

Załącznik 1 do porozumienia w sprawie praktyk studenckich

Politechnika Morska w Szczecinie
Wydział Informatyki i Telekomunikacji
Informatyka studia II stopnia – magisterskie II semestr
Praktyka programowa
Na podstawie Programu Studiów dla kierunku Informatyka – wersja 2022 r.

Ogólne założenia prowadzonych praktyk:

- Praktyki trwają trzy miesiące.
- Praktyki mogą być przeprowadzane w następujących rodzajach firm i organizacji:
 1. Firmy informatyczne zajmujące się projektowaniem, wykonaniem, testowaniem i wdrażaniem szeroko pojętego oprogramowania, a w szczególności systemów informatycznych,
 2. Firmy zajmujące się projektowaniem, wykonaniem i wdrażaniem rozwiązań sprzętowo-programowych,
 3. Inne firmy i instytucje, pod warunkiem, że praktyki będą odbywać się w dziale zajmującym się obsługą IT.
- Skierowanie na praktykę odbywa się na podstawie porozumienia między Politechniką Morską w Szczecinie, a jednostką w której realizowana będzie praktyka. Jeżeli Uczelnia dysponuje ofertami praktyk, student może skorzystać z praktyki w przedsiębiorstwie wskazanym przez Uczelnię. Pozostali studenci wybierają samodzielnie zakład pracy w którym odbędą praktykę.
- Jedynym kryterium wyboru jednostki jest umożliwienie w jak najszerszym zakresie realizację zagadnień praktyki. Po wskazaniu przez studenta jednostki wybranej do realizacji praktyki, Dziekan lub osoba do tego upoważniona zatwierdza jej zgodność z programem studiów. Decyzję o skierowaniu studenta na praktykę podejmuje Dziekan Wydziału.

Program praktyki zawodowej:

Do zadań praktyki zawodowej należy zapoznanie studenta z zagadnieniami dotyczącymi m.in.:

- obowiązków w branży/firmie przepisów,
- technik i sposobów wykonywania prac projektowych i dokumentacyjnych,
- procesu uzgodnień branżowych,
- technologii i organizacji prac wykonawczych w zakresie projektów informatycznych,
- obsługi sprzętu i oprogramowania wykorzystywanych w pracy zawodowej,
- procedur zgłaszania awarii, prac naprawczych i obiegu dokumentacji,
- współpracy z klientami, firmami i instytucjami,
- jeśli jest to możliwe zapoznania z procedurą przetargową i zasadami przygotowywania dokumentacji przetargowej.

W ramach praktyk studenci powinni brać udział w pracach, w czasie których mogliby zapoznać się praktycznie z wybranymi zagadnieniami z zakresu:

- zadań i struktury organizacyjnej jednostki, w której przeprowadzana jest praktyka,
- obiegu dokumentów oraz informacji i sposobów ich wymiany w jednostce,
- infrastruktury IT jednostki,
- zasad przygotowania prac dokumentacyjnych i projektowych,
- procesu podejmowania decyzji w zakresie projektowania oprogramowania lub rozwiązań sprzętowo-programowych,
- specyficznego sprzętu i oprogramowania oraz obróbki danych wykorzystywanych w jednostce,
- sprawozdawczości jednostki,
- aktów prawnych na podstawie których działa jednostka,
- prac projektowych i wykonawczych, w szczególności związanych z:
 - testowaniem, dokonywaniem samodzielnych napraw i montażem sprzętu IT,
 - zarządzaniem sieciami komputerowymi lub systemami oprogramowania,
 - funkcjonowaniem systemów IT,
 - diagnostyką oprogramowania,
 - tworzeniem oprogramowania.