


KAPITAŁ LUDZKI
 NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

 Projekt współfinansowany przez
 Unię Europejską w ramach
 Europejskiego Funduszu
 Społecznego

UNIA EUROPEJSKA
 EUROPEJSKI
 FUNDUSZ SPOŁECZNY


Nazwa przedmiotu		Kod ECTS					
Praktyka zawodowa 2		11.3.2087					
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot							
Instytut Informatyki							
Studia							
wydział		kierunek		poziom		drugiego stopnia	
Wydział Matematyki, Fizyki i Informatyki		Informatyka		forma		stacjonarne	
				moduł		wszystkie	
				specjalnościowy		wszystkie	
				specjalizacja		wszystkie	
Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących)							
dr inż. Arkadiusz Mirakowski; dr Andrzej Borzyszkowski; prof. UG, dr Jakub Neumann							
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin				Liczba punktów ECTS			
Formy zajęć				4			
Praktyki							
Sposób realizacji zajęć							
zajęcia poza pomieszczeniami dydaktycznymi UG							
Liczba godzin							
Praktyki: 60 godz.							
Termin realizacji przedmiotu							
2024/2025 letni							
Status przedmiotu				Język wykładowy			
obowiązkowy				polski			
Metody dydaktyczne				Forma i sposób zaliczenia oraz podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne			
praktyka w miejscu pracy informatyka				Sposób zaliczenia			
				Zaliczenie na ocenę			
				Formy zaliczenia			
				sprawozdanie z praktyk			
				Podstawowe kryteria oceny			
Sposób weryfikacji założonych efektów uczenia się							
zakładany efekt kształcenia	egzamin	kolokwium	projekt	referat	raport	aktywność	obserwacja postawy i umiejętności
	Wiedza						
K_W09							X
K_W10							X
	Umiejętności						
K_U03							X
	Kompetencje						
K_K01							X
K_K03							X
K_K04							X
Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymogami wstępnymi							
A. Wymagania formalne							
Brak wymagań formalnych							

B. Wymagania wstępne Brak wymagań wstępnych	
Cele kształcenia	
Treści programowe	
Wykaz literatury Brak specyficznej literatury. Może być pomocna literatura związana z praktyką.	
Kierunkowe efekty uczenia się K_W09: ma podstawową wiedzę dotyczącą prawnych i społecznych aspektów informatyki, w tym odpowiedzialności zawodowej i etycznej, własności intelektualnej, prywatności, ryzyka i odpowiedzialności związanej z systemami informatycznymi K_W10: zna podstawowe zasady bezpieczeństwa i higieny pracy w zawodzie informatyka K_U03: potrafi pracować w zespole informatyków, zarządzać swoim czasem oraz podejmować zobowiązania i dotrzymywać terminy, porozumiewać się przy użyciu różnych technik w tym z wykorzystaniem dedykowanych narzędzi K_K01: zna ograniczenia własnej wiedzy i rozumie potrzebę dalszego uczenia się K_K03: rozumie potrzebę i docenia zalety pracy zespołowej, rozumie konieczność systematycznej pracy nad zespołowymi projektami informatycznymi K_K04: rozumie i docenia znaczenie uczciwości intelektualnej w działaniach własnych i innych osób; postępuje etycznie	Wiedza zna podstawowe zasady bezpieczeństwa i higieny pracy w zawodzie informatyka
	Umiejętności potrafi pracować w zespole informatyków, zarządzać swoim czasem oraz podejmować zobowiązania i dotrzymywać terminy, porozumiewać się przy użyciu różnych technik w środowisku zawodowym w tym z wykorzystaniem dedykowanych narzędzi
	Kompetencje społeczne (postawy) rozumie potrzebę i docenia zalety pracy zespołowej, rozumie konieczność systematycznej pracy nad zespołowymi projektami informatycznymi
Kontakt am@ug.edu.pl	