

## Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-1E32-I-1
Przedmiot:	<b>Technologia informacyjna</b>
Kierunek:	Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych, I stopień [6 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2013
Rok/Semestr:	I/1
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	<b>Drażyk Waldemar, mgr</b>
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	1,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 30,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Poziom trudności:	podstawowy
Wstępne wymagania:	Podstawowa obsługa komputera z systemem Windows, umiejętność tworzenia plików i folderów w pamięci zewnętrznej komputera. Podstawowa obsługa internetu: przeglądanie stron www, obsługa poczty elektronicznej.
Metody dydaktyczne:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ćwiczenia przedmiotowe</li> <li>• konsultacje</li> <li>• opis</li> <li>• pokaz</li> <li>• wykład informacyjny</li> <li>• z użyciem komputera</li> </ul>
Zakres tematów:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Zapoznanie z architekturą systemów i zasadami korzystania z pracowni, przypomnienie ogólnych zasad korzystania z zestawów komputerowych.</li> <li>2. Edytor tekstu WORD, formatowanie strony, tekstu, obrazków i tabel.</li> <li>3. Praca sprawdzająca z edytora tekstu WORD.</li> <li>4. Podstawowa obróbka plików graficznych w ogólnodostępnych programach (IrfanView) – kadrowanie, rozjaśnianie, zmiana wymiaru i formatu plików graficznych.</li> <li>5. Prezentacje multimedialne, wprowadzenie do programu Power Point.</li> <li>6. Power Point, animacje elementów slajdu, tworzenie własnego tła, wprowadzanie muzyki w tle prezentacji.</li> <li>7. Zapisywanie i sposoby edycji prezentacji multimedialnej.</li> <li>8. Corel Draw 11, wprowadzenie do grafiki wektorowej.</li> <li>9. Najczęściej używane narzędzia w Corel Draw 11.</li> <li>10. Wprowadzanie tekstu w Corel Draw 11,</li> <li>11. Zadania praktyczne (wizytówka, logo) z użyciem układu strony.</li> <li>12. Tworzenie animacji w programie PhotoPaint 11.</li> <li>13. Zasady tworzenia stron i serwisów internetowych.</li> </ol> <p>Przekształcanie schematu serwisu www z użyciem programu Adobe Dreamweaver Cs4</p>
Forma oceniania:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne</li> <li>• zaliczenie praktyczne</li> </ul>
Warunki zaliczenia:	<p>Praktyczny sprawdzian umiejętności obsługi poznanych programów: prace zaliczeniowe z programów: MS Word, MS PowerPoint, Corel DRAW, Photoshop, Dreamweaver.</p> <p>Zaliczenie na ocenę.</p>

Literatura:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. N. Estabrook, B.Vernon, Poznaj INTERNET w 24 godziny, Wydawnictwo Intersoftland 1998.</li> <li>2. Steve Schwartz, Po prostu Office 2007 PL, Wydawnictwo Helion 2008/06.</li> <li>3. B. Ogórek, CorelDRAW Graphis Suite 11 PL KOMPENDIUM, 2003.</li> <li>4. S. Scharz, P. Davis, CorelDraw 11, 2003.</li> <li>5. S. Węgrzyn, Podstawy informatyki, PWN, Warszawa 1982.</li> </ol>
Modułowe efekty kształcenia:	<p>01W Student, który zaliczył moduł, rozumie zastosowania, zasadę działania i możliwości wykorzystania komputera oraz jego oprogramowania</p> <p>02W identyfikuje informacje zapisane cyfrowo (typy plików np.: graficzne, tekstowe, itp.)</p> <p>03W proponuje programy do odczytywania i modyfikacji informacji cyfrowej</p> <p>04W znane mu są standardy przygotowania nauczycieli w zakresie technologii informacyjnej</p> <p>05U wykorzystuje komputer jako źródło informacji i narzędzie do ich przetwarzania</p> <p>06U tworzy dokumenty cyfrowe (edytor tekstu, edytor grafiki), proste strony www i publikuje je online</p> <p>07U opracowuje algorytm tworzenia informacji cyfrowej</p> <p>08U obsługuje peryferyjne urządzenia komputera (drukarka, skaner, itp.)</p> <p>09U posiada umiejętność wykorzystywania technologii informacyjnej w pracy pedagogicznej</p> <p>10K postępuje zgodnie z zasadami etyki i poszanowania praw autorskich w korzystaniu z komputera i oprogramowania oraz sieci WAN i LAN</p> <p>11K jest zorientowany na świadome wykorzystywanie programów komputerowych do rozwiązywania różnych problemów</p>