

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 2022/2023

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 mogą okazać 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. key shortcuts (wybór).
9. Prezentacje.
10. Kwerendy.

Metody kształcenia

Ćwiczenia audytoryjne, z elementem wykładu, metoda pogładowa, obserwacji, metoda działań praktycznych, tj. konkretnych projektów (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 operuje pozyskaną podczas zajęć wiedzą o narzędziach komputerowych, ich potencjale (przedmiotowym oraz metodologicznym) w systemie dziedzin nauki i dyscyplin naukowych właściwych dla studiowanego kierunku.	<ul style="list-style-type: none">• KKG1_W01	<ul style="list-style-type: none">• aktywność w trakcie zajęć• bieżąca kontrola na zajęciach• dyskusja• odpowiedź ustna• projekt	<ul style="list-style-type: none">• Laboratorium

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student wyszukuje, analizuje, ocenia, selekcjonuje oraz gromadzi i wprowadza do prac oryginalnych informacje z wykorzystaniem różnych źródeł ze szczególnym uwzględnieniem źródeł sieciowych.	• KKG1_U01	<ul style="list-style-type: none"> • aktywność w trakcie zajęć • bieżąca kontrola na zajęciach • dyskusja • odpowiedź ustna • projekt 	• Laboratorium
Student samodzielnie zdobywa wiedzę i rozwija umiejętności badawcze pod kierunkiem opiekuna naukowego.	• KKG1_U11	<ul style="list-style-type: none"> • aktywność w trakcie zajęć • bieżąca kontrola na zajęciach • dyskusja • odpowiedź ustna • projekt 	• Laboratorium
Student - wskutek samodzielnej analizy nowych sytuacji i problemów - formułuje propozycje ich rozwiązywania, a następnie je wdraża.	• KKG1_K05	<ul style="list-style-type: none"> • aktywność w trakcie zajęć • bieżąca kontrola na zajęciach • dyskusja • obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta • odpowiedź ustna • projekt 	• Laboratorium

Warunki zaliczenia

1. Obecność podczas zajęć.
2. Aktywność.
3. Realizacja zadanego projektu.
4. Wykonanie wskazanych zadań.

Poziom ocen w ww. obszarach (punkty 2.-4.) musi przekraczać minimum 50% oczekiwanego stanu.

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 hab. Radosław Sztyber, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 07-05-2022 09:31)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ