

Techniki komputerowe w instytucjach kultury - course description

General information	
Course name	Techniki komputerowe w instytucjach kultury
Course ID	11.3-WP-PEDP-TKIK
Faculty	Faculty of Social Sciences
Field of study	Pedagogy
Education profile	academic
Level of studies	First-cycle studies leading to Bachelor's degree
Beginning semester	winter term 2019/2020

Course information	
Semester	3
ECTS credits to win	2
Course type	obligatory
Teaching language	polish
Author of syllabus	<ul style="list-style-type: none">dr inż. Edyta Mianowska

Classes forms					
The class form	Hours per semester (full-time)	Hours per week (full-time)	Hours per semester (part-time)	Hours per week (part-time)	Form of assignment
Laboratory	30	2	18	1,2	Credit with grade

Aim of the course

Wdrożenie studentów do korzystania z oprogramowania biurowego i graficznego oraz zasobów otwartych w pracy animatora kultury. Ćwiczenie praktycznych umiejętności korzystania z narzędzi technologii informacyjnej w projektach wspomagających działania animatora kultury.

Prerequisites

Podstawowa znajomość zasad pracy w środowisku Windows. Znajomość pakietu biurowego Office w zakresie podstawowym.

Scope

Edycja materiałów wspomagających działalność administracyjno-biurową: formularze, korespondencja seryjna, projektowanie materiałów informacyjnych (broшуra, plakat, prezentacja), gromadzenie i analiza danych, wykorzystanie baz danych. Zarządzanie informacjami: korzystanie z sieci rozproszonych do poszukiwania informacji związanych z bieżącą działalnością instytucji kultury. Edycja grafiki: korzystanie z plików graficznych w różnych formatach, projektowanie materiałów informacyjnych, korzystanie z narzędzi edycji obiektów graficznych. Przygotowanie projektu animacyjnego z wykorzystaniem ICT.

Teaching methods

Ćwiczenia laboratoryjne, indywidualne w pracowni komputerowej.

Learning outcomes and methods of theirs verification

Outcome description	Outcome symbols	Methods of verification	The class form
Student ma wiedzę z zakresu wykorzystania standardowych narzędzi informatycznych we wspomaganiu organizacji działań animatora kultury: zaprojektować informację multimedialną (tekst, grafika, dźwięk), korzystać z baz danych w ramach usprawniania współdziałania i komunikacji z odbiorcami, twórcami i animatorami kultury, przygotować raport z działań animatora	<ul style="list-style-type: none">K_W09	<ul style="list-style-type: none">a projectan evaluation testzadania praktyczne	<ul style="list-style-type: none">Laboratory
Potrafi wyszukać w Internecie informacje związane z działalnością animatora kultury. Ma orientację w zasobach Internetu powiązanych z kulturą i jej upowszechnianiem. Potrafi wykorzystać zasoby internetowe i krytycznie ocenić ich wiarygodność Potrafi przygotować projekty graficzne związane z działalnością animatora kultury i dobrać odpowiednie narzędzia informatyczne do realizacji własnych projektów.	<ul style="list-style-type: none">K_U04	<ul style="list-style-type: none">zadania praktyczne	<ul style="list-style-type: none">Laboratory
Krytycznie ocenia możliwość stosowania nowoczesnych technologii w upowszechnianiu kultury. Potrafi wskazać pozytywne i negatywne aspekty łatwego dostępu do wytworów udostępnianych w Internecie. Rozumie zasady ograniczonych możliwości korzystania z materiałów dostępnych w sieci	<ul style="list-style-type: none">K_K01	<ul style="list-style-type: none">activity during the classes	<ul style="list-style-type: none">Laboratory

Assignment conditions

Laboratoria

Ocena z przedmiotu Techniki komputerowe w instytucjach kultury ustalana jest na podstawie sumy punktów uzyskanych za wykonanie zadań praktycznych i aktywność na laboratorium (10%), za kolokwia (70%), za wykonanie projektu (20%). Warunkiem zaliczenia laboratorium jest uzyskanie minimum 55% punktów z możliwych do uzyskania. Kolokwium ma formę ćwiczenia praktycznego. Warunkiem zaliczenia kolokwium jest uzyskanie co najmniej połowy punktów.

Ocena końcowa

Ocena z ćwiczeń jest oceną ostateczną i ustalana jest następująco: od 55% dostateczny, od 65% dostateczny plus, od 75% dobry, od 85% dobry plus, od 95% bardzo dobry.

Recommended reading

Corel Draw 2017. Przewodnik, Corel Corporation 2017, www.corel.sklep.pl

[Duarte N.](#), Slajd:ologia. Nauka i sztuka tworzenia genialnych prezentacji (ebook), 2012

Help, Pomoc dla użytkowników, www.prezi.com

Lambert J, Microsoft Word 2016. Krok po kroku, 2016

Walkenbach J., Excel 2016 PL: biblia, 2016.

Wrotek W., CorelDRAW Graphics Suite 7, 2015

Wrotek W., Office 2016 PL Kurs, 2016.

Further reading

Materiały do zajęć: <http://www.zmbs.wpps.uz.zgora.pl/>

Notes

Informacje dla studentów, program przedmiotu znajdują się na stronie <http://www.zmbs.wpps.uz.zgora.pl/>

Modified by dr inż. Edyta Mianowska (last modification: 13-11-2019 07:50)

Generated automatically from SylabUZ computer system