

Sylabus przedmiotu

| | |
|---|---|
| Kod przedmiotu: | A-1E32-I-1 |
| Przedmiot: | Technologia informacyjna |
| Kierunek: | Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych, I stopień [6 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2015 |
| Rok/Semestr: | I/1 |
| Liczba godzin: | 30,0 |
| Nauczyciel: | Drażyk Waldemar, mgr |
| 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"> • ćwiczenia przedmiotowe • konsultacje • opis • pokaz • wykład informacyjny • z użyciem komputera |
| Zakres tematów: | <ol style="list-style-type: none"> 1. Zapoznanie z architekturą systemów i zasadami korzystania z pracowni, przypomnienie ogólnych zasad korzystania z zestawów komputerowych. 2. Edytor tekstu WORD, formatowanie strony, tekstu, obrazków i tabel. 3. Praca sprawdzająca z edytora tekstu WORD. 4. Podstawowa obróbka plików graficznych w ogólnodostępnych programach (IrfanView) – kadrowanie, rozjaśnianie, zmiana wymiaru i formatu plików graficznych. 5. Prezentacje multimedialne, wprowadzenie do programu Power Point. 6. Power Point, animacje elementów slajdu, tworzenie własnego tła, wprowadzanie muzyki w tle prezentacji. 7. Zapisywanie i sposoby edycji prezentacji multimedialnej. 8. Corel Draw 11, wprowadzenie do grafiki wektorowej. 9. Najczęściej używane narzędzia w Corel Draw 11. 10. Wprowadzanie tekstu w Corel Draw 11, 11. Zadania praktyczne (wizytówka, logo) z użyciem układu strony. 12. Tworzenie animacji w programie PhotoPaint 11. 13. Zasady tworzenia stron i serwisów internetowych. <p>Przekształcanie schematu serwisu www z użyciem programu Adobe Dreamweaver Cs4</p> |
| Forma oceniania: | <ul style="list-style-type: none"> • ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • zaliczenie praktyczne |
| 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"> 1. N. Estabrook, B.Vernon, Poznaj INTERNET w 24 godziny, Wydawnictwo Intersoftland 1998. 2. Steve Schwartz, Po prostu Office 2007 PL, Wydawnictwo Helion 2008/06. 3. B. Ogórek, CorelDRAW Graphis Suite 11 PL KOMPENDIUM, 2003. 4. S. Scharz, P. Davis, CorelDraw 11, 2003. 5. S. Węgrzyn, Podstawy informatyki, PWN, Warszawa 1982. |
| Dodatkowe informacje: | Kontakt: adres mailowy: naucz@interia.pl |
| 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> |