

Technologia informacyjna - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Technologia informacyjna
Kod przedmiotu	11.3-WH-LPKSGP-TI-L-S15_pNadGen51AMG
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Literatura popularna i kreacje światów gier
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2020/2021

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">dr hab. Radosław Szyber, prof. UZdr hab. Tomasz Ratajczak, prof. UZ

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, poglądowa, 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">• KKG1_K03	<ul style="list-style-type: none">• aktywność w trakcie zajęć• projekt	<ul style="list-style-type: none">• Laboratorium
student zna podstawową terminologię z zakresu technologii informacyjnych	<ul style="list-style-type: none">• KKG1_W02	<ul style="list-style-type: none">• aktywność w trakcie zajęć• projekt	<ul style="list-style-type: none">• Laboratorium
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">• KKG1_U01	<ul style="list-style-type: none">• aktywność w trakcie zajęć• projekt	<ul style="list-style-type: none">• Laboratorium
student potrafi wykorzystywać specjalistyczną wiedzę do organizowania działań związanych z wybraną specjalnością	<ul style="list-style-type: none">• KKG_U19	<ul style="list-style-type: none">• aktywność w trakcie zajęć• projekt	<ul style="list-style-type: none">• Laboratorium

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"> • KKG1_K05 	<ul style="list-style-type: none"> • aktywność w trakcie zajęć • projekt 	<ul style="list-style-type: none"> • Laboratorium
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"> • KKG1_K04 	<ul style="list-style-type: none"> • aktywność w trakcie zajęć • projekt 	<ul style="list-style-type: none"> • Laboratorium

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: 21-05-2020 17:03)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ