

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Podstawy technik informatycznych

Kod przedmiotu: GS_35

Rodzaj przedmiotu: uzupełniający

Wydział: Informatyki

Kierunek: Grafika

Poziom studiów: pierwszego stopnia – VI poziom PRK

Profil studiów: praktyczny

Forma studiów: stacjonarne

Rok: 1

Semestr: 1

Formy zajęć i liczba godzin:

wykłady – 10;

ćwiczenia - 15;

Język/i, w którym/ch realizowane są zajęcia: język polski

Liczba punktów ECTS: 2

Osoby prowadzące:

wykład:

ćwiczenia:

1. Założenia i cele przedmiotu:

Celem przedmiotu jest przekazanie wiedzy z podstaw obsługi komputerów. Nauka skupia się na doskonaleniu umiejętności pracy z pakietami biurowymi, samoświadomości zagrożeń w Internecie i możliwości technicznych współczesnej informatyki.

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

Zaliczony przedmiot „Technologia informacyjna” ze szkoły średniej lub wiedza na poziomie egzaminu ECDL Core.

3. Opis form zajęć

a) Wykłady

• Treści programowe:

- Budowa komputerów, rodzaje urządzeń, podstawy BHP przy pracy z komputerem
- Higiena pracy przy komputerze, dobór odpowiedniego sprzętu, przegląd darmowego oprogramowania
- Sieci komputerowe, podstawowa konfiguracja sprzętu sieciowego, rodzaje dostępu do Internetu, zagrożenia związane ze stalkingiem i kradzieżą tożsamości

- Internet, popularne serwisy, sposoby zwiększania bezpieczeństwa przy pracy w Internecie
- Pakiety biurowe, w tym przegląd darmowych oraz chmurowych alternatyw
- **Metody dydaktyczne:**
 - Wykład prowadzony metodą tradycyjną z wykorzystaniem rzutnika multimedialnego i prezentacją
 - Dyskusja pogłębiająca omawiane tematy
- **Forma i warunki zaliczenia:**
 - Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest pozytywne zaliczenie ćwiczeń
- **Wykaz literatury podstawowej:**
 1. Piotr Wróblewski: ABC komputera. Wydanie 8.1, Helion, 2016
 2. Leszek Litwin: ECDL. Europejski Certyfikat Umiejętności Komputerowych. Przewodnik. Tom II, Helion, 2015
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. Radosław Sokół: Jak pozostać anonimowym w sieci, Helion, 2014
 2. Tomasz Ciborski: Ukryta tożsamość. Jak się obronić przed utratą prywatności, Helion, 2015
 3. Adam Chabiński, Bartosz Danowski: Montaż komputera PC. Ilustrowany przewodnik. Wydanie II, Helion, 2012

Ćwiczenia

- **Treści programowe:**
 - Budowa komputerów, rodzaje urządzeń, podstawowe pojęcia i jednostki. Podstawy BHP przy pracy z komputerem
 - Edytory tekstu. Elementy zaawansowanej edycji. Przegląd narzędzi.
 - Arkusze kalkulacyjne. Tworzenie tabel kalkulacyjnych. Przegląd wybranych funkcji. Graficzna analiza danych.
 - Prezentacje multimedialne. Elementy tekstowe, graficzne, dźwiękowe i wideo. Projektowanie animacji. Ustawianie parametrów pokazu. Konfigurowanie środowiska.
 - Sieci komputerowe, poczta elektroniczna, inne formy komunikacji elektronicznej
- **Metody dydaktyczne:**
 - Prezentacje przypadków,
 - Dyskusja,
 - Zespołowe i indywidualne rozwiązywanie problemów, projektów,
 - Indywidualne rozwiązywanie zadań.
- **Forma i warunki zaliczenia:**
 - Test zaliczeniowy
 - Projekt prezentacji multimedialnej
- **Wykaz literatury podstawowej:**
 1. Piotr Wróblewski: ABC komputera. Wydanie 8.1, Helion, 2016
 2. Leszek Litwin: ECDL. Europejski Certyfikat Umiejętności Komputerowych. Przewodnik. Tom II, Helion, 2015
 3. Adam Jaronicki: ABC MS Office 2013PL, Helion, 2016

• **Wykaz literatury uzupełniającej:**

1. Aktualne czasopisma komputerowe: Chip, PC Format, PC World
2. Dariusz Hałas: Excel 2010, Helion 2012
3. John Walkenbach: Excel 2010PL. Biblia, Helion, 2013
4. Nancy Conner, Matthew MacDonald : Office 2010 PL. Nieoficjalny podręcznik, Helion, 2012
5. Roland Zimek: PowerPoint 2010 PL. Ilustrowany przewodnik, Helion, 2013

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	10
	Czytanie wskazanej literatury	5
	Przygotowanie do egzaminu	
Ćwiczenia	Kontakt z nauczycielem	15
	Realizacja zadań dodatkowych	2
	Czytanie wskazanej literatury	3
	Projekt indywidualny	5
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	4
	Samodzielne rozwiązywanie zadań	6

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	50
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	2

5. Wskaźniki sumaryczne

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 25
 - Liczba punktów ECTS – 1

- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 15
 - Liczba punktów ECTS – 1,4

6. Zakładane efekty kształcenia

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GS_35_W1	Ma wiedzę z zakresu technologii informatycznych niezbędnych w realizacji procesów projektowych w branży graficznej	K_W03

GS_35_W2	Posiada wiedzę na temat technologii informatycznych i ich zastosowań	K_W08
GS_35_U1	Umie definiować problemy projektowe i dobrać odpowiednie narzędzia informatyczne do ich realizacji	K_U03
GS_35_U2	Posiada umiejętność korzystania z technologii informatycznych niezbędnych w realizacji procesów projektowych w branży projektowej	K_U10
GS_35_K1	Rozumie potrzebę uczenia i poznawania nowych rozwiązań niezbędnych w pracy projektanta	K_K01
GS_35_K2	Potrafi zorganizować własny warsztat pracy twórczej	K_K09

7. Odniesienie efektów kształcenia do form zajęć i sposób oceny osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Wykład	Ćwiczenia	
GS_35_W1	v	v	Test zaliczeniowy, praca projektowa
GS_35_W2	v	v	Test zaliczeniowy, praca projektowa
GS_35_U1	-	v	Praca projektowa
GS_35_U2	-	v	Test zaliczeniowy, praca projektowa
GS_35_K1	v	v	Obecność na zajęciach
GS_35_K2	-	v	Praca projektowa

8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
GS_35_W1	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Zalicza ponad 50% pytań w sprawdzianie.
GS_35_W2	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Zalicza ponad 50% pytań w sprawdzianie.
GS_35_U1	Realizuje poprawny projekt prezentacji zawierający ponad 50% założonych elementów.
GS_35_U2	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć. Zalicza ponad 50% pytań w sprawdzianie.
GS_35_K1	Poprawnie rozwiązuje zadania w czasie zajęć.
GS_35_K2	Realizuje poprawny projekt prezentacji zawierający ponad 50% założonych elementów.