

Technologia informacyjna - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Technologia informacyjna
Kod przedmiotu	11.3-WH-DiksP-TIN-L-S14_genTTTPO
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Dziennikarstwo i komunikacja społeczna
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	dr hab. Radosław Sztyber, 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	Symbolne efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
student potrafi przygotować rozmaite prezentacje na dowolny wskazany przykładowo temat	KD1_U05	- aktywność w trakcie zajęć - projekt	Laboratorium
student potrafi wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i użytkować informacje z wykorzystaniem rozmaitych narzędzi komputerowych	KD1_U01	- aktywność w trakcie zajęć - projekt	Laboratorium
student zna podstawową terminologię z zakresu technologii informacyjnych	KD1_W02	- aktywność w trakcie zajęć - projekt	Laboratorium
student efektywnie potrafi współdziałać z członkami zespołu i pracować pod kierunkiem	KD1_K03	- aktywność w trakcie zajęć - projekt	Laboratorium
student ma podstawową wiedzę z komunikacji sieciowej	KD1_W12	- aktywność w trakcie zajęć - projekt	Laboratorium
student efektywnie organizuje własną pracę i krytycznie ocenia jej stopień zaawansowania	KD1_K02	- aktywność w trakcie zajęć - projekt	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: 20-11-2020 12:08)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ