

Praktyka zawodowa

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Elektroniczne przetwarzanie informacji Ścieżka - Jednostka organizacyjna Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej Poziom kształcenia pierwszego stopnia Forma studiów studia stacjonarne Profil studiów ogólnoakademicki Obligatoryjność obowiązkowy		Cykl kształcenia 2025/26 Rok realizacji 2026/27 Kod przedmiotu UJ.WZEPIS.18.00038.25 Języki wykładowe polski Dyscypliny Informatyka Klasyfikacja ISCED 0417 Umiejętności związane z miejscem pracy Kod USOS
Koordynator przedmiotu	Krzysztof Darmoń	
Prowadzący zajęcia	Krzysztof Darmoń	
Okres Semestr 4	Forma weryfikacji uzyskanych efektów uczenia się zaliczenie Forma prowadzenia i godziny zajęć praktyka zawodowa: 60	Liczba punktów ECTS 2.0

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Zastosowanie wiedzy zdobytej na zajęciach w praktyce oraz poszerzenie jej.
C2	Poznanie potencjalnego miejsca pracy.

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	wybraną terminologię naukową i profesjonalną związaną z projektowaniem i programowaniem interakcji człowiek system, projektowaniem funkcjonalnych interfejsów oraz tworzeniem skutecznych przekazów elektronicznych	EPI_K1_W02	zaliczenie
W2	aktualnie stosowaną metodykę wykonywania zadań, jak również procedury, narzędzia, technologie i dobre praktyki stosowane w wybranym obszarze działalności profesjonalnej związanej z projektowaniem interakcji człowiek-system	EPI_K1_W09, EPI_K1_W14, EPI_K1_W18	zaliczenie
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	samodzielnie zdobywać nową wiedzę i rozwijać umiejętności zawodowe w wybranym obszarze działalności profesjonalnej	EPI_K1_U28	zaliczenie
U2	uczestniczyć w realizacji wybranych, typowych procesów realizowanych w jednostkach przyjmujących na praktykę	EPI_K1_U13, EPI_K1_U17, EPI_K1_U19, EPI_K1_U25, EPI_K1_U26	zaliczenie
U3	zastosować wiedzę o regulacjach prawnych w praktyce zawodowej, mając świadomość konieczności zasięgnięcia porad specjalisty w sytuacjach szczególnych	EPI_K1_U31	zaliczenie
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	odpowiedzialnego wykonywania powierzonych zadań, dążąc do osiągnięcia jak najlepszego wyniku i mając na uwadze budowanie prawidłowych relacji interpersonalnych w miejscu pracy	EPI_K1_K01, EPI_K1_K02, EPI_K1_K03, EPI_K1_K04	zaliczenie

Bilans punktów ECTS

Forma aktywności studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane rodzaje zajęć	
praktyka zawodowa	60	
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 60	ECTS 2.0

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
-----	-------------------	-----------------------------------

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Podstawowe zasady bezpieczeństwa i higieny pracy, adekwatne do zakresu obowiązków wykonywanych w trakcie praktyki. Wybrane aspekty kultury organizacyjnej instytucji przyjmującej na praktyki, w tym aspekty prawne i etyczne prowadzonej działalności.	U3, K1
2.	Podstawowa terminologia profesjonalna z obszaru działalności instytucji przyjmującej na praktyki w zależności od wyboru opcji praktyk.	W1
3.	Metodyka wykonywania zadań, procedury, narzędzia, technologie i dobre praktyki stosowane w wybranym na potrzeby praktyk obszarze działalności profesjonalnej.	W2, U2
4.	Samodzielne zdobywanie nowej wiedzy i rozwijanie umiejętności zawodowych w wybranym obszarze działalności profesjonalnej.	W1, W2, U1, K1
5.	Udział w realizacji wybranych, typowych procesów realizowanych w jednostkach przyjmujących na praktykę.	W2, U2, K1

Informacje rozszerzone

Metody nauczania :

ćwiczenia przedmiotowe, rozwiązywanie zadań, metoda projektów

Rodzaj zajęć	Formy zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
praktyka zawodowa	zaliczenie	Zrealizowanie 60 godzin w miejscu praktyki poprzez wykonywanie powierzonych zadań poświadczonych w Dzienniku praktyk.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Studenci odbywają praktyki w wymiarze 60 godzin (2 ECTS) w wybranej firmie lub instytucji publicznej prowadzącej działalność zgodną z profilem jednej z trzech ścieżek kształcenia realizowanej na kierunku elektroniczne przetwarzanie informacji: programista i projektant aplikacji internetowych, user experience designer oraz webwriter. Doborem instytucji partnerskich, organizacją praktyk oraz ich monitorowaniem zajmuje się wyznaczony koordynator praktyk zgodnie z przyjętymi przez Radę Instytutu zasadami organizacji praktyk i na bazie obowiązującego na Wydziale ZiKS UJ wzoru umowy.

Literatura

Obowiązkowa

1. Literaturę zaproponuje opiekun praktyk na pierwszym spotkaniu.

Kierunkowe efekty uczenia się

Kod	Treść
EPI_K1_K01	Absolwent jest gotów do pracy indywidualnej i zespołowej
EPI_K1_K02	Absolwent jest gotów do stosowania reguł taktu retorycznego i zasad stosowności, budując w ten sposób dobre relacje interpersonalne
EPI_K1_K03	Absolwent jest gotów do świadomego planowania swoich działań, właściwego określania priorytetów służących realizacji określonego przez siebie lub innych zadania, a także do wytyczania kolejnych etapów pracy oraz ich odpowiedzialnego wykonania
EPI_K1_K04	Absolwent jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści, rozumienia i akceptowania konieczności permanentnego rozwijania swojej wiedzy i umiejętności w odpowiedzi na nowe osiągnięcia nauki i praktyki oraz zmieniające się trendy kulturowe, społeczne i ekonomiczne
EPI_K1_U13	Absolwent potrafi wykonać analizę wymagań użytkownika względem systemu informatycznego i stworzyć model wymagań w metodyce strukturalnej i obiektowej, a także potrafi zaprojektować strukturę i wdrożenie systemu komputerowego
EPI_K1_U17	Absolwent potrafi ze zrozumieniem dokonać analizy języka tekstu oraz potrafi zastosować wiedzę konieczną do analizy przy tworzeniu spójnego tekstu
EPI_K1_U19	Absolwent potrafi dokonać krytycznej analizy tekstów i przekazów medialnych pod kątem zawartych w nich zabiegów perswazyjnych
EPI_K1_U25	Absolwent potrafi zastosować wiedzę o tekście, obrazie i dźwięku w procesie projektowania i wykonywania aplikacji internetowych
EPI_K1_U26	Absolwent potrafi wykonać zaawansowany projekt informatyczny na wybrany temat, stosując poznane technologie
EPI_K1_U28	Absolwent potrafi znaleźć literaturę przedmiotu o charakterze naukowym lub profesjonalnym i pozyskiwać z niej informacje niezbędne do prowadzenia działalności naukowej i ustawicznego podnoszenia kwalifikacji zawodowych
EPI_K1_U31	Absolwent potrafi korzystać z wiedzy na temat zasad prawa autorskiego i praw pokrewnych, prawa Internetu i prawa patentowego w działalności naukowej i w praktyce zawodowej, mając świadomość konieczności zasięgnięcia porad specjalisty w sytuacjach szczegółowych
EPI_K1_W02	Absolwent zna i rozumie w stopniu zaawansowanym wybrane zagadnienia teoretyczne informatyki, obejmujące pojęcia: algorytm, złożoność algorytmu, struktury danych i ich typy
EPI_K1_W09	Absolwent zna i rozumie w stopniu zaawansowanym wybrane metody projektowania i programowania aplikacji internetowych oraz odpowiednie strukturalne i obiektowe języki programowania wysokiego poziomu
EPI_K1_W14	Absolwent zna i rozumie w stopniu zaawansowanym budowę i funkcje graficznego interfejsu użytkownika oraz zasady ergonomii w projektowaniu interfejsu
EPI_K1_W18	Absolwent zna i rozumie specyfikę tworzenia tekstów użytkowych przeznaczonych do publikacji w Internecie oraz zasady architektury informacji