

KARTA MODUŁU

I. OGÓLNE INFORMACJE O MODULE								
COLLEGIUM WITELONA UCZELNIA PAŃSTWOWA WYDZIAŁ NAUK TECHNICZNYCH I EKONOMICZNYCH								
Kierunek studiów:		INFORMATYKA						
Poziom studiów:		studia pierwszego stopnia						
Profil studiów:		praktyczny						
Forma studiów:		stacjonarne/ niestacjonarne						
Nazwa modułu:		PRAKTYKA ZAWODOWA						
Rodzaj modułu:		Praktyka zawodowa						
Język wykładowy:		Język polski*						
Rok studiów:	3	Formy prowadzenia zajęć wraz z liczbą godzin dydaktycznych:						
Semestr:	6	Praktyka zawodowa**						
Liczba punktów ECTS ogółem:	11	320/320						
Forma zaliczenia:		Zaliczenie z oceną						
Wymagania wstępne:		Wiedza i umiejętności z przedmiotu Wprowadzenie do praktyki zawodowej.						
II. CELE KSZTAŁCENIA								
Cele kształcenia:								
Cel 1: Poznanie narzędzi stosowanych w miejscu odbywania praktyki, służących do tworzenia, montażu, obróbki i druku prac graficznych oraz do przygotowania zsynchronizowanych materiałów audio i video. Cel 2: Poznanie rozwiązań dotyczących bezpieczeństwa danych i systemów w miejscu pracy. Cel 3: Poznanie zasad archiwizacji i zapewnienia stabilności systemów informatycznych stosowanych w organizacji. Cel 4: Udział w zespołowych pracach z zakresu grafiki komputerowej. Cel 5: Dostosowanie się do obowiązującej w zakładzie pracy kultury organizacyjnej.								
III. EFEKTY UCZENIA SIĘ WRAZ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW KIERUNKOWYCH								
Efekt uczenia się	Student, który zaliczył moduł w zakresie:						Odniesienie do efektów kierunkowych	
wiedzy:								
W01	Zna konfigurację oraz zasady działania narzędzi i sprzętu stosowanych w obszarze grafiki komputerowej.						K1I_W07	
W02	Ma wiedzę z zakresu prac graficznych wspierających obszar zarządzania przedsiębiorstwem.						K1I_W15	
umiejętności:								
U01	Potrafi jako grafik współdziałać w zespole jasno formułując i uzasadniając swoje opinie.						K1I_U01	
U02	Potrafi się uczyć nowych umiejętności, koniecznych do wykonania zadań z obszaru grafiki komputerowej.						K1I_U05	
U03	Umie wykonać czynności związane z administrowaniem siecią komputerową oraz stosować dobre praktyki służące ochronie i archiwizacji danych.						K1I_U11	
U04	Potrafi zaprojektować i zaimplementować zadanie inżynierskie z obszaru grafiki rastrowej i wektorowej.						K1I_U16	
U05	Umie włączyć się do wykonywania zespołowych prac inżynierskich w zakładzie pracy.						K1I_U17	
U06	Dąży do poszerzania swoich kompetencji zawodowych z obszaru grafiki komputerowej.						K1I_U18	
kompetencji społecznych:								
K01	Wykazuje się odpowiedzialnością na stanowisku pracy, obowiązkowością i punktualnością.						K1I_K01	
K02	Szanuje normy i wartości obowiązujące w zakładzie pracy, zachowując przy tym właściwe relacje w kontaktach z przełożonym, klientami i współpracownikami.						K1I_K02	
K03	Dbą o pozytywną autoprezentację w tym o obowiązującą w zakładzie pracy etykietę ubioru. Przestrzega zasad savoir-vivre.						K1I_K03	
K04	Jest gotów działać w sposób przedsiębiorczy.						K1I_K04	
K05	Jest gotów dzielić się swoją wiedzą informatyczną z pracownikami i współpracownikami firmy.						K1I_K05	
IV. TREŚCI PROGRAMOWE								

Treści programowe (tematyka zajęć, zaprezentowana z podziałem na poszczególne formy zajęć z określeniem liczby godzin potrzebnych na ich realizację)		
Praktyka zawodowa**:		
Kod	Tematyka zajęć	Liczba godzin S/N
P1	Przedstawienie treści karty modułu. Poznanie sprzętu komputerowego i oprogramowania użytkowego w zakładzie pracy stosowanego w obszarze grafiki komputerowej. Udział w pracach działu IT przedsiębiorstwa. Poznanie i umiejętna obsługa, z elementami administrowania, systemów operacyjnych w zakładzie pracy. Udział w zespołowych pracach inżynierskich. Przybliżenie studentowi działań związanych z cyberbezpieczeństwem w zakładzie pracy. Udział w pracach projektowych z zakresu grafiki komputerowej. Umożliwienie studentowi wykonanie prac związanych z jego pracą inżynierską (jeśli praca na praktyce związana jest z tematyką pracy inżynierskiej).	320/320
V. METODY KSZTAŁCENIA, NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE		
Metody kształcenia: Praktyka zawodowa 2. Narzędzia (środki) dydaktyczne: Zależne od miejsca odbywania praktyki		
VI. FORMA I KRYTERIA ZALICZENIA MODUŁU		
1. Formy zaliczenia: • zaliczenie z oceną 2. Sposób weryfikacji i oceniania efektów uczenia się: • obserwacja i ocena pracy studenta przez zakładowego opiekuna praktyki. • zaliczenie na ocenę sprawozdania z realizacji praktyki zawodowej. 3. Podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne określone są indywidualnie, jednak powinny zachować adekwatność wobec zaplanowanych efektów uczenia się		
VII. BILANS PUNKTÓW ECTS - NAKŁAD PRACY STUDENTA		
Kategoria		Obciążenie studenta
Liczba godzin realizowanych przy bezpośrednim udziale nauczyciela (godziny kontaktowe)		320/320
Udział w wykładach		-
Udział w praktyce zawodowej		320/320
Samodzielna praca studenta (godziny niekontaktowe)		10/10
Przygotowanie do wykładu		-
Przygotowanie do praktyki zawodowej		-
Przygotowanie do egzaminu		-
Przygotowanie do zaliczenia praktyki zawodowej		10/10
Łączna liczba godzin		330
Punkty ECTS za moduł		11
VIII. ZALECANA LITERATURA		
Literatura podstawowa: 1. Dokumentacja wewnętrzna zakładu pracy.		
Literatura uzupełniająca: 1. Dokumentacja praktyk na stronach Uczelni.		

Na kierunkach studiów, na których obowiązują standardy kształcenia oraz odrębne przepisy określone przez właściwego ministra, karty modułów powinny także uwzględniać powyższe uregulowania

*należy odpowiednio wypełnić

** należy wpisać formę/formy przypisane do modułu określone w programie studiów (ćwiczenia, seminarium, konwersatorium, lektorat, laboratorium, warsztat, projekt, zajęcia praktyczne, zajęcia terenowe, zajęcia wychowania fizycznego, praktyka zawodowa, inne)