



1. Prace przeglądowo-konserwacyjne, obsługowe i instalacyjne
 - a) Sieci komputerowych i telekomunikacyjnych,
 - b) Urządzeń komputerowych i peryferyjnych,
 - c) Urządzeń elektronicznych.

2. 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.

3. 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.

4. Prace badawczo-rozwojowe z zakresu informatyki:
 - a) Udział w projektach badawczo-rozwojowych realizowanych w uczelniach, instytucjach naukowo-badawczych lub innych przedsiębiorstwach realizujących takie zadania,
 - b) Współudział w przygotowywaniu wniosków, studiów wykonalności i innej potrzebnej dokumentacji w ramach projektów badawczo-rozwojowych.

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.