


**KAPITAŁ LUDZKI**  
 NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

 Projekt współfinansowany przez  
 Unię Europejską w ramach  
 Europejskiego Funduszu  
 Społecznego

**UNIA EUROPEJSKA**  
 EUROPEJSKI  
 FUNDUSZ SPOŁECZNY


<b>Nazwa przedmiotu</b>		<b>Kod ECTS</b>					
Praktyka zawodowa (P)		11.3.1079					
<b>Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot</b>							
Instytut Informatyki							
<b>Studia</b>							
<b>wydział</b>	<b>kierunek</b>	<b>poziom</b>	<b>pierwszego stopnia</b>				
Wydział Matematyki, Fizyki i Informatyki	Informatyka	forma	stacjonarne				
		moduł	wszystkie				
		specjalnościowy specjalizacja	wszystkie				
<b>Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących)</b>							
prof. UG, dr Jakub Neumann; dr inż. Arkadiusz Mirakowski; dr Andrzej Borzyszkowski							
<b>Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin</b>				<b>Liczba punktów ECTS</b>			
<b>Formy zajęć</b>				24			
Praktyki							
<b>Sposób realizacji zajęć</b>							
zajęcia poza pomieszczeniami dydaktycznymi UG							
<b>Liczba godzin</b>							
Praktyki: 720 godz.							
<b>Termin realizacji przedmiotu</b>							
2022/2023 letni							
<b>Status przedmiotu</b>				<b>Język wykładowy</b>			
obowiązkowy				polski			
<b>Metody dydaktyczne</b>				<b>Forma i sposób zaliczenia oraz podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne</b>			
praktyka w miejscu pracy informatyka				<b>Sposób zaliczenia</b>			
				Zaliczenie (za)			
				<b>Formy zaliczenia</b>			
				sprawozdanie z praktyk			
				<b>Podstawowe kryteria oceny</b>			
<b>Sposób weryfikacji założonych efektów uczenia się</b>							
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
<b>Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymogami wstępnymi</b>							
<b>A. Wymagania formalne</b>							
Brak wymagań formalnych							

<p><b>B. Wymagania wstępne</b> Brak wymagań wstępnych</p>	
<p><b>Cele kształcenia</b></p>	
<p><b>Treści programowe</b></p>	
<p><b>Wykaz literatury</b> Brak specyficznej literatury. Może być pomocna literatura związana z praktyką.</p>	
<p><b>Kierunkowe efekty uczenia się</b></p> <p>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</p> <p>K_W10: zna podstawowe zasady bezpieczeństwa i higieny pracy w zawodzie informatyka</p> <p>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</p> <p>K_K01: zna ograniczenia własnej wiedzy i rozumie potrzebę dalszego uczenia się</p> <p>K_K03: rozumie potrzebę i docenia zalety pracy zespołowej, rozumie konieczność systematycznej pracy nad zespołowymi projektami informatycznymi</p> <p>K_K04: rozumie i docenia znaczenie uczciwości intelektualnej w działaniach własnych i innych osób; postępuje etycznie</p>	<p><b>Wiedza</b> zna podstawowe zasady bezpieczeństwa i higieny pracy w zawodzie informatyka</p>
	<p><b>Umiejętności</b> 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</p>
	<p><b>Kompetencje społeczne (postawy)</b> rozumie potrzebę i docenia zalety pracy zespołowej, rozumie konieczność systematycznej pracy nad zespołowymi projektami informatycznymi</p>
<p><b>Kontakt</b> j.neumann@inf.ug.edu.pl</p>	