

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-G36-I-1
Przedmiot:	Technologia informacyjna
Kierunek:	Grafika, jednolite magisterskie [10 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 • objaśnienie lub wyjaśnienie • 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 slaydu, 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. 14. Przekształcanie schematu serwisu www z użyciem programu Adobe Dreamweaver Cs4. 15. Publikowanie online stron www.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • obecność na zajęciach • projekt • 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. 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:	01W Student, który zaliczył moduł, rozumie zastosowania, zasadę działania i możliwości wykorzystania komputera oraz jego oprogramowania 02W identyfikuje informacje zapisane cyfrowo (typy plików np.: graficzne, tekstowe, itp.) 03W proponuje programy do odczytywania i modyfikacji informacji cyfrowej 04U wykorzystuje komputer jako źródło informacji i narzędzie do ich przetwarzania 05U tworzy dokumenty cyfrowe (edytor tekstu, edytor grafiki), proste strony www i publikuje je online 06U opracowuje algorytm tworzenia informacji cyfrowej 07U obsługuje peryferyjne urządzenia komputera (drukarka, skaner, itp.) 08K postępuje zgodnie z zasadami etyki i poszanowania praw autorskich w korzystaniu z komputera i oprogramowania oraz sieci WAN i LAN 09K jest zorientowany na świadome wykorzystywanie programów komputerowych do rozwiązywania różnych problemów
Metody weryfikacji efektów kształcenia:	03W, 04U, 05U - weryfikacja na podstawie zapisanych w formie cyfrowej prac zaliczeniowych. 01W, 02W, 06U, 07U, 08K, 09K - weryfikacja w trakcie dyskusji dydaktycznej i wykonywanych ćwiczeń na zajęciach.