

Technologia informacyjna - opis przedmiotu

| Informacje ogólne | |
|---------------------|---|
| Nazwa przedmiotu | Technologia informacyjna |
| Kod przedmiotu | 11.3-WH-LPKSGP-TI-L-S15_genQWXYH |
| Wydział | Wydział Humanistyczny |
| Kierunek | Literatura popularna i kreacje światów gier |
| Profil | ogólnoakademicki |
| Rodzaj studiów | pierwszego stopnia z tyt. licencjata |
| Semestr rozpoczęcia | semestr zimowy 2021/2022 |

| 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

1. Programy komputerowe i ich funkcje, możliwości. Cyfrowe przetwarzanie danych jako narzędzie efektywnej pracy.
2. Formatowanie standardowe i niestandardowe.
3. Edycja typowa i nietypowa.
4. Metody sortowania plików ponadwymiarowych.
5. Raportowanie (w tym i wyrażen wieloznacznych).
6. Zamiany globalne.
7. Automatyzacja trybu pracy.
8. Klawisze funkcyjne i tzw. shortcuts (wybór).

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 ma wiedzę z zakresu obsługi i stosowania wybranych aplikacji komputerowych | <ul style="list-style-type: none">• KKG1_W03 | <ul style="list-style-type: none">• aktywność w trakcie zajęć | <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 | <ul style="list-style-type: none">• Laboratorium |
| Student na podstawie twórczej analizy nowych sytuacji i problemów samodzielnie formułuje propozycje ich rozwiązywania | <ul style="list-style-type: none">• KKG1_K04 | <ul style="list-style-type: none">• aktywność w trakcie zajęć | <ul style="list-style-type: none">• Laboratorium |

| Opis efektu | Symbole efektów | Metody weryfikacji | Forma zajęć |
|--|--|---|--|
| Student zna zakres posiadanej przez siebie wiedzy i posiadanych umiejętności, rozumie potrzebę ciągłego dokształcania się i rozwoju zawodowego | <ul style="list-style-type: none"> • KKG1_K01 | <ul style="list-style-type: none"> • aktywność w trakcie zajęć | <ul style="list-style-type: none"> • Laboratorium |

Warunki zaliczenia

Wykonanie wskazanych do zrealizowania zadań.

Literatura podstawowa

Altman R., *Po prostu PowerPoint 2003 PL*, oprac. W. Ziolo, Gliwice 2004.

Bradbury A., *Jak zorganizować prezentację*, przeł. T. Rzychoń, Gliwice 2004.

Bylina B., Bylina J., Mycka J., *Podstawy Technologii informacyjnej i informatyki w przykładach i zadaniach*, Lublin 2007.

Danowski B., *Komputer PC. Ćwiczenia praktyczne*, Gliwice 2006.

Groszek M., *ABC Excel 2003 PL*, Gliwice 2006.

Kowalczyk G., *Word 2003 PL*, Gliwice 2004.

Sokół M., Rajca P., *Internet. Ilustrowany przewodnik*, Gliwice 2007.

Literatura uzupełniająca

W razie potrzeby, np.

https://www.benchmark.pl/testy_i_recenzje/program-do-tworzenia-prezentacji-za-darmo.html#LibreOffice_Impress

Uwagi

Brak

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 14-05-2021 10:57)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ