



W ramach programu praktyk student realizuje co najmniej jedno z wymienionych zadań:

1. Prace w zakresie tworzenia i użytkowania oprogramowania:
 - a. projektowanie oprogramowania,
 - b. udział w zespołach tworzących oprogramowanie (w tym działalność jednoosobowa),
 - c. testowanie oprogramowania,
 - d. tworzenie dokumentacji technicznej dla systemów oprogramowania,
 - e. wykorzystywanie istniejących aplikacji lub systemów informatycznych,
 - f. wdrażanie aplikacji i systemów.

2. Prace związane z zarządzaniem projektami informatycznymi:
 - a. zarządzanie lub współzarządzanie projektem programistycznym lub sprzętowym,
 - b. harmonogramowanie prac informatyków biorących udział w projekcie,
 - c. nabywanie umiejętności obsługi systemów wspomagania zarządzania projektami informatycznymi i innych systemów oprogramowania.

W wyniku realizacji praktyki programowej student osiąga następujące efekty:

- E1: posiada wiedzę zgodną z realizowanymi w ramach praktyki zadaniami praktycznymi,
- E2: posiada rozeznanie w sprawach swoich preferencji oraz charakteru ewentualnej przyszłej pracy,
- E3: posiada rozeznanie w sprawie relacji pomiędzy potrzebami rynku a wiedzą zdobywaną w trakcie edukacji,
- E4: potrafi w sposób praktyczny wykorzystać wiedzę zdobytą w dotychczasowym toku studiów do konkretnego zastosowania, zgodnego z przynajmniej jednym punktem ramowego programu praktyk,
- E5: jest otwarty na współpracę w środowisku innym niż szkoła.