

# Technologie informacyjne - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Technologie informacyjne
Kod przedmiotu	11.3-WZ-ZarzP-TI
Wydział	<a href="#">Wydział Ekonomii i Zarządzania</a>
Kierunek	Zarządzanie
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2017/2018

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"><li>dr hab. inż. Krzysztof Witkowski, prof. UZ</li></ul>

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

Rozpoznawanie technik informacyjnych we współczesnym społeczeństwie, podstawowych programów graficznych wykorzystywanych w grafice biznesowej, infografice, biznesie sieciowym, prezentacjach multimedialnych. Opisywanie metod wizualizacji informacji, sposobów prezentowania informacji z wykorzystaniem multimediów. Umiejętność formułowania i zaprojektowania infografiki w oparciu o wiedzę zdobytą podczas wykładów, laboratoriów. Umiejętność tworzenia i przetwarzania tekstu. Posługiwanie się arkuszami kalkulacyjnymi. Umiejętność obróbki i przygotowanie zdjęć cyfrowych do druku.

## Wymagania wstępne

Podstawowa znajomość obsługi komputera.

## Zakres tematyczny

Podstawowe techniki informatyczne i informacyjne. Zasady przygotowywania prezentacji multimedialnych. Obsługa programów do grafiki wektorowej (np. CorelDRAW), grafiki bitmapowej (np. Adobe Photoshop), składów tekstów ciągłych (np. Microsoft Word), prezentacji multimedialnych (np. Microsoft PowerPoint), arkuszy kalkulacyjnych (np. Microsoft Excel), program bazodanowy (np. Microsoft Access). Infografika wybranej firmy województwa.

## Metody kształcenia

Prezentacja programu w postaci pokazu multimedialnego z pracą studenta przy stanowisku komputerowym, praca w grupach, samodzielna praca z literaturą przedmiotu. Metoda projektu, symulacja, badania, giełda pomysłów, metody ekspresyjne.

## Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
znajomość narzędzi oprogramowania	<ul style="list-style-type: none"><li><a href="#">K_W01</a></li><li><a href="#">K_W09</a></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>projekt</li><li>test</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Laboratorium</li></ul>
Potrąfi wykorzystywać podstawową wiedzę teoretyczną z zakresu zarządzania oraz powiązanych z nią dyscyplin w celu analizowania i interpretowania problemów związanych z kierowaniem organizacją	<ul style="list-style-type: none"><li><a href="#">K_U04</a></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>projekt</li><li>test</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Laboratorium</li></ul>
Potrąfi działać i myśleć w sposób przedsiębiorczy	<ul style="list-style-type: none"><li><a href="#">K_K06</a></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>projekt</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Laboratorium</li></ul>

## Warunki zaliczenia

Laboratorium – test wyboru w formie pisemnej w e-learningu na temat narzędzi oprogramowania (K\_W01, K\_K06, K\_U02) (Corel Draw, Adobe Photoshop, Ms Word, Ms Excel, Ms PowerPoint (K\_W09). 10 pytań zamkniętych, 2 pytania otwarte z progami punktowymi: 12 – 10 pkt – bdb, 9 – 8 pkt – db, 7 – 6 pkt – dost, 5 – 0 pkt – ndst.

Projekt - wykonanie prezentacji multimedialnej dla wybranej firmy w województwie lubuskim, min 10 slajdów (K\_U04).

Ocenie podlega: kompozycja prezentacji, dobór koloru tła i tekstu, prawidłowa rozdzielczość użytych fotografii, prawidłowe zastosowanie paginowania slajdów oraz formatowanie tekstu, zastosowanie 3 efektów multimedialnych. Oddanie prowadzącemu prezentacji w formie drukowanej (materiały informacyjne) oraz elektronicznej (K\_W01).

## Literatura podstawowa

1. Adobe Creative Team, Adobe InDesign CS2/CS2 PL. Oficjalny podręcznik, Helion, Gliwice 2006.
2. Bain S., Wilkinson N., CorelDRAW 12: oficjalny podręcznik, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2004.
3. Gogołek W., Technologie informacyjne mediów, Wydanie II zmienione, Wydawnictwo Aspra, Warszawa 2006.
4. Grzeszczyk T. A., Systemy multimedialne w zarządzaniu przedsiębiorstwem, PWN, Warszawa 2004.
5. Kopertowska M., Grafika menedżerska i prezentacyjna, Mikom, Warszawa 2004.
6. Oberlan Ł., ABC Photoshop 7 Helion, Gliwice 2004.
7. Ogórek B., CorelDRAW Graphics Suite 11 PL. Kompendium, Helion, Gliwice 2005.
8. Osmańska-Furmanek W., Jędrzykowski J., Podstawy multimedialnych technologii informacyjnych, Wyższa Szkoła Pedagogiczna, Zielona Góra 1999.
9. Rosch W.; tł. z ang., Biblia o multimediami, Intersoftland, Warszawa 1997.
10. Rutkowski J., Multimedia: przetwarzanie cyfrowe obrazu i dźwięku, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne, Warszawa 1996.
11. Szmit M., Informatyka w zarządzaniu, Wydawnictwo Difin, Warszawa 2003.

Waśko Z., Adobe Photoshop CS4/CS4 PL. Oficjalny podręcznik, Gliwice 2009.

## Literatura uzupełniająca

1. Kiełtyka L., Komunikacja w zarządzaniu: techniki, narzędzia, i formy przekazu informacji, Agencja Wydawnicza Placet, Warszawa 2002.
2. Maciejowski T., Firma w Internecie: budowanie przewagi konkurencyjnej. Oficyna Ekonomiczna, Kraków 2004.
3. Materska K., Informacja w organizacjach społeczeństwa wiedzy = Information in the knowledge-based organizations, Wydawnictwo Stowarzyszenia Bibliotekarzy Polskich, Warszawa 2007.
4. Siewko M., Człowiek w pajęczynie: Internet jako zjawisko kulturowe, Oficyna Wydawnicza ATUT, Wrocław 2002.
5. Zamoyski T., Rozpowszechnianie informacji, Wyd. CIĘTE, Warszawa 1969.

## Uwagi

Zmodyfikowane przez dr hab. inż. Joanna Zarębska, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 28-04-2017 17:12)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ