

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Podstawy technik informatycznych

Kod przedmiotu: GS_34

Rodzaj przedmiotu: uzupełniający

Wydział: Informatyki

Kierunek: Grafika

Poziom studiów: pierwszego stopnia – VI poziom PRK

Profil studiów: praktyczny

Forma studiów: **stacjonarna/niestacjonarna**

Rok: 1

Semestr: 1

Formy zajęć i liczba godzin:

Forma stacjonarna

wyklady – 10;

Ćwiczenia – 10;

Forma niestacjonarna

wyklady – 5;

Ćwiczenia – 8;

Zajęcia prowadzone są w języku polskim.

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. Wróblewski P., *ABC komputera*. Gliwice: Helion, 2016.
 2. Żarowska-Mazur A., Węglarz W., *ECDL Advanced na skróty : syllabus V. 2.0*. Warszawa: PWN, 2015.
 3. Żarowska-Mazur A., Węglarz W., *ECDL Base na skróty : syllabus V. 1.0*. Warszawa: PWN, 2015.
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. Litwin L., *ECDL. Europejski Certyfikat Umiejętności Komputerowych. Przewodnik*. Tom 2. Gliwice: Helion, 2015.
 2. Sokół R., *Jak pozostać anonimowym w sieci*, Gliwice: Helion, 2014.
 3. Ciborski T., *Ukryta tożsamość. Jak się obronić przed utratą prywatności*, Gliwice: Helion, 2015.
 2. Chabiński A., Danowski B., *Montaż komputera PC. Ilustrowany przewodnik*. Gliwice: 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. Wróblewski P., *ABC komputera*. Gliwice: Helion, 2016.
 2. Żarowska-Mazur A., Węglarz W., *ECDL Advanced na skróty : syllabus V. 2.0*. Warszawa: PWN, 2015.
 3. Żarowska-Mazur A., Węglarz W., *ECDL Base na skróty : syllabus V. 1.0*. Warszawa: PWN, 2015.
 4. Jaronicki A., *ABC MS Office 2016 PL*. Gliwice: Helion, 2016.
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
 1. Litwin L., *ECDL. Europejski Certyfikat Umiejętności Komputerowych. Przewodnik. Tom 2*. Gliwice: Helion, 2015.
 2. Wróblewski P., *MS Office 2016 PL w biurze i nie tylko*. Gliwice: Helion, 2016.
 3. Flanczewski S., *Excel 2016 PL w biurze i nie tylko*. Gliwice: Helion, 2016.

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	10
	Czytanie wskazanej literatury	4
Ćwiczenia	Kontakt z nauczycielem	10
	Realizacja zadań dodatkowych	5
	Projekt indywidualny	10
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	5
Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	3
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	3

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

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Wykład	Kontakt z nauczycielem	5
	Czytanie wskazanej literatury	9
Ćwiczenia	Kontakt z nauczycielem	8
	Realizacja zadań dodatkowych	5
	Projekt indywidualny	12
	Przygotowanie do pracy kontrolnej	5

Konsultacje	Kontakt z nauczycielem	3
Zal./Egzamin	Kontakt z nauczycielem	3

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

5. Wskaźniki sumaryczne

a. forma stacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 26
 - Liczba punktów ECTS – 1,1
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 10
 - Liczba punktów ECTS – 1,2

b. forma niestacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 19
 - Liczba punktów ECTS – 0,8
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 8
 - Liczba punktów ECTS – 1,2

5. 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

6. 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

7. 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.