

*Załącznik nr 1  
do Regulaminu zawodowych praktyk studenckich  
Akademii Finansów i Biznesu Vistula*

**Program zawodowych praktyk studenckich**

<b>Uczelnia</b>	AFiBV
<b>Wydział</b>	Sztuki, Techniki i Komunikacji
<b>Kierunek studiów</b>	Informatyka
<b>Specjalność</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Cyberbezpieczeństwo i niezawodność systemów informatycznych i przemysłowych</li><li>2. Projektowanie i zastosowania aplikacji mobilnych</li><li>3. Projektowanie i zastosowania sieci bezprzewodowych dla Internetu Rzeczy</li></ol>
<b>Poziom studiów</b>	II stopnia (rekrutacja 2020/2021)
<b>Profil kształcenia</b>	Praktyczny
<b>PROGRAM ZAWODOWYCH PRAKTYK STUDENCKICH</b>	
<b>Podstawa prawna odbywania praktyki</b>	
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Ustawa z dnia 20 lipca 2018 r. – Prawo o szkolnictwie wyższym (Dz.U. 2018 poz. 1668, z późn. zm.),</li><li>2. Zarządzenie nr 1/04/2020 Rektora AFiBV w Warszawie z dnia 1 kwietnia 2020 r. w sprawie wprowadzenia Regulaminu zawodowych praktyk studenckich Akademii Finansów i Biznesu Vistula w Warszawie,</li><li>3. Regulamin zawodowych praktyk studenckich Akademii Finansów i Biznesu Vistula w Warszawie</li><li>4. Regulamin studiów Akademii Finansów i Biznesu Vistula w Warszawie,</li><li>5. Program kształcenia.</li></ol>	
<b>Rodzaj i czas trwania (liczba tygodni i godzin) oraz rok/semestr studiów</b>	
Czas trwania praktyki – 3 miesiące, sem. 3 (420 godzin)	
<b>Miejsce odbywania (rodzaj instytucji, działu/działów, w których będą odbywać się praktyki)</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Zakład pracy, instytucja administracji publicznej, przedsiębiorstwo, organizacja non-profit lub dowolna inna (np. Uczelnia wyższa) o profilu informatycznym</li><li>✓ dział informatyczny wyżej wymienionej Firmy</li></ul>	
<b>Cele (z podziałem na obszary np. wiedza teoretyczna / umiejętności praktyczne / kompetencje społeczne)</b>	
Cele w obszarze <b>wiedzy</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Utrwalenie wiedzy uzyskanej w czasie studiów</li></ul>	

- Rozszerzenie wiedzy studenta związanej ze specyfiką środowiska zawodowego odpowiadającego przyszłym miejscom pracy absolwentów
- Poznanie funkcjonowania struktury organizacyjnej przedsiębiorstwa o profilu informatycznym lub działu przedsiębiorstwa/instytucji samorządowej, zajmującego się obsługą informatyczną

**Cele w obszarze umiejętności:**

- Rozszerzenie umiejętności uzyskanych w czasie studiów
- Kształtowanie konkretnych umiejętności zawodowych związanych z miejscem odbywania praktyk
- Rozwijanie aktywności i przedsiębiorczości oraz zdobycie doświadczenia i umiejętności wymaganych na rynku pracy

**Cele w obszarze kompetencji społecznych:**

- Kształtowanie kompetencji właściwych dla kierunku studiów *Informatyka*
- Zapoznanie studenta ze specyfiką środowiska zawodowego odpowiadającego przyszłym miejscom pracy absolwentów studiów *Informatyka*

Kształtowanie umiejętności skutecznego komunikowania się w organizacji i pracy zespołowej

**Zadania i obowiązki praktykanta**

**Zadaniem** praktykanta jest realizacja założonych celów praktyk i osiągnięcie przyjętych efektów kształcenia we wszystkich obszarach, zgodnie ze specjalnością.

1. Szkolenie BHP, a w szczególności przepisy dotyczące pracy przy komputerze.
2. Zapoznanie studenta z obowiązkami przestrzegania tajemnicy państwowej i służbowej oraz z wewnętrznym regulaminem zakładu pracy.
3. Pogłębienie wiedzy studenta dotyczącej bezpieczeństwa i polityki bezpiecznego obiegu dokumentów
4. Zapoznanie studenta z zakresem prowadzonych prac w przedsiębiorstwie, technicznymi środkami do zbierania i przekazywania informacji przeznaczonych do przetwarzania.
5. Zapoznanie studenta z problemami bezpieczeństwa danych, ochrony informacji oraz ochrony praw autorskich, systemem licencji i wykorzystywania legalnego oprogramowania w przedsiębiorstwie/instytucji.
6. Współpraca przy projektowaniu i tworzeniu oprogramowania oraz identyfikacja fragmentów przykładowych programów, wybór odpowiedniego wariantu rozwiązania danego problemu programistycznego, oprogramowanie systemowe i użytkowe stosowane w przedsiębiorstwie.
7. Ochrona danych, programów i procesów przetwarzania, struktura danych dla określonego zagadnienia przetwarzania, oprogramowanie użytkowe w danym przedsiębiorstwie, zakres stosowania, cechy eksploatacyjne, zasady obsługi.
8. Organizacja pracy projektantów i programistów na stanowiskach komputerowych, wybrane przykłady oprogramowania użytkowego, wykonanego i stosowanego w przedsiębiorstwie, komputerowe wspomaganie procesu projektowania i programowania.
9. Zapoznanie studenta ze sposobami wykorzystania technik internetowych w działalności przedsiębiorstwa/instytucji.
10. Udział w procesie tworzenia, testowania, dokumentowania i wdrażania oprogramowania
11. Rozwijanie umiejętności pracy zespołowej .
12. Wykonanie samodzielnego zadania inżynierskiego i rozliczenie się z wykonania tego zadania, wykorzystywanego lub oferowanego przez przedsiębiorstwo

**Obowiązki** praktykanta zostały określone w **§9 Regulaminu** zawodowych praktyk studenckich AFiBV

**Podstawa i warunki zaliczenia praktyki**

Podstawa i warunki zaliczenia praktyki zostały określone w **§12 i §13 Regulaminu** zawodowych praktyk studenckich AFiBV

**Regulacje dotyczące zwolnienia z praktyk, niezaliczenia praktyk, odwołania z praktyk**

Podstawa i warunki niezaliczenia praktyki i odwołania z praktyki zostały określone w **§12 i §13 Regulaminu** zawodowych praktyk studenckich AFiBV