



IV. Opis programu studiów

3. KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	M#1-N1-IP-604
Nazwa przedmiotu	Praktyka zawodowa
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Practice
Obowiązuje od roku akademickiego	2020/2021

USYTUOWANIE MODUŁU W SYSTEMIE STUDIÓW

Kierunek studiów	INFORMATYKA PRZEMYSŁOWA
Poziom kształcenia	I stopień
Profil studiów	ogólnoakademicki
Forma i tryb prowadzenia studiów	studia niestacjonarne
Zakres	wszystkie
Jednostka prowadząca przedmiot	Katedra Technologii Mechanicznej i Metrologii
Koordynator przedmiotu	dr hab. Jakub Takosoglu, prof. PŚk
Zatwierdził	

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

Przynależność do grupy/bloku przedmiotów	przedmiot kierunkowy
Status przedmiotu	obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Usytuowanie modułu w planie studiów - semestr	semestr 6
Wymagania wstępne	Wszystkie przedmioty od semestru 1 do semestru 5
Egzamin (TAK/NIE)	NIE
Liczba punktów ECTS	4

Forma prowadzenia zajęć	wykład	ćwiczenia	laboratorium	projekt	seminarium
Liczba godzin w semestrze					

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Kategoria	Symbol efektu	Efekty kształcenia	Odniesienie do efektów kierunkowych
Wiedza	W01	Student zna podstawowe zasady bezpieczeństwa i higieny pracy obowiązujące w przemyśle wykorzystującym narzędzia informatyczne. Ma również wiedzę związaną z bezpiecznym ich użytkowaniem.	IP1_W22
	W02	Student posiada podstawową wiedzę związaną z zarządzaniem (w tym zarządzaniem jakością), organizacją i zadaniami działów w zakładach przemysłowych oraz występujących tam zautomatyzowanych procesów produkcyjnych.	IP1_W23
Umiejętności	U01	Student potrafi pracować indywidualnie i w zespole w celu realizacji postawionego zadania inżynierskiego.	IP1_U02
	U02	Student ma przygotowanie niezbędne do pracy w środowisku przemysłowym oraz zna zasady bezpieczeństwa.	IP1_U11
	U03	Student ma umiejętność samokształcenia, w celu rozwiązywania i realizacji postawionych zadań w zakładzie przemysłowym oraz podnoszenia kompetencji zawodowych.	IP1_U04
	U04	Student potrafi ocenić przydatność rutynowych metod i narzędzi służących do rozwiązywania prostych zadań inżynierskich typowych dla informatyki przemysłowej oraz wybierać i stosować właściwe metody i narzędzia.	IP1_U31
	U05	Student potrafi przygotować tekst zawierający omówienie wyników realizacji praktyki w zakładzie (sprawozdanie z praktyki).	IP1_U03
Kompetencje społeczne	K01	Rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się w celu podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych	IP1_K01
	K02	Student uczestniczy w pracach na rzecz zakładu wykorzystując nabytą na uczelni wiedzę. Student ma świadomość odpowiedzialności za pracę własną oraz gotowość podporządkowania się zasadom pracy w zespole i ponoszenia odpowiedzialności za wspólnie realizowane zadania.	IP1_K04

TREŚCI PROGRAMOWE

Forma zajęć*	Treści programowe
praktyka	Praktyka ma charakter poznawczo-praktyczny i może odbywać się w każdym zakładzie (przedsiębiorstwie), którego działalność ma związek z projektowaniem, produkcją lub eksploatacją maszyn i urządzeń technologicznych. W ramach praktyki student powinien zapoznać się z organizacją zakładu i zadaniami poszczególnych działów produkcyjnych, ze szczególnym zwróceniem uwagi na komputerowe systemy przemysłowe oraz procesy technologiczne stosowane w zakładzie ze szczególnym uwzględnieniem procesów, w których wykorzystuje się oprogramowanie komputerowe. Student powinien poznać obsługę maszyn i urządzeń technologicznych. Ponadto może wykonywać (po odpowiednim przeszkoleniu BHP i pod opieką) proste prace związane z programowaniem maszyn i urządzeń przemysłowych, prace montażowe lub projektowe. Student powinien aktywnie uczestniczyć w pracach na rzecz zakładu wykorzystując nabytą na uczelni wiedzę, a charakter wykonywanych przez niego prac powinien być zgodny z kierunkiem studiów informatyka przemysłowa. Student nie musi odbywać praktyki na wszystkich dostępnych wydziałach zakładu. Po uzgodnieniu z opiekunem praktyki dla kierunku informatyka przemysłowa można ją zawęzić do wybranych działów zgodnych z programem studiów. Praktyka trwa 4 tygodnie. Program praktyki: 1. Odbycie szkolenia BHP oraz PPOŻ. obowiązujących na tych wydziałach, na których student będzie odbywał praktykę. 2. Zapoznanie się ze strukturą i organizacją firmy, ponadto organizacją pracy wydziałów, pracą i zadaniami poszczególnych działów produkcyjnych. 3. Zapoznanie się z procesami technologicznymi stosowanymi w zakładzie ze szczególnym uwzględnieniem wydziałów, w których student ma praktykę. 4. Zapoznanie się z problemami projektowania, modernizacji i eksploatacji maszyn, urządzeń czy też linii produkcyjnych w zakresie informatyki przemysłowej. 5. Zapoznanie się z oprogramowaniem do wspomagania projektowania, wytwarzania lub zarządzania jakością. 6. Zapoznanie się z organizacją systemu kontroli jakości stosowanym w zakładzie. 7. Podczas praktyki student powinien poznać różne maszyny i urządzenia technologiczne stosowane w przemyśle, zapoznać się z ich budową i przeznaczeniem oraz stosowanymi narzędziami. Obsługa maszyn i urządzeń rozumiana jest w dużej mierze jako obserwacja ich pracy. Obserwacja ta nie powinna być jednak bierna. Student pod nadzorem pracownika może wykonywać samodzielnie proste czynności. 8. Student w trakcie trwania praktyki może wykonać proste prace projektowe zgodne z kierunkiem studiów informatyka przemysłowa uzgodnioną z przedstawicielem firmy. 9. Zakończenie praktyki: wykonanie sprawozdania z praktyki, zaliczenie praktyki, załatwienie formalności związanych z zakończeniem praktyki.

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Symbol efektu	Metody sprawdzania efektów kształcenia (zaznaczyć X)					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Inne
W01						X
W02						X
U01					X	
U02					X	
U03					X	
U04					X	
U05					X	
K01						X
K02						X

FORMA I WARUNKI ZALICZENIA

Forma zajęć*	Forma zaliczenia	Warunki zaliczenia
praktyka	zaliczenie z oceną	Zaliczenie na podstawie obecności studenta na praktyce, wykonanego przez studenta sprawozdania z praktyk z omówieniem zrealizowanych zadań oraz końcowej rozmowy. W czasie trwania praktyk możliwe kontrole przeprowadzane przez wydziałowego kierownika praktyk lub koordynatora praktyki na kierunku informatyka przemysłowa.

*) zostawić tylko realizowane formy zajęć

NAKŁAD PRACY STUDENTA

Bilans punktów ECTS							
Lp.	Rodzaj aktywności	Obciążenie studenta					Jednostka
		W	C	L	P	S	
1.	Udział w zajęciach zgodnie z planem studiów						h
2.	Inne (konsultacje, egzamin)						h
3.	Razem przy bezpośrednim udziale nauczyciela akademickiego						h
4.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje przy bezpośrednim udziale nauczyciela akademickiego						ECTS
5.	Liczba godzin samodzielnej pracy studenta						h
6.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach samodzielnej pracy						ECTS
7.	Nakład pracy związany z zajęciami o charakterze praktycznym						h
8.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym						ECTS
9.	Sumaryczne obciążenie pracą studenta						h
10.	Punkty ECTS za moduł <i>1 punkt ECTS=25 godzin obciążenia studenta</i>	4					ECTS

LITERATURA

1. Literatura zalecana do przedmiotów w ramach studiowanego kierunku
2. Materiały dostępne w zakładzie, w którym odbywa się praktyka, służące do realizacji postawionych prostych zadań inżynierskich z zakresu informatyki przemysłowej.