

Politechnika Rzeszowska

Wydział: Elektrotechniki i Informatyki

Kierunek: Informatyka

RAMOWY PROGRAM PRAKTYKI KIERUNKOWEJ (ZAWODOWEJ)

I. Cel i zakres praktyki

Celem praktyki jest uzupełnienie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych zdobywanych w czasie studiów o komponenty praktyczne, zapoznanie z działalnością i organizacją jednostek stosujących zaawansowane technologie i systemy informatyczne lub telekomunikacyjne, zapoznanie studentów z funkcjonowaniem firm IT lub komórek informatycznych firm o profilu działalności niezwiązanym bezpośrednio z IT. Efektem odbytej praktyki będzie nabycie umiejętności zastosowania wiedzy i umiejętności analitycznych, projektowych i programistycznych w realnym środowisku; poznanie podstawowych metod, form, oraz narzędzi pracy, organizacji i sposobu planowania pracy oraz prowadzenia dokumentacji.

II. Ramowy program praktyki

- 1. Zapoznanie z podstawowymi przepisami BHP, zasadami organizacji pracy i zarządzania stosowanymi w miejscu odbywania praktyki.**
- 2. Zapoznanie z prawami i obowiązkami pracownika wynikającymi z umowy o pracę (zgodnymi z aktualnym Kodeksem Pracy).**
- 3. Problemy inżyniersko-techniczne związane z kierunkiem studiów Informatyka, występujące w miejscu odbywania praktyki:**
 - Zapoznanie się z poziomem i zakresem informatyzacji zakładu pracy,
 - Zapoznanie się z technologią i topologią sieci komputerowej w zakładzie pracy oraz z funkcjonowaniem serwerów,
 - Zapoznanie się z zakresem obowiązków i specyfiką pracy informatyka w zakładzie pracy.
 - Udział w procesie serwisowania sprzętu komputerowego,
 - zapoznanie się z administrowaniem systemami operacyjnymi oraz sieciami komputerowymi: instalacja systemów operacyjnych, nowego oprogramowania, sterowników urządzeń np. kart sieciowych, graficznych, muzycznych, współudział w administrowaniu siecią, tworzenie użytkowników sieciowych i nadawanie im praw, udostępnianie urządzeń sieciowych i zasobów dyskowych, wykonywanie kopii zawartości dysku,
 - Udział w instalowaniu nowych lub uaktualnionych wersji oprogramowania,
 - Współpraca przy tworzeniu oprogramowania, opracowywania dokumentacji oraz instrukcji użytkownika,
 - Współpraca w konserwacji serwisów WWW, pocztowego oraz innych występujących w zakładzie pracy,
 - Projektować i zakładać bazy danych na użytek przedsiębiorstwa,
 - Współpraca przy archiwizowaniu danych,
 - Pomoc w administrowaniu siecią komputerową,
 - Udział w szkoleniach specjalistycznych.

Realizując cel i program praktyki w wybranej firmie (zakładzie, przedsiębiorstwie), student zdobywa praktyczne umiejętności i doświadczenie, które pomaga rozwiązywać problemy z zakresu Informatyki,

wykorzystując wiedzę nabytą w czasie studiów. Dodatkową zaletą takich praktyk jest możliwość poznania przez pracodawcę potencjalnego, przyszłego pracownika.

EFEKTY KIERUNKOWE UCZENIA SIĘ OKREŚLONE W PROGRAMIE STUDIÓW DLA ZAJĘĆ PRAKTYKA ZAWODOWA

- Potrafi pracować indywidualnie i w zespole informatyków, w tym także potrafi zarządzać swoim czasem oraz podejmować zobowiązania i dotrzymywać terminów.
- Potrafi porozumiewać się przy użyciu różnych technik, w tym z wykorzystaniem narzędzi informatycznych, w środowisku zawodowym oraz w innych środowiskach.
- Zna i potrafi wykorzystać zasady bezpieczeństwa związane z pracą w środowisku przemysłowym.
- Potrafi ocenić - na podstawowym poziomie - przydatność rutynowych metod i narzędzi informatycznych oraz wybrać i zastosować właściwą metodę i narzędzia do typowych zadań informatycznych.
- Rozumie potrzebę zachowań profesjonalnych i przestrzegania zasad etyki, w tym uczciwości.
- Jest odpowiedzialny za pracę własną i skutki podejmowanych decyzji, potrafi podporządkować się zasadom pracy w grupie w roli lidera i członka zespołu, jest odpowiedzialny za wspólnie realizowane zadania.
- Potrafi wykazać się skutecznością w realizacji projektów o charakterze społecznym, naukowo-badawczym lub programistyczno-wdrożeniowym, wchodzących w program studiów lub realizowanych poza studiami.

.....
Data, Podpis Dyrektora Zakładu Pracy
lub Osoby Upoważnionej