

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-M32-I-2
Przedmiot:	Technologia informacyjna
Kierunek:	Malarstwo, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2012
Rok/Semestr:	I/2
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 • warsztaty grupowe • wykład informacyjny • z użyciem komputera
Zakres tematów:	<p>Tematy:</p> <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 tło 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. 14. Przekształcanie schematu serwisu www z użyciem programu Adobe Dreamweaver Cs4. <p>Publikowanie online stron www.</p>
Forma oceniania:	<ul style="list-style-type: none"> • ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • obecność na zajęciach • przegląd prac • zaliczenie praktyczne

Warunki zaliczenia:	<p>Praktyczny sprawdzian umiejętności obsługi poznanych programów: prace zaliczeniowe z programów: MS Word, MS PowerPiont, 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. Scharzt, 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>04U wykorzystuje komputer jako źródło informacji i narzędzie do ich przetwarzania</p> <p>05U tworzy dokumenty cyfrowe (edytor tekstu, edytor grafiki), proste strony www i publikuje je online</p> <p>06U opracowuje algorytm tworzenia informacji cyfrowej</p> <p>07U obsługuje peryferyjne urządzenia komputera (drukarka, skaner, itp.)</p> <p>08K postępuje zgodnie z zasadami etyki i poszanowania praw autorskich w korzystaniu z komputera i oprogramowania oraz sieci WAN i LAN</p> <p>09K jest zorientowany na świadome wykorzystywanie programów komputerowych do rozwiązywania różnych problemów</p>