

Technologia informacyjna - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Technologia informacyjna
Kod przedmiotu	11.3-WK-liEP-TI-L-S14_pNadGen9FLJF
Wydział	Wydział Matematyki, Informatyki i Ekonometrii
Kierunek	Informatyka i ekonometria
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	2
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	mgr inż. Andrzej Majczak

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

Uzupełnienie i poszerzenie umiejętności z technologii Informacyjnej ze szkoły średniej w zakresie budowy komputera, systemów operacyjnych, oprogramowania użytkowego jak edytory tekstu i arkusze kalkulacyjne, a także podstaw tworzenia stron internetowych oraz usług dostępnych w Internecie.

Wymagania wstępne

Znajomość podstaw obsługi komputera w zakresie szkoły średniej.

Zakres tematyczny

1. Budowa i podstawy działania komputera.
2. Systemy operacyjne (firmowe i z grupy wolnego i otwartego oprogramowania).
3. Oprogramowanie podstawowe, narzędziowe, użytkowe;
4. Rodzaje licencji.
5. Usługi dostępne w Internecie.
6. Edytory tekstów (firmowe i z grupy wolnego i otwartego oprogramowania), w tym tekstów matematycznych.
7. Arkusze kalkulacyjne (firmowe i z grupy wolnego i otwartego oprogramowania).
8. Tworzenie prezentacji.
9. Podstawy języka JavaScript, XHTML, CSS.

Metody kształcenia

Ćwiczenia laboratoryjne – samodzielna praca przy komputerze.

Każdy temat jest realizowany według schematu:

- 1) Wprowadzenie do tematu przez prowadzącego ilustrowane przykładami.
- 2) Kolejne przykłady studenci wykonują samodzielnie na zajęciach.
- 3) Następnie każdy student otrzymuje zadanie do wykonania poza zajęciami z określeniem terminu.
- 4) Zaliczenie wykonania zadania dla kolejnego tematu jest oceniane w formie rozmowy.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student zna popularne edytory tekstów (firmowe i z grupy wolnego i otwartego oprogramowania); potrafi poprawnie sformatować tekst zawierający m.in. elementy grafiki, tabele, wzory matematyczne.	• K_U33	• kolokwium • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • ocena wykonania zleconych zadań, ocena sprawozdań	• Laboratorium

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student potrafi wykonać prostą stronę internetową zawierającą interakcję z użytkownikiem z wykorzystaniem znaczników XHTML, CSS i JavaScript zgodnie z normą W3C.	K_U31	- obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - ocena wykonania zleconych zadań, ocena sprawozdań, ocena strony internetowej	Laboratorium
Student rozumie pojęcie systemu operacyjnego; zna podstawowe funkcje systemów operacyjnych z grupy firmowych (np. Windows) i z grupy wolnego i otwartego oprogramowania (Linux).	K_W11	- obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - ocena wykonania zleconych zadań, ocena sprawozdań	Laboratorium
Student potrafi korzystać z usług oferowanych w Internecie oraz przeprowadzić prostą analizę aplikacji i protokołów sieciowych.	K_U32 K_K02	- obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - ocena wykonania zleconych zadań, ocena sprawozdań	Laboratorium
Student zna budowę oraz podstawy działania komputera; zna rodzaje licencji oprogramowania, w tym ideę wolnego i otwartego oprogramowania.	K_W11 K_K04	- obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - ocena wykonania zleconych zadań, ocena sprawozdań	Laboratorium
Student zna popularne arkusze kalkulacyjne (firmowe i z grupy wolnego i otwartego oprogramowania); zna ich funkcje i potrafi się nimi posługiwać.	K_W05 K_W11	- kolokwium - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - ocena wykonania zleconych zadań, ocena sprawozdań	Laboratorium
Student potrafi opracować prezentację z wykorzystaniem programów do tworzenia prezentacji (firmowych i z grupy wolnego i otwartego oprogramowania) .	K_K05	- obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - ocena wykonania zleconych zadań, ocena sprawozdań, prezentacja	Laboratorium

Warunki zaliczenia

Warunkiem zaliczenia jest uzyskanie ponad 50% punktów ze średniej ważonej ocen:

- aktywności na zajęciach,
- wykonanych zadań,
- sprawozdań z laboratoriów,
- kolokwium.

Literatura podstawowa

1. Ewa Gurbiel i inni, Technologia informacyjna, WSiP, 2009.
2. Piotr Czarny, Komputer PC w biurze i nie tylko, Helion, 2008.
3. Witold Wrotek, Windows 7. Komendy i polecenia. Praktyczne przykłady, Helion, 2011.
4. Radosław Sokół, ABC Linux. Wydanie II, Helion, 2010.
5. Maria Sokół, Internet. Kurs. Wydanie III, Helion, 2011.
6. Maria Sokół, OpenOffice.ux.pl 3.1. Ćwiczenia praktyczne. Helion, 2010.
7. Maria Sokół, Tworzenie stron WWW. Ćwiczenia praktyczne. Wydanie III, Helion, 2011.
8. Leslie Lamport, LaTeX. System opracowywania dokumentów, WNT, 2004.

Literatura uzupełniająca

1. Witold Wrotek, Informatyka Europejczyka. Technologia informacyjna, Helion, 2006.
2. Nisan Noam, Schocken Shimon, Elementy systemów komputerowych. Budowa nowoczesnego komputera od podstaw, WNT, 2008.
3. Krzysztof Rychlicki-Kicior, Podstawy obsługi komputera. Pierwsza pomoc. Wydanie II, Helion, 2011.
4. Bartosz Danowski, Windows 7 PL. Instalacja i naprawa. Ćwiczenia praktyczne, Helion, 2009.
5. Benjamin Mako Hill i inni, Ubuntu. Oficjalny podręcznik. Wydanie V, Helion, 2011.

6. Waldemar Howil, Po prostu OpenOffice.ux.pl 3.x, Helion, 2010.
7. Włodzimierz Gajda, HTML, XHTML i CSS. Praktyczne projekty. Wydanie II, Helion, 2011.
8. Antoni Diller, LaTeX. Wiersz po wierszu, Helion, 2001.
9. Materiały dostępne na portalach:
<http://sourceforge.net/>, <http://dobreprogramy.pl/>, <http://www.gust.org.pl/>

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Alina Szelecka (ostatnia modyfikacja: 05-05-2021 13:00)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ