

Technologia informacyjna - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Technologia informacyjna
Kod przedmiotu	11.3-WH-FGP-TI-Ć-S14_pNadGenOVBWA
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Filologia / Filologia germańska
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2016/2017

Informacje o przedmiocie	
Semestr	1
Liczba punktów ECTS do zdobycia	4
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	niemiecki
Sylabus opracował	• dr Paweł Truszkiewicz

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	18	1,2	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Przedmiot ma na celu zorientowanie studenta w możliwościach dostępnych aplikacji komputerowych, co jest 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. Dodatkowo projekt tworzony będzie w języku niemieckim, co na ma celu pracę nad praktycznym użyciem języka i poszerzeniem słownictwa ogólnego i branżowego w zależności od wybranej tematyki projektu.

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	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Brak zdefiniowanych efektów			

Warunki zaliczenia

Wykonanie wskazanych do zrealizowania zadań i pracy końcowej (projekt wykonany z wykorzystaniem technik cyfrowych). Zaliczenie z oceną na podstawie: ocena przygotowanego projektu (50% oceny), ocena poprawności językowej projektu (50% oceny).

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.

6. Kowalczyk G., *Word 2003 PL*, Gliwice 2004.
7. Sokół M., Rajca P., *Internet. Ilustrowany przewodnik*, Gliwice 2007.

oraz Każdorazowo ustalana przez prowadzącego

Literatura uzupełniająca

Materiały online oraz inne każdorazowo ustalane przez prowadzącego.

Uwagi

brak

Zmodyfikowane przez dr Paweł Truszkiewicz (ostatnia modyfikacja: 14-07-2016 19:07)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ