

Technologia informacyjna - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Technologia informacyjna
Kod przedmiotu	11.3-WK-MATP-TI-L-S14_pNadGenLX3QN
Wydział	Wydział Matematyki, Informatyki i Ekonometrii
Kierunek	Matematyka
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2016/2017

Informacje o przedmiocie	
Semestr	1
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	<ul style="list-style-type: none">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

Powtórzenie i uzupełnienie informacji z podstaw informatyki w zakresie: budowy komputera, systemów operacyjnych, edytorów tekstów, arkuszy kalkulacyjnych, tworzenia prezentacji, 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 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 budowę oraz podstawy działania komputera; zna rodzaje licencji oprogramowania, w tym ideę wolnego i otwartego oprogramowania.	<ul style="list-style-type: none">K_W08	<ul style="list-style-type: none">• obserwacja i ocena aktywności na zajęciach• ocena sprawozdań oraz wykonania zleconych zadań	<ul style="list-style-type: none">• Laboratorium

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student zna i rozumie pojęcie systemu operacyjnego, zna ich podział oraz zastosowania.	• K_W08	<ul style="list-style-type: none"> • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • ocena sprawozdań oraz wykonania zleconych zadań 	• Laboratorium
Student zna co najmniej dwa edytory tekstu i potrafi poprawnie sformatować tekst zawierający m.in. wzory matematyczne, tabele, wykresy.	• K_U28	<ul style="list-style-type: none"> • kolokwium • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • ocena sprawozdań oraz wykonania zleconych zadań 	• Laboratorium
Student zna co najmniej dwa arkusze kalkulacyjne oraz ich podstawową funkcjonalność.	<ul style="list-style-type: none"> • K_W08 • K_U28 	<ul style="list-style-type: none"> • kolokwium • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • ocena sprawozdań oraz wykonania zleconych zadań 	• Laboratorium
Student potrafi opracować własną prezentację z wykorzystaniem programów do tworzenia prezentacji.	• K_K05	<ul style="list-style-type: none"> • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • ocena sprawozdań oraz wykonania zleconych zadań 	• Laboratorium
Student potrafi wykonać prostą stronę internetową zawierającą interakcję z użytkownikami.	• K_U26	<ul style="list-style-type: none"> • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • ocena sprawozdań oraz wykonania zleconych zadań • ocena strony internetowej 	• 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. Czarny P., Komputer PC w biurze i nie tylko, Helion, 2008.
2. Sokół R., ABC Linux, Wydanie II, Helion, 2010.
3. Lamport L., LaTeX. System opracowywania dokumentów, WNT, 2004.
4. Sokół M., Sokół R., XHTML, CSS i JavaScript. Pierwsza pomoc, Helion, 2009.
5. Wrotek W., Informatyka Europejczyka. Technologia informacyjna, Helion, 2006.

Literatura uzupełniająca

1. Diller A., LaTeX. Wiersz po wierszu, Helion, 2001.
2. Gajda W., HTML, XHTML i CSS. Praktyczne projekty, Wydanie II, Helion, 2011.
3. Danowski B., Tworzenie stron WWW w praktyce, Wydanie II, Helion, 2007.
4. Glass G., Ablem K., Linux dla programistów i użytkowników, Helion, 2007.
5. Howil W., Po prostu OpenOffice.ux.pl 3.x, Helion, 2010.
6. Mendrala D., Szeliga M., Swiatelski M., ABC systemu Windows XP PL, Wydanie II, Helion, 2006.
7. Nisan N., Schocken S., Elementy systemów komputerowych. Budowa nowoczesnego komputera od podstaw, WNT, 2008.
8. Rychlicki-Kiciór K., Podstawy obsługi komputera. Pierwsza pomoc, Wydanie II, Helion, 2011.
9. Silberschatz A., Galein P.B., Gagne G., Podstawy systemów operacyjnych, WNT, 2006.
10. Sokół M., Internet. Kurs, Wydanie III, Helion, 2011.
11. Sokół M., Tworzenie stron WWW. Ćwiczenia praktyczne, Wydanie III, Helion, 2011.
12. Sokół M., OpenOffice.ux.pl 3.1. Ćwiczenia praktyczne, Helion, 2010.
13. Materiały dostępne na portalach: <http://sourceforge.net/>, <http://dobreprogramy.pl/>, <http://www.gust.org.pl/>

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Alina Szelecka (ostatnia modyfikacja: 24-09-2016 13:26)