

Technologia informacyjna - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Technologia informacyjna
Kod przedmiotu	06.4-WI-P-t.i.01-2014-L-S14_pNadGenUAI67
Wydział	Wydział Budownictwa, Architektury i Inżynierii Środowiska
Kierunek	Architektura
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. inżyniera architekta
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2017/2018

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

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

C1 - Przekazanie wiedzy i wykształcenie praktycznych umiejętności świadomego i sprawnego posługiwania się komputerem oraz narzędziami i metodami technologii informacyjnej.

C2 - Przygotowanie studentów do samodzielnej pracy z komputerem, korzystania w życiu osobistym i zawodowym z powszechnie stosowanych urządzeń informatycznych oraz przekazanie umiejętności do opracowywania projektu architektonicznego z wykorzystaniem technologii CAD .

C3 - Opanowanie umiejętności obsługi komputera i programów użytkowych (system operacyjny, programy z pakietu biurowego Microsoft Office: edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny, grafika menedżerska i prezentacyjna,

Wymagania wstępne

Formalne: podstawowa znajomość obsługi komputera, znajomość rysunku technicznego,

Nieformalne: brak

Zakres tematyczny

Program laboratorium:

Przetwarzanie tekstów - praca z edytorem tekstu, edycja, formatowanie. Automatyzacja edycji i formatowania dokumentów przy wykorzystaniu formatów stylów.

Arkusze kalkulacyjne - podstawy obsługi aplikacji, edycja i formatowanie arkuszy, możliwości obliczeniowe programów, wykresy, analiza arkusza, wyszukiwanie i usuwanie błędów.

Grafika menadżerska i prezentacyjna. Podstawy tworzenia baz danych. Przygotowanie prezentacji wraz z przygotowaniem i obróbką grafiki.

Podstawy obsługi programu AutoCAD.

Wprowadzenie do grafiki komputerowej, grafika rastrowa a grafika wektorowa.

Wykorzystanie sieci komputerowych i Internetu do pozyskiwania, gromadzenia i wymiany danych. Społeczeństwo informacyjne.

Metody kształcenia

metody ćwiczeniowo-praktyczne: metoda laboratoryjna

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
-------------	-----------------	--------------------	-------------

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student ma poszerzoną wiedzę w zakresie technologiczno-technicznym o komputerowych narzędziach pracy biurowej w profesji projektanta architekta i urbanisty.	<ul style="list-style-type: none"> K_W01 K_U01 K_K01 	<ul style="list-style-type: none"> aktywność w trakcie zajęć bieżąca kontrola na zajęciach dokumentacja praktyki obserwacja i ocena aktywności na zajęciach obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta opinia opiekuna praktyk 	<ul style="list-style-type: none"> Laboratorium
Student potrafi posługiwać komputerowymi narzędziami pracy biurowej oraz ocenić ich przydatność do gromadzenia, analizy i syntezy danych z zakresu architektury, ochrony zabytków i przyrody oraz zagospodarowania przestrzennego, również z poza polskiego obszaru językowego	<ul style="list-style-type: none"> K_U01 K_U02 K_K02 	<ul style="list-style-type: none"> aktywność w trakcie zajęć obserwacja i ocena aktywności na zajęciach obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta wykonanie sprawozdań laboratoryjnych 	<ul style="list-style-type: none"> Laboratorium
Student ma świadomość potrzeby nieustannego podnoszenia swoich kwalifikacji zawodowych w zakresie technologii informacyjnych i możliwości poszerzenia ich o kwalifikacje naukowe oraz inspirowania i tworzenia warunków do uczenia się innych osób biorących udział w procesach inwestycyjnych, projektowych i studialno-badawczych. Jest również przygotowany do stosowania zaawansowanych narzędzi komputerowych w samodzielnie prowadzonej działalności gospodarczej w zakresie projektowania architektonicznego i urbanistycznego.	<ul style="list-style-type: none"> K_W01 K_U02 K_U09 K_K06 	<ul style="list-style-type: none"> aktywność w trakcie zajęć obserwacja i ocena aktywności na zajęciach obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta wykonanie sprawozdań laboratoryjnych 	<ul style="list-style-type: none"> Laboratorium

Warunki zaliczenia

Warunkiem zaliczenia laboratorium jest obecność na zajęciach i uzyskanie pozytywnej oceny z wszystkich przewidzianych programem ćwiczeń.

Uzyskane punkty: 0 – 50%/ niedostateczny; 51 – 60%/ dostateczny; 61- 70%/ dostateczny plus; 71 – 80%/ dobry; 81 -90%/ dobry plus; 91 -100%/ bardzo dobry.

Literatura podstawowa

1. Tomaszewska A., ABC Word 2016 PL, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2014
2. Walkenbach J., Excel 2013 PL. Biblia, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2014
3. Jaronicki A., ABC MS Office 2016 PL, Wydawnictwo Helion, Gliwice 2016

Literatura uzupełniająca

1. Zimek R., Oberlan Ł., ABC grafiki komputerowej. Wydanie II, HELION, Gliwice, 2005
2. Don Sellers , Nie daj sie, czyli jak komputer może cię wykończyć, HELION, Gliwice, 2008
3. Gawrysiak P.; Cyfrowa Rewolucja. Rozwój cywilizacji informatycznej, Wydawnictwo Naukowe PWN S.A., Warszawa 2008

Uwagi

Limit osób w grupie laboratoryjnej: 15. Zajęcia laboratoryjne w pracowni komputerowej

Zmodyfikowane przez mgr inż. arch. Michał Golański (ostatnia modyfikacja: 07-05-2017 22:42)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ