|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Uczelnia** | | Akademia Finansów i Biznesu Vistula |
| **Wydział** | | Informatyki, Grafiki i Architektury |
| **Poziom studiów** | | I stopnia |
| **Kierunek studiów** | | Computer Science  *(nabór od r. ak. 2025-2026)* |
| **Specjalność** | | 1. Inżynieria baz danych 2. Inżynieria technologii internetowych 3. Inżynieria cyberbezpieczeństwa i sieci komputerowych 4. Inżynieria systemów informatycznych 5. Inżynieria tworzenia gier komputerowych 6. Sztuczna Inteligencja i jej zastosowania w Inżynierii |
| **Forma studiów** | | * Stacjonarne * Niestacjonarne |
| **Profil kształcenia** | | Praktyczny |
| **PROGRAM ZAWODOWYCH PRAKTYK STUDENCKICH** | | |
| **Podstawa prawna odbywania praktyki** | | |
| 1. Ustawa z dnia 20 lipca 2018 r. – Prawo o szkolnictwie wyższym (Dz.U. 2018 poz. 1668, z późn. zm.), 2. Zarządzenie Nr 6/08/2023 Rektora Akademii Finansów i Biznesu Vistula w Warszawie z dnia 11 sierpnia 2023 roku w sprawie wprowadzenia Regulaminu zawodowych praktyk studenckich Akademii Finansów i Biznesu Vistula w Warszawie, 3. Regulamin studiów Akademii Finansów i Biznesu Vistula w Warszawie, 4. Program kształcenia. | | |
| **Rodzaj i czas trwania (liczba tygodni i godzin) oraz rok/semestr studiów** | | |
| Czas trwania praktyki – 6 miesięcy tj. 960 godzin dydaktycznych (720 godzin zegarowych), 6 i 7 semestr | | |
| **Miejsce odbywania**  **(rodzaj instytucji, działu/działów, w których będą odbywać się praktyki)** | | |
| * Zakład pracy, instytucja administracji publicznej, przedsiębiorstwo, organizacja non- profit lub dowolna inna (np. Uczelnia wyższa) o profilu informatycznym * dział informatyczny wyżej wymienionej Firmy | | |
| Cele w obszarze **wiedzy**   * Utrwalenie wiedzy uzyskanej w czasie studiów * Zapoznanie studenta ze specyfiką środowiska zawodowego odpowiadającego przyszłym miejscom pracy absolwentów studiów Informatyka * Poznanie funkcjonowania struktury organizacyjnej przedsiębiorstwa o profilu informatycznym lub działu przedsiębiorstwa/instytucji samorządowej, zajmującego się obsługą informatyczną   Cele w obszarze **umiejętności**:   * Utrwalenie 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 * Kształtowanie umiejętności 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, Kodeksem Pracy i wewnętrznym regulaminem zakładu pracy. 3. Zapoznanie studenta z procedurami funkcjonowania przedsiębiorstwa. 4. Zapoznanie studenta z zakresem obowiązków i specyfiką pracy informatyka. 5. Zapoznanie studenta z infrastrukturą informatyczną, technologią i topologią sieci komputerowej, funkcjonowaniem serwerowni. 6. Zapoznanie studenta z funkcjonowaniem helpdesku. 7. Udział studenta w instalowaniu nowych lub uaktualnionych wersji oprogramowania. 8. Współpraca studenta w konserwacji serwisów WWW, pocztowego oraz innych występujących w przedsiębiorstwie. 9. Zapoznanie studenta z organizacją serwisu i przeglądów okresowych. 10. Zapoznanie studenta z realizowanymi w zakładzie działaniami marketingowymi wspomaganymi komputerowo. 11. Udział studenta w konfigurowaniu i administrowaniu siecią komputerową. 12. Współpraca przy tworzeniu oprogramowania i opracowywania dokumentacji. 13. Współpraca przy tworzeniu instrukcji użytkowania oprogramowania. 14. Współpraca przy tworzeniu instrukcji użytkowania oprogramowania. 15. Uczestnictwo w pracach działu informatyki. 16. 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** | | |
| Podstawę zaliczenia praktyki określa §8 Regulaminu zawodowych praktyk studenckich AFiB Vistula.  Warunkiem zaliczenia praktyk jest:   * Odbycie praktyki w ustalonym terminie; * Wykonanie zadań przewidzianych w programie praktyk; * Przedłożenie dokumentu potwierdzającego odbycie praktyki; * Przedłożenie dzienniczka praktyk; * Uzyskanie pozytywnej decyzji Wydziałowego Opiekuna do spraw Zawodowych Praktyk Studenckich o zaliczaniu praktyk. | | |
| **Regulacje dotyczące zwolnienia z praktyk, niezaliczenia praktyk, odwołania z praktyk** | | |
| 1. Regulamin Zawodowych Praktyk Studenckich Akademii Finansów i Biznesu Vistula w Warszawie §8 Warunki zaliczenia praktyk | | |