

PROGRAM PRAKTYK

TECHNIK PROGRAMISTA 4 TYGODNIE KLASA III – 120 godz. KLASA IV – 160 godz.

Cele ogólne przedmiotu

1. Poznanie
 - przepisów bezpieczeństwa i higieny pracy, ochrony przeciwpożarowej i ochrony środowiska w miejscu pracy,
 - struktury organizacyjnej przedsiębiorstwa,
 - organizacji działalności gospodarczej i administracyjnej przedsiębiorstwa,
 - zasad organizacji stanowiska pracy,
 - przepisów prawnych związanych z zatrudnieniem,
 - obowiązków pracownika i pracodawcy,
 - zadań zawodowych w warunkach zakładu pracy,
2. Nabycie umiejętności
 - przestrzegania przepisów BHP, przeciwpożarowych i ochrony środowiska,
 - wykonywania zadań zawodowych w warunkach zakładu pracy.
3. Kształtowanie postawy, świadomości
 - stosowania zasad kultury osobistej i ogólnie przyjętych norm zachowania w miejscu pracy;
 - odpowiedzialności za realizowane działania;
 - kreatywności w rozwiązywaniu problemów;
 - stosowania właściwej techniki twórczego myślenia przy rozwiązaniu problemu;
 - doskonalenia jakości wykonywanych działań;
 - analizowania i oceny podejmowanych działań;
 - pracy w zespole;
 - przestrzegania przepisów prawa pracy;

Cele operacyjne

Uczeń potrafi:

1. stosować przepisy bezpieczeństwa i higieny pracy, ochrony przeciwpożarowej i ochrony środowiska w miejscu pracy,
2. scharakteryzować organizację działalności gospodarczej i administracyjnej przedsiębiorstwa,
3. charakteryzować strukturę organizacyjną przedsiębiorstwa oraz służb informatycznych w przedsiębiorstwie,
4. rozróżniać rodzaj działalności przedsiębiorstwa,
5. organizować własne stanowisko pracy,
6. dobrać konfigurację sprzętu i oprogramowania komputerowego dla różnych zastosowań,
7. realizować zadania zawodowe w warunkach zakładu pracy,
8. posługiwać się gotowymi pakietami oprogramowania użytkowego i narzędziowego,
9. zbierać dane dla systemów przetwarzania informacji,
10. korzystać z zasobów lokalnych sieci komputerowych i internetu,
11. organizować i wykonywać prace w zakresie usług informatycznych dla użytkowników lub zleceniodawców,
12. zaprojektować, stworzyć i administrować witrynami internetowymi oraz innymi technologiami webowymi,

13. utworzyć aplikacje internetowe,
14. utworzyć programy desktopowe,
15. utworzyć programy mobilne,
16. modelować, projektować i zajmować się drukiem 3D,
17. administrować bazami danych i systemami przetwarzania informacji w przedsiębiorstwie,
18. zaprojektować bazy danych na użytek przedsiębiorstwa,
19. administrować bazami danych i systemami przetwarzania informacji w przedsiębiorstwie informatycznym,
20. posługiwać się terminologią zawodową w języku angielskim,
21. korzystać z instrukcji i literatury w języku angielskim,
22. pracować w zespole.

Materiał nauczania

1. Organizacja stanowiska pracy
 - przestrzeganie przepisów bezpieczeństwa i higieny pracy, ochrony przeciwpożarowej i ochrony środowiska,
 - udzielanie pierwszej pomocy w stanach zagrożenia zdrowia i życia,
 - organizowanie stanowiska pracy programisty według zasad ergonomii,
 - rozpoznawanie czynników szkodliwych i uciążliwych występujących w miejscu pracy,
 - stosowanie zasad współpracy w zespole,
 - przestrzeganie przepisów, regulaminów i zasad obowiązujących pracowników firmy,
 - charakterystyka form działalności gospodarczej i administracyjnej firmy ,
 - określanie struktury organizacyjnej firmy i charakteru jej działalności,
 - określanie miejsca i znaczenia prac informatycznych w działalności firmy,
2. Obsługa oprogramowania używanego w firmie
 - obsługa oprogramowania systemowego i użytkowego stosowanego w firmie,
 - ochrona danych, programów i procesów przetwarzania informacji.
3. Organizacja i wyposażenie przedsiębiorstwa na potrzeby przetwarzania informacji
 - określenie zakresu prac prowadzonych w firmie,
 - wykorzystywanie technicznych środków do zbierania informacji przeznaczonych do przetwarzania,
 - wprowadzanie danych do systemu, przedstawienie wyników przetwarzania danych i ich zastosowanie,
 - administrowanie danymi,
 - ochrona i bezpieczeństwo gromadzonych danych,
 - wykorzystywanie sieci internet w działalności firmy.
4. Projektowanie i programowanie.
 - określenie elementów procesu projektowania, programowania i uruchamiania programów komputerowych i systemów przetwarzania danych,
 - organizowanie pracy projektantów i programistów na stanowiskach komputerowych,
 - wybieranie odpowiedniego wariantu rozwiązania danego problemu programistycznego,
 - projektowanie aplikacji,
 - programowane aplikacji,
 - czytanie dokumentacji technicznej oprogramowania i języka programowania,
 - obsługa programów do wspomaganie procesu projektowania i programowania.