

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

Program zawodowych praktyk studenckich

Uczelnia	AFiBV
Wydział	Sztuki, Techniki i Komunikacji
Kierunek studiów	Informatyka
Specjalność	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cyberbezpieczeństwo i niezawodność systemów informatycznych i przemysłowych 2. Projektowanie i zastosowania aplikacji mobilnych 3. Projektowanie i zastosowania sieci bezprzewodowych dla Internetu Rzeczy
Poziom studiów	II stopnia (rekrutacja 2021/2022)
Profil kształcenia	Praktyczny
PROGRAM ZAWODOWYCH PRAKTYK STUDENCKICH	
Podstawa prawna odbywania praktyki	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ustawa z dnia 20 lipca 2018 r. – Prawo o szkolnictwie wyższym (Dz.U. 2018 poz. 1668, z późn. zm.), 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, 3. Regulamin zawodowych praktyk studenckich Akademii Finansów i Biznesu Vistula w Warszawie 4. Regulamin studiów Akademii Finansów i Biznesu Vistula w Warszawie, 5. Program kształcenia. 	
Rodzaj i czas trwania (liczba tygodni i godzin) oraz rok/semestr studiów	
Czas trwania praktyki – 3 miesiące, sem. 3 (420 godzin)	
Miejsce odbywania (rodzaj instytucji, działu/działów, w których będą odbywać się praktyki)	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Zakład pracy, instytucja administracji publicznej, przedsiębiorstwo, organizacja non- profit lub dowolna inna (np. Uczelnia wyższa) o profilu informatycznym ✓ dział informatyczny wyżej wymienionej Firmy 	
Cele (z podziałem na obszary np. wiedza teoretyczna / umiejętności praktyczne / kompetencje społeczne)	
<p>Cele w obszarze wiedzy</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utrwalenie wiedzy uzyskanej w czasie studiów 	

- 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