

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-1E30-I-1
Przedmiot:	Technologia informacyjna
Kierunek:	Edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych, I stopień [6 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2016
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:	• ćwiczenia przedmiotowe • konsultacje • opis • pokaz • wykład informacyjny • z użyciem komputera
Zakres tematów:	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. Przekształcanie schematu serwisu www z użyciem programu Adobe Dreamweaver Cs4
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • przegląd prac • zaliczenie praktyczne
Warunki zaliczenia:	Praktyczny sprawdzian umiejętności obsługi poznanych programów: prace zaliczeniowe z programów: MS Word, MS PowerPoint, Corel DRAW, Photoshop, Dreamweaver. Zaliczenie na ocenę.
Literatura:	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 Graphics Suite 11 PL KOMPENDIUM, 2003. 4. S. Scharztz, P. Davis, CorelDraw 11, 2003. 5. S. Węgrzyn, Podstawy informatyki, PWN, Warszawa 1982.
Dodatkowe informacje:	Kontakt: adres mailowy: naucz@interia.pl

Modułowe efekty kształcenia:	01W Student, który zaliczył moduł, rozumie zastosowania, zasadę działania i możliwości wykorzystania komputera oraz jego oprogramowania 03W proponuje programy do odczytywania i modyfikacji informacji cyfrowej 04W znane mu są standardy przygotowania nauczycieli w zakresie technologii informacyjnej 05U wykorzystuje komputer jako źródło informacji i narzędzie do ich przetwarzania 07U opracowuje algorytm tworzenia informacji cyfrowej 08U obsługuje peryferyjne urządzenia komputera (drukarka, skaner, itp.) 09U posiada umiejętność wykorzystywania technologii informacyjnej w pracy pedagogicznej 10K postępuje zgodnie z zasadami etyki i poszanowania praw autorskich w korzystaniu z komputera i oprogramowania oraz sieci WAN i LAN 11K jest zorientowany na świadome wykorzystywanie programów komputerowych do rozwiązywania różnych problemów
Metody weryfikacji efektów kształcenia:	03U, 04U, 05U - weryfikacja na podstawie zapisanych w formie cyfrowej prac zaliczeniowych. 01W, 02W, 06U, 07U, 08K - weryfikacja w trakcie dyskusji dydaktycznej i wykonywanych ćwiczeń na zajęciach.