

# Technologia informacyjna - opis przedmiotu

| Informacje ogólne   |   |
|---------------------|---|
| Nazwa przedmiotu    | Technologia informacyjna                    |
| Kod przedmiotu      | 11.3-WH-FiPIP-TIN-L-S14_genT30TX            |
| Wydział             | <a href="#">Wydział Humanistyczny</a>       |
| Kierunek            | Literatura popularna i kreacje światów gier |
| Profil              | ogólnoakademicki                            |
| Rodzaj studiów      | pierwszego stopnia                          |
| Semestr rozpoczęcia | semestr zimowy 2019/2020                    |

| Informacje o przedmiocie        |  |
|---------------------------------|--|
| Semestr                         | 1  |
| Liczba punktów ECTS do zdobycia | 4  |
| Typ przedmiotu                  | obowiązkowy  |
| Język nauczania                 | polski   |
| Sylabus opracował               | <ul style="list-style-type: none"><li>dr hab. Radosław Szyber, prof. UZ</li><li>dr hab. Tomasz Ratajczak, prof. UZ</li></ul> |

| 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                                      | -  | -   | Zaliczenie na ocenę |

## Cel przedmiotu

Przedmiot ma na celu zorientowanie studenta w możliwościach dostępnych aplikacji komputerowych, co wydaje się normą w kontekście współczesnych przemian cywilizacyjnych i kulturowych. Zajęcia pomyślano tak, by poprzez wykonanie serii konkretnych i precyzyjnie zdefiniowanych zadań a) uświadomić potencjał instrumentów elektronicznych, b) wyrobić umiejętność korzystania z ich rozmaitych funkcji oraz c) zaprezentować paletę ewentualnych zastosowań cyfrowego przetwarzania danych. Na zajęciach kładzie się akcent na praktyczność umiejętności, z których może skorzystać właściwie student każdego kierunku. Pozyskana w ten sposób wiedza i kompetencje okażą się przydatne nie tylko w dalszym toku studiów, w trakcie pisania prac dyplomowych, ale również podczas realizacji obowiązków zawodowych – na stanowisku urzędniczym, w redakcji, w szkole itp.

## Wymagania wstępne

podstawowa znajomość obsługi komputera i jego aplikacji

## Zakres tematyczny

Programy komputerowe i ich funkcje, możliwości. Cyfrowe przetwarzanie danych jako narzędzie efektywnej pracy.

## Metody kształcenia

metoda wykładowa, pogładowa, obserwacji, metoda działań praktycznych (w wymiarze indywidualnym poprzez realizację cyklu zadań), heureka (pokonywanie barier i ograniczeń programowych w toku debat i wspólnego namysłu)

## Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

| Opis efektu  | Symbole efektów  | Metody weryfikacji  | Forma zajęć  |
|--|--|---|--|
| student efektywnie potrafi współdziałać z członkami zespołu i pracować pod kierunkiem  | <ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">KKG1_K03</a></li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• aktywność w trakcie zajęć</li><li>• projekt</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Laboratorium</li></ul> |
| student zna podstawową terminologię z zakresu technologii informacyjnych   | <ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">KKG1_W02</a></li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• aktywność w trakcie zajęć</li><li>• projekt</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Laboratorium</li></ul> |
| student potrafi wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować oraz gromadzić i wprowadzać do prac oryginalnych informacje z wykorzystaniem różnych źródeł ze szczególnym uwzględnieniem źródeł sieciowych | <ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">KKG1_U01</a></li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• aktywność w trakcie zajęć</li><li>• projekt</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Laboratorium</li></ul> |
| student potrafi wykorzystywać specjalistyczną wiedzę do organizowania działań związanych z wybraną specjalnością   | <ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">KKG_U19</a></li></ul>  | <ul style="list-style-type: none"><li>• aktywność w trakcie zajęć</li><li>• projekt</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Laboratorium</li></ul> |

| Opis efektu   | Symbole efektów  | Metody weryfikacji   | Forma zajęć  |
|---|--|--|--|
| student na podstawie twórczej analizy nowych sytuacji i problemów samodzielnie formułuje propozycje ich rozwiązywania   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">KKG1_K05</a></li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywność w trakcie zajęć</li> <li>• projekt</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Laboratorium</li> </ul> |
| student potrafi samodzielnie określić priorytety służące realizacji określonego przez innych lub siebie zadania, efektywnie organizuje własną pracę i krytycznie ocenia jej stopień zaawansowania | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">KKG1_K04</a></li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• aktywność w trakcie zajęć</li> <li>• projekt</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Laboratorium</li> </ul> |

## Warunki zaliczenia

wykonanie wskazanych do zrealizowania zadań i pracy końcowej (projekt monotematyczny wykonany z wykorzystaniem technik cyfrowych)

## Literatura podstawowa

1. Altman R., *Po prostu PowerPoint 2003 PL*, oprac. W. Ziolo, Gliwice 2004.
2. Bradbury A., *Jak zorganizować prezentację*, przeł. T. Rzychoń, Gliwice 2004.
3. Bylina B., Bylina J., Mycka J., *Podstawy Technologii informacyjnej i informatyki w przykładach i zadaniach*, Lublin 2007.
4. Danowski B., *Komputer PC. Ćwiczenia praktyczne*, Gliwice 2006.
5. Groszek M., *ABC Excel 2003 PL*, Gliwice 2006.
6. Kowalczyk G., *Word 2003 PL*, Gliwice 2004.
7. Sokół M., Rajca P., *Internet. Ilustrowany przewodnik*, Gliwice 2007.

## Literatura uzupełniająca

w razie potrzeb

## Uwagi

brak

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 05-07-2019 17:34)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ