

**ZASADY ORGANIZACJI, ODBYWANIA I ZALICZANIA PRAKTYK,  
Informatyka Społeczna WH AGH, I stopień, tryb stacjonarny  
WH AGH r.a. 2022/2023**

Zgodnie z programem studiów I stopnia na kierunku Informatyka społeczna, studenci mają obowiązek zrealizowania praktyki zawodowej w wymiarze 6 miesięcy (830 godzin).

Czas realizacji praktyki: semestr V (350 godz.) i VI (480 godz.). Za zgodą opiekuna praktyk studenci mogą także odbywać praktykę w innym terminie, jeśli sposób organizacji praktyk umożliwia uczestniczenie w przewidzianych w programie studiów zajęciach dydaktycznych.

Praktyki realizowane przez studentów Informatyki społecznej powinny odbywać się w przedsiębiorstwach, instytucjach i innych zakładach pracy, specjalizujących się w działaniach z zakresu data mining lub user experience design. Zadania wykonywane przez studentów w ramach praktyk obejmować powinny: zbieranie wymagań dotyczących aplikacji, systemu, witryny internetowej, projektowanie makiet UX, zorientowane na użytkownika projektowanie graficzne, testy użyteczności, pozyskiwanie danych źródłowych (komputerowa ekstrakcja, wykorzystanie agregatorów), analiza, modelowanie i wizualizacja danych.

Miejsce odbywania praktyki student wybiera z listy przedstawionej przez WH (poniżej) lub samodzielnie nawiązuje współpracę z firmą, po wcześniejszej akceptacji Dziekana Wydziału. Zgoda na odbycie praktyk w tym przypadku warunkowana jest przedstawieniem programu praktyk, który pozwoli osiągnąć efekty kształcenia zgodne w efektami opisanymi w sylabusie praktyk.

Indywidualne porozumienia dotyczące praktyk muszą być sporządzone przed rozpoczęciem praktyki. W trakcie trwania praktyk studenci prowadzą dzienniczki praktyk, służące do zapisu zadań realizowanych w instytucji, a na koniec wypełniają kartę realizacji praktyk, będącą podsumowaniem zdobytego doświadczenia. Karta realizacji praktyk musi być spójna z dzienniczkiem. Zaliczenie praktyk jest warunkiem zaliczenia V i VI semestru studiów. Niezrealizowanie w ustalonym czasie praktyki uniemożliwia zakończenie w wyznaczonym terminie danego semestru.

Formularz i dzienniczek praktyk muszą być potwierdzone pieczęcią przedsiębiorstwa, instytucji czy innych zakładów pracy i podpisane przez osobę opiekującą się studentem w miejscu odbywania stażu.

Dla studentów, którzy przedstawią jako podstawę zaliczenia praktyk:

1. pracę zawodową (wymagane zaświadczenie o okresie zatrudnienia nie krótszym niż obowiązujący wymiar praktyki, w okresie ostatnich trzech lat, którego charakter jest zgodny z kierunkiem odbywanych studiów)
2. praktykę (zrealizowaną w ciągu ostatnich dwóch lat w wymiarze i o charakterze zgodnym z programem wymaganej praktyki, udokumentowaną stosownym zaświadczeniem)
3. wolontariat (zrealizowany w ciągu ostatnich trzech lat o charakterze zgodnym z kierunkiem odbywanych studiów i przez okres nie krótszy niż obowiązujący wymiar praktyki, potwierdzony stosownym dokumentem),

zgodnie z Zarządzeniem Rektora 11/2006 nie będą przygotowywane porozumienia dot. odbycia praktyk. Studenci ci przedstawią kopię dokumentu będącego podstawą wykonywania pracy lub zaświadczenie, a ponadto opis zrealizowanych zadań, który pozwoli zweryfikować czy osiągnięto efekty kształcenia zgodne z efektami opisanymi w sylabusie praktyk.

## **Firmy i instytucje, w których studenci informatyki społecznej WH AGH studiów II stopnia mogą odbywać praktyki**

**BFirst.Tech.** – zakłada dostarczanie bezpiecznych, przyjaznych środowisku i nowoczesnych technologii, które rozwiązują realne problemy klientów, jednocześnie część swoich zysków spółka inwestuje w aktywności podnoszące świadomość społeczną dotyczącą globalnych zagrożeń związanych z wyzwaniem środowiskowymi i społecznymi

**Brand 24 S.A.** – jest twórcą i dostawcą oprogramowania analitycznego Brand 24 służącego do monitorowania treści w Internecie, m.in. w mediach społecznościowych, na blogach, forach oraz w serwisach informacyjnych.

**Com Creations Group** – agencja zajmująca się kompleksową komunikacją rozwiązań i marek z branży nowych technologii: digital, content marketing, website design, media relations, opracowywanie strategii komunikacji itp.

**Divante sp. z o.o.** – ekspert w tworzeniu rozwiązań i produktów eCommerce dla globalnych firm B2B i B2C

**Freshmail sp. z o.o.** – tworzy rozwiązania służące do budowania relacji pomiędzy marką, a klientem, dostarcza narzędzia do spersonalizowanej i wielokanałowej komunikacji z odbiorcami, kreatywne i efektywne działania email marketingowe.

**IAB Polska** – Związek Pracodawców Branży Internetowej, ma na celu m.in. popularyzację i rozwój rynku internetowego i interaktywnego jako niezależnego medium oraz istotnego elementu w zestawie mediów wykorzystywanych w komunikacji marketingowej, czy tworzenie i prezentowanie standardów jakościowych.

**IBM BTO Business Consulting Services sp. z o.o.** – jedno z największych i najszybciej rozwijających się centrów księgowych, oferujące możliwości rozwoju w wielu różnych procesach.

**IDEACENTER** – jest organizacją, której misją jest wspieranie rozwoju miękkich kompetencji dzięki nowoczesnym technologiom; a założyciele IDEACENTER działają w oparciu o przekonanie i doświadczenie, że każdy może rozwijać swoje miękkie kompetencje, bez względu na etap edukacji, zawód, lokalizację i czas; w związku z tym IDEACENTER projektuje, bada i wdraża nowe metody uczenia i rozwoju miękkich kompetencji poprzez łączenie różnych dyscyplin: edukacji, psychologii i technologii. W ten sposób przyczynia się do **budowania współpracy i porozumienia między ludźmi**

**INNOventure sp. z o.o.** – wsparcie naukowców i wynalazców w komercjalizacji projektów badawczo-rozwojowych poprzez inwestowanie w spółki spin-off powstałe na bazie projektów B+R, budowanie ich wartości, a przeto zwiększanie podaży atrakcyjnych inwestycyjnie podmiotów opartych o wyniki prac badawczo-rozwojowych dla funduszy VC i PE.

**Instytut Wirtualnej Rzeczywistości** – jest spółką z wieloletnim doświadczeniem w dziedzinie wykorzystania najnowszych technologii, z naciskiem na rzeczywistość wirtualną, a także firmą tworzącą dogodne dla studentów warunki odbywania praktyk i staży oraz podejmującą inicjatywę w ramach których studenci mają okazję zapoznać się z nowymi technologiami czy dobrymi praktykami pracy w nowoczesnych branżach, jak np. branża elektronicznej rozrywki

**Kontakt Micro-Location sp. z o.o.** – spółka projektująca proste rozwiązania w zakresie IoT dla opieki zdrowotnej, centrów handlowych, lotnisk i innych inteligentnych budynków.

**Krakowski Park Technologiczny sp. z o.o.** – instytucja otoczenia biznesu, zarządzająca Polską Strefą Inwestycji, promująca ofertę gospodarczą województwa małopolskiego

**Opcom sp. z o.o. s.k.a.** – agencja kreatywna z kilkunastoletnim doświadczeniem

**Microsoft sp. z o.o.**

**PromoAgency sp. z o.o.** – agencja zajmująca się kompleksową obsługą działań marketingowych

**Inne:** AGH Space Systems, BIS AGH, Instytut Elektroniki AGH