

# Techniki komputerowe w instytucjach kultury - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Techniki komputerowe w instytucjach kultury
Kod przedmiotu	11.3-WP-PEDP-TKIK
Wydział	<a href="#">Wydział Nauk Społecznych</a>
Kierunek	Pedagogika / Animacja kultury z profilem artystycznym - Taniec/Fotografia
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2018/2019

Informacje o przedmiocie	
Semestr	3
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	<ul style="list-style-type: none"><li>dr inż. Edyta Mianowska</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	-	-	Zaliczenie na ocenę

## Cel przedmiotu

Zapoznanie studentów z możliwościami wykorzystania oprogramowania biurowego i graficznego oraz zasobów otwartych w pracy animatora kultury. Ćwiczenie praktycznych umiejętności korzystania z narzędzi technologii informacyjnej w projektach wspomagających działania animatora kultury.

## Wymagania wstępne

Podstawowa znajomość zasad pracy w środowisku Windows. Znajomość pakietu biurowego Office w zakresie podstawowym.

## Zakres tematyczny

Korespondencja biurowa: zasady korespondencji, układy pism, szablony, wzory dokumentów, formularze. Edycja materiałów wspomagających działalność administracyjno-biurową: projektowanie materiałów informacyjnych (broszura, plakat), kalkulacja kosztów działań okolicznościowych (analiza kosztów warsztatów, wystaw, itp.), gromadzenie i analiza danych, wykorzystanie baz danych w korespondencji seryjnej, przygotowanie prezentacji i sprawozdań z działań animatora, opracowanie wielostronicowych raportów. Zarządzanie informacjami: korzystanie z sieci rozproszonych do poszukiwania informacji związanych z bieżącą działalnością instytucji kultury. Edycja grafiki: korzystanie z plików graficznych w różnych formatach, projektowanie materiałów informacyjnych, korzystanie z narzędzi edycji obiektów graficznych.

## Metody kształcenia

Ćwiczenia laboratoryjne, indywidualne w pracowni komputerowej.

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

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student ma wiedzę z zakresu wykorzystania standardowych narzędzi informatycznych we wspomaganiu organizacji działań animatora kultury: zaprojektować informację multimedialną (tekst, grafika, dźwięk), korzystać z baz danych w ramach usprawniania współdziałania i komunikacji z odbiorcami, twórcami i animatorami kultury, przygotować raport z działań animatora	<ul style="list-style-type: none"><li><a href="#">K_W16</a></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>kolokwium</li><li>projekt</li><li>zadania praktyczne</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Laboratorium</li></ul>
Potrafi wyszukiwać w Internecie informacje związane z działalnością animatora kultury. Ma orientację w zasobach Internetu powiązanych z kulturą i jej upowszechnianiem. Potrafi wykorzystać zasoby internetowe i krytycznie ocenić ich wiarygodność	<ul style="list-style-type: none"><li><a href="#">K_U04</a></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>zadania praktyczne</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Laboratorium</li></ul>
Potrafi zastosować w projektach graficznych związanych z działalnością animatora kultury odpowiednie narzędzia informatyczne do wspomagania ich realizacji	<ul style="list-style-type: none"><li><a href="#">K_U09</a></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>zadania praktyczne</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Laboratorium</li></ul>
Krytycznie ocenia możliwość stosowania nowoczesnych technologii w upowszechnianiu kultury. Potrafi wskazać pozytywne i negatywne aspekty łatwego dostępu do wytworów udostępnianych w Internecie. Rozumie zasady ograniczonych możliwości korzystania z materiałów dostępnych w sieci	<ul style="list-style-type: none"><li><a href="#">K_K05</a></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>aktywność w trakcie zajęć</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Laboratorium</li></ul>

## Warunki zaliczenia

## Laboratoria

Ocena z przedmiotu Techniki komputerowe w instytucjach kultury ustalana jest na podstawie sumy punktów uzyskanych za wykonanie zadań praktycznych na laboratorium (20%), za kolokwia (70%), za wykonanie prezentacji (10%). Warunkiem zaliczenia laboratorium jest uzyskanie powyżej 50% punktów z możliwych do uzyskania. Liczba punktów możliwych do zdobycia podawana jest na początku zajęć. Kolokwium ma formę ćwiczenia praktycznego.

## Ocena końcowa

Ocena z ćwiczeń jest oceną ostateczną i ustalana jest następująco: powyżej 50% dostateczny, powyżej 60% dostateczny plus, powyżej 70% dobry, powyżej 80% dobry plus, powyżej 90% bardzo dobry.

## Literatura podstawowa

Corel Draw 2017. Przewodnik, Corel Corporation 2017, [www.corel.sklep.pl](http://www.corel.sklep.pl)

DeHaan J., Buechler J., Bounds J., *Windows Movie Maker 2: od zera do bohatera*, 2006.

[Duarte N.](#), Slajd:ologia. Nauka i sztuka tworzenia genialnych prezentacji (ebook), 2012

Help, Pomoc dla użytkowników, [www.prezi.com](http://www.prezi.com)

Lambert J, Microsoft Word 2016. Krok po kroku, 2016

Negrino T., *Prezentacje w PowerPoint 2007 PL: projekty*, 2008.

Walkenbach J., *Excel 2016 PL: biblia*, 2016.

Wrotek W., CorelDRAW Graphics Suite 7, 2015

Wrotek W., Office 2016 PL Kurs, 2016.

## Literatura uzupełniająca

Materiały do zajęć: [www.zmbs.wpsnz.uz.zgora.pl](http://www.zmbs.wpsnz.uz.zgora.pl)

## Uwagi

Informacje dla studentów, program przedmiotu znajdują się na stronie [www.zmbs.wpsnz.uz.zgora.pl](http://www.zmbs.wpsnz.uz.zgora.pl).

Zmodyfikowane przez dr inż. Edyta Mianowska (ostatnia modyfikacja: 22-04-2018 10:34)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ