

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 10 dni przed rozpoczęciem realizacji praktyki.
3. **Praktyka niezgłoszona w dziale praktyk jest NIEWAŻNA!!!**
4. Odbiór skierowania z działu praktyk i przedłożenie go w instytucji/firmie, gdzie realizowana jest praktyka.
5. Złożenie oryginału uzupełnionego dziennika praktyki w dziale praktyk niezwłocznie po zakończeniu realizacji praktyki.

Zakres praktyki powinien obejmować wymienione poniżej obszary kształcenia dla ścieżki specjalizacyjnej Web development z elementami grafiki.

Obszary kształcenia dla specjalności Web development z elementami grafiki.

1. Podstawy web development
2. Projektowanie i programowanie aplikacji internetowych
3. Podstawy front-endu
4. Dobre praktyki web developera
5. Hybrydowe aplikacje mobilne
6. Angular + node.js
7. Testowanie aplikacji i dostosowanie aplikacji do urządzeń mobilnych
8. Backend framework Laravel
9. Frontend framework vue.js
10. Grafika komputerowa
11. Programowanie w wybranych językach (Python, Java, C/C++)

DZIENNIK PRAKTYKI

KIERUNEK: INFORMATYKA

Imię i nazwisko studenta

Numer albumu

Semestr studiów

Specjalność: Web development z elementami grafiki.

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: Web development z elementami grafiki, 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 oraz metody programowania	
	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 podstawy grafiki komputerowej i metod przetwarzania obrazu, rozumie zasady tworzenia animacji komputerowych oraz zna podstawy tworzenia interaktywnych aplikacji multimedialnych	
	zna i rozumie specyfikę funkcjonowania 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	
UMIEJĘTNOŚCI	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	
	posługuje się językiem angielskim w stopniu pozwalającym na skuteczne porozumiewania 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 testowania i translacji do postaci wykonywalnej, uruchamiać, lokalizować błędy i optymalizować	
	potrafi projektować i tworzyć aplikacje Internetowe (web development) zarówno front end jak i back end, aplikacje hybrydowe i mobilne a także testować wytworzony kod.	
	potrafi sprawnie posługiwać się oprogramowaniem systemowym, narzędziowym, sieciowym 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	
	posiada umiejętność kreatywnego wykorzystania grafiki komputerowej oraz multimediów dla potrzeb konstruowania interfejsów systemów informatycznych, ze szczególnym uwzględnieniem aplikacji internetowych oraz mobilnych	
	potrafi zaprojektować i skonfigurować prostą 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	
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	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 swoje zachowania w warunkach prezentacji publicznych	
	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 jak i międzynarodowej	

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



SAMOOOCENA STUDENTA

(Imię i Nazwisko)

(AUTOANALIZA I AUTOREFLEKSJA PO ODBITYCH 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)