



INSTRUKCJA REALIZACJI PRAKTYKI

1. Zapoznanie się z Regulaminem praktyki dostępnym na stronie internetowej uczelni.
2. Zgłoszenie praktyki w dziale praktyk, poprzez złożenie uzupełnionego oświadczenia o zgodzie na realizację praktyki minimum 21 dni przed rozpoczęciem realizacji praktyki.
3. **Praktyka niezgłoszona w dziale praktyk jest NIEWAŻNA!!!**
4. Przedłożenie w instytucji/firmie, gdzie realizowana jest praktyka skierowania na praktykę.
5. Złożenie oryginału uzupełnionego dziennika praktyki w dziale praktyk oraz uzupełnienie w Wirtualnej Uczelni ankiety dotyczącej zrealizowanej praktyki niezwłocznie po zakończeniu realizacji praktyki.

Zakres praktyki powinien obejmować wymienione poniżej obszary kształcenia dla ścieżki specjalizacyjnej Inżynieria DevOps.

Obszary kształcenia dla specjalności Inżynieria DevOps.

1. Administrowanie systemami IT
2. Dobre praktyki w administrowaniu środowiskami IT
3. Wzorce projektowe
4. Projektowanie aplikacji rozproszonych
5. Integracja oprogramowania z platformami chmurowymi
6. Programowanie aplikacji internetowych
7. Projektowanie systemu informatycznego
8. Bezpieczeństwo systemów teleinformatycznych
9. Sieci komputerowe
10. Bazy danych
11. Programowanie w wybranych językach (Python, Java, C/C++)

DZIENNIK PRAKTYKI

KIERUNEK: INFORMATYKA

Imię i nazwisko studenta

Numer albumu

Semestr studiów

Specjalność: Inżynieria DevOps

Opiekun w Instytucji

Nazwa zakładu pracy (pieczęć)		
Potwierdzenie rozpoczęcia praktyki	data	pieczęć i podpis
Potwierdzenie zakończenia praktyki	data	pieczęć i podpis
Liczba zrealizowanych godzin:		

Opiekun z ramienia Uczelni

Praktykę zaliczono
(Data, podpis Opiekuna z ramienia Uczelni)

Imię i nazwisko studenta

TERMIN I RODZAJ WYKONYWANYCH ZADAŃ

(Stronę należy powielić tyle razy ile studentowi jest to potrzebne)

Data	Liczba godzin	Wykonane zadania
Podpis Opiekuna:		



Imię i nazwisko studenta.....		Ocena stopnia osiągnięcia przez studenta założonych efektów uczenia się (w skali ocen: 2, 3, +3, 4, +4, 5)
Oceniane efekty uczenia się praktyki kierunku Informatyka		
Specjalność: Inżynieria DevOps, czyli czy student		
WIEDZA	posiada wiedzę matematyczną umożliwiającą usystematyzowane wykorzystanie metod i narzędzi matematyki w praktyce informatycznej	
	posiada wiedzę w zakresie fizycznych podstaw funkcjonowania, materiałów i technologii stosowanych w przemyśle elektronicznym, zna podstawy działania elementów elektronicznych stosowanych w informatyce	
	zna podstawy informatyki opisujące zasady działania i współdziałania podstawowych urządzeń cyfrowych, procesorów, pamięci oraz urządzeń zewnętrznych systemów komputerowych	
	ma gruntowną wiedzę z zakresu programowania, zna podstawowe paradygmaty, metody programowania oraz wzorce projektowe.	
	zna wybrane języki programowania, posiada wiedzę na temat skutecznego ich zastosowania w rozwiązywaniu problemów programistycznych	
	rozumie znaczenie bezpieczeństwa systemów informatycznych, rozumie rodzaje zagrożeń, zna metody zapewniania bezpieczeństwa informacji w systemach informatycznych	
	zna i rozumie specyfikę funkcjonowania sieci lokalnych i sieci Internet, posiada wiedzę na temat protokołów internetowych, metod ich wykorzystania oraz zna i rozumie wpływ architektury Internetu na projektowanie i tworzenie oprogramowania internetowego	
	posiada wiedzę na temat aktualnych trendów w rozwoju aplikacji sieciowych, chmur obliczeniowych, Internetu Rzeczy, zna i rozumie znaczenie tych technologii funkcjonowaniu nowoczesnego społeczeństwa informacyjnego	
	ma podstawową wiedzę na temat norm prawnych regulujących zasady korzystania z własności intelektualnej oraz zasady ochrony danych osobowych i informacji niejawnych, jak również potrafi stosować te normy w swojej praktyce zawodowej	
	ma podstawową wiedzę pozwalającą na rozumienie społecznych i etycznych aspektów tworzenia i posługiwania się technologiami informatycznymi, rozumie szanse i zagrożenia związane z ich wykorzystaniem	
	ma podstawową wiedzę pozwalającą na rozumienie ekonomicznych, prawnych i innych pozatechnicznych uwarunkowań działalności w zakresie technologii informatycznych, zna podstawowe zasady bezpieczeństwa i higieny pracy obowiązujące w informatyce	



	zna i rozumie znaczenie komunikacji międzyludzkiej, rolę współdziałania w grupie, zna zasady realizacji przedsięwzięć grupowych, zna metodyki realizacji projektów grupowych i potrafi się komunikować w grupie	
	potrafi identyfikować, formułować i analizować złożone i nietypowe problemy informatyczne oraz potrafi dla nich zaproponować rozwiązania, oparte na właściwych źródłach, potrafi je zaprojektować i zrealizować zgodnie z ustaloną specyfikacją, wybierając i stosując właściwe metody i narzędzia	
UMIEJĘTNOŚCI	posługuje się językiem angielskim w stopniu pozwalającym na skuteczne porozumiewanie się w zespołach międzynarodowych (B2 ESOKJ), a także do czytania ze zrozumieniem dokumentacji technicznej, kart katalogowych, instrukcji obsługi urządzeń i narzędzi informatycznych oraz podobnych dokumentów	
	potrafi tworzyć programy w wybranych językach programowania, potrafi poddawać je procesowi translacji do postaci wykonywalnej, uruchamiać, lokalizować błędy i optymalizować	
	potrafi sprawnie posługiwać się oprogramowaniem systemowym, narzędziowym, sieciowym oraz bazodanowym zarówno dla potrzeb własnych jak i w celach komercyjnych	
	potrafi zainstalować i skonfigurować środowisko systemowe dla zastosowań lokalnych i sieciowych, z uwzględnieniem zasad bezpieczeństwa i ochrony danych	
	potrafi zaprojektować i skonfigurować sieć komputerowa, proponując odpowiednią infrastrukturę sprzętową, sieciową oraz oprogramowanie i odpowiednie usługi	
	potrafi stosować w ramach realizacji zadań zawodowych normy i standardy etyczne, prawne oraz profesjonalne właściwe dla zawodu informatyka	
	potrafi planować i organizować pracę własną i zespołową, posiada umiejętność pracy i współdziałania w zespole, zna i potrafi stosować odpowiednie metodyki oraz narzędzia wspomagające, potrafi się wcielać w różne role w ramach zespołu projektowego	
	rozumie potrzebę ustawicznego samorozwoju zawodowego, rozszerzania swoich kompetencji w zakresie samodzielnego i zorganizowanego działania oraz rozumie potrzebę doskonalenia swoich umiejętności krytycznej oceny zjawisk oraz argumentacji swoich decyzji	
	potrafi przekazać informacje o osiągnięciach informatyki i różnych aspektach zawodu informatyka w sposób zrozumiały dla osób spoza środowiska informatycznego, kontrolując zwoje zachowania w warunkach prezentacji publicznych	



KOMPETENCJE SPOŁECZNE	ma świadomość wagi pozatechnicznych aspektów i skutków działalności informatyka oraz związanej z tym odpowiedzialności za podejmowane decyzje	
	posiada kompetencje społeczne pozwalające na współudział w przygotowaniu informatycznych aspektów złożonych projektów społecznych, zarówno w skali lokalnej, regionalnej, krajowej ja i międzynarodowej	

.....
(Data, podpis **Opiekuna w Instytucji**)



SAMOOOCENA STUDENTA

(Imię i Nazwisko)

(AUTOANALIZA I AUTOREFLEKSJA PO ODBYTYCH PRAKTYKACH)

Czy praktyka pozwoliła Pani/Panu zdobyć lub pogłębić wiedzę merytoryczną? Proszę krótko uzasadnić swoją odpowiedź:

Czy praktyka pozwoliła Pani/Panu nabyć lub rozwinąć kompetencje społeczne? (np. komunikatywność, otwartość, zdolność do pracy w grupie itp.). Proszę krótko uzasadnić swoją odpowiedź:

Czy praktyka pozwoliła Pani/Panu nabyć lub rozwinąć określone umiejętności? (np. umiejętność wykonywania określonych zadań, umiejętność posługiwania się fachową terminologią itp.) Proszę krótko uzasadnić swoją odpowiedź:

Uwagi i spostrzeżenia studenta:

**Proszę o uzupełnienie ankiety dotyczącej przebiegu praktyki w Wirtualnej Uczelni.
Potwierdzam uzupełnienie ankiety w Wirtualnej Uczelni:**

.....
(data i podpis studenta)



POTWIERDZENIE

oddania kompletu dokumentów z praktyki studenckiej

Nr albumu

Nazwisko

Imię

Kierunek

Semestr

Miejsce odbywania praktyki

.....

.....

.....
(data)

.....
(pieczęć i podpis pracownika Działu Praktyk)