>Kod przedmiotu:</b>	
	<u><b>PRAKTYKA IV</b></u>	studia stacjonarne    studia niestacjonarne
	MI_P4	MI_P4
<b>Przedmiot w języku angielskim:</b>		
<b>PRACTICE IV</b>		

<b>Typ przedmiotu</b>	<b>obowiązkowy</b>	<input checked="" type="checkbox"/>	<b>rok studiów</b>	<b>III</b>
	<b>obieralny</b>		<b>semestr studiów</b>	<b>VI</b>

<b>Forma kształcenia</b>	<b>studia stacjonarne</b>	<input checked="" type="checkbox"/>
	<b>studia niestacjonarne</b>	<input checked="" type="checkbox"/>

<b>Instytut</b>	Matematyki i Informatyki	
<b>Katedra</b>		
<b>Opiekun zajęć z ramienia uczelni</b>	studia stacjonarne	studia niestacjonarne

Forma dydaktycznych zajęć (np. wykład, ćwiczenia, laboratoria itp.)	Liczba godzin:		Liczba punktów ECTS:		w tym: liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym:	
	studia stacjonarne	studia niestacjonarne	studia stacjonarne	studia niestacjonarne	studia stacjonarne	studia niestacjonarne
<b>Praktyka</b>	240	240	8	8	8	8

<b>Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji</b>	
<b>1</b>	Zna podstawowe zasady bezpieczeństwa i higieny pracy.
<b>2</b>	Potrafi samodzielnie zorganizować miejsce odbywania studenckiej praktyki zawodowej.
<b>3</b>	Zaliczenie 5 semestrów studiów licencjackich na danej specjalności

<b>Cele przedmiotu</b>	
<b>C1</b>	Zapoznanie studentów z rynkiem pracy oraz z wymaganiami stawianymi przez przyszłych pracodawców.
<b>C2</b>	Zapoznanie się studenta z praktycznym zastosowaniem wiedzy zdobytej na uczelni w prawdziwym środowisku pracy w branży IT.

Nr przedmiotowego efektu uczenia się (EP)	Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
EP_01	Student ma wiedzę na temat sposobu realizacji rozmaitych zadań obowiązujących na danym stanowisku pracy w danym miejscu praktyki/institucji	K_W15, K_W16, K_W17, K_U32, K_K03, K_K04
EP_02	Student potrafi zrealizować zadania z zakresu spraw matematyczno - informatycznych i pokrewnych zagadnień funkcjonowania w miejscu praktyki/institucji	K_W15, K_W17, K_U35, K_K03, K_K04
EP_03	Student potrafi wykorzystywać w praktyce wiedzę teoretyczną nabytą w ramach studiów do realizacji zadań w zakresie działalności instytucji, w której odbywa praktykę	K_W15, K_W17, K_U32, K_U36, K_K03, K_K04
EP_04	posiada podstawową wiedzę z zakresu BHP oraz zna normy moralno-prawne obowiązujące w danym miejscu praktyki/institucji.	K_W16, K_K03, K_K04
EP_05	jest aktywny i gotowy do podejmowania wyzwań zawodowych oraz wykazuje profesjonalizm w realizacji indywidualnych i zespołowych zadań	K_U32, K_U36, K_K03, K_K04
EP_06	Współpracuje z zespołem pracowników/klientów w miejscu realizacji praktyk	K_U32, K_U35, K_K03, K_K04

#### Sposoby weryfikacji założonych efektów uczenia się

studia stacjonarne	studia niestacjonarne
Ocena przebiegu praktyki zawodowej przez zakładowego opiekuna praktyki	Ocena przebiegu praktyki zawodowej przez zakładowego opiekuna praktyki
Ocena przebiegu praktyki zawodowej przez studenta	Ocena przebiegu praktyki zawodowej przez studenta
Ocena przebiegu praktyki zawodowej przez uczelnianego opiekuna praktyki	Ocena przebiegu praktyki zawodowej przez uczelnianego opiekuna praktyki

#### Treści programowe przedmiotu

##### Forma zajęć – praktyka

	Treści programowe	Liczba godzin	
		stacjonarne	niestacjonarne
(1)	Przeszkolenie; zapoznanie Studenta z zakładowym regulaminem pracy, przepisami o ochronie tajemnicy państwowej i służbowej oraz z przepisami o bezpieczeństwie i higienie pracy oraz z zakresem obowiązków przydzielanych Studentowi w ramach praktyki	8	8
(2)	Realizacja zadań praktyki wynikających z miejsca wykonywania praktyki w zakresie treści programowych pierwszych dwóch lat studiów licencjackich: Informatyki Stosowanej a w szczególności zagadnień omawianych na przedmiocie: Bezpieczeństwo systemów informatycznych, Inżynieria oprogramowania, Programowanie aplikacji mobilnych, metody numeryczne, grafika komputerowa i komunikacja człowiek-komputer, projekt zespołowy.	220	220
(3)	zakończenie okresu praktyki, wystawienie oceny praktyki przez Zakładowego opiekuna praktyki, przygotowanie sprawozdania z przebiegu praktyki	12	12
<b>Suma godzin:</b>		<b>240</b>	<b>240</b>

<b>Metody/techniki i środki dydaktyczne</b>	
studia stacjonarne	studia niestacjonarne
Miejsce praktyk	Miejsce praktyk

<b>Obciążenie pracą studenta</b>				
Forma aktywności	Średnia liczba godzin na realizowanie aktywności			
	stacjonarne	niestacjonarne	w tym praktyczne	
			stacjonarne	niestacjonarne
Godziny kontaktowe z wykładowcą, realizowane w formie zajęć dydaktycznych – łączna liczba godzin w semestrze	240	240	240	240
Godziny kontaktowe z wykładowcą, realizowane w formie zajęć e-learningowych – łączna liczba godzin w semestrze				
Godziny kontaktowe z wykładowcą realizowane w formie (np. konsultacji) – łączna liczba godzin w semestrze				
Praca własna studenta: przygotowanie się do ... (np. laboratorium, egzamin, kolokwium, samokształcenie) – łączna liczba godzin w semestrze				
Praca własna studenta, realizowana w formie e-learningu – łączna liczba godzin w semestrze				
<b>Suma godzin:</b>	240	240	240	240
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu	8	8		
<b>w tym:</b> liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym:			8	8

<b>Literatura podstawowa i uzupełniająca</b>	
<b>1</b>	W trakcie wykonywania praktyki opiekun wyznaczony przez zakład pracy może zaproponować studentowi wykorzystanie literatury związanej ze specyfiką zakładu w którym odbywa się praktyka.