

Techniki komputerowe w instytucjach kultury - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Techniki komputerowe w instytucjach kultury
Kod przedmiotu	11.3-WP-PEDP-TKIK
Wydział	Wydział Nauk Społecznych
Kierunek	Pedagogika
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2019/2020

Informacje o przedmiocie	
Semestr	3
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	<ul style="list-style-type: none">dr inż. Edyta Mianowska

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Laboratorium	30	2	18	1,2	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Zapoznanie studentów z możliwościami wykorzystania 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.

Wymagania wstępne

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

Zakres tematyczny

Edycja materiałów wspomagających działalność administracyjno-biurową: formularze, korespondencja seryjna, projektowanie materiałów informacyjnych (broшуra, plakat), kalkulacja kosztów działań okolicznościowych (analiza kosztów warsztatów, wystaw, itp.), gromadzenie i analiza danych, wykorzystanie baz danych, przygotowanie prezentacji i sprawozdań z działań animatora, opracowanie wielostronicowych raportów. 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.

Metody kształcenia

Ćwiczenia laboratoryjne, indywidualne w pracowni komputerowej.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
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_W16	<ul style="list-style-type: none">kolokwiumprojektzadania praktyczne	<ul style="list-style-type: none">Laboratorium
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	<ul style="list-style-type: none">K_U04	<ul style="list-style-type: none">zadania praktyczne	<ul style="list-style-type: none">Laboratorium
Potrafi zastosować w projektach graficznych związanych z działalnością animatora kultury odpowiednie narzędzia informatyczne do wspomagania ich realizacji	<ul style="list-style-type: none">K_U09	<ul style="list-style-type: none">zadania praktyczne	<ul style="list-style-type: none">Laboratorium
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_K05	<ul style="list-style-type: none">aktywność w trakcie zajęć	<ul style="list-style-type: none">Laboratorium

Warunki zaliczenia

Laboratoria

Ocena z przedmiotu Techniki komputerowe w instytucjach kultury ustalana jest na podstawie sumy punktów uzyskanych za wykonanie zadań praktycznych na laboratorium (10%), za kolokwia (80%), za wykonanie projektu (10%). Warunkiem zaliczenia laboratorium jest uzyskanie minimum 55% punktów z możliwych do uzyskania. Liczba punktów możliwych do zdobycia podawana jest na początku zajęć. Kolokwium ma formę ćwiczenia praktycznego.

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.

Literatura podstawowa

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

DeHaan J., Buechler J., Bounds J., *Windows Movie Maker 2: od zera do bohatera*, 2006.

[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

Negrino T., *Prezentacje w PowerPoint 2007 PL: projekty*, 2008.

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

Wrotek W., CorelDRAW Graphics Suite 7, 2015

Wrotek W., Office 2016 PL Kurs, 2016.

Literatura uzupełniająca

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

Uwagi

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

Zmodyfikowane przez dr inż. Edyta Mianowska (ostatnia modyfikacja: 18-04-2019 00:54)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ