

Karta opisu zajęć - Sylabus

Państwowa Akademia Nauk Stosowanych im. ks. Bronisława Markiewicza w Jarosławiu

I. INFORMACJE PODSTAWOWE

Nazwa zajęć: Technologia informacyjna (471SP-12361-0)	Cykl kształcenia: 2023/2024	Data aktualizacji sylabusa: 02.10.2023
Nazwa kierunku studiów, poziom i profil kształcenia: Logistyka i spedycja , studia I stopnia, stacjonarne, profil praktyczny		
Język wykładowy: polski	Rodzaj zajęć: Laboratorium	
Rok studiów: I	Semestr: I	
Liczba punktów ECTS przypisana zajęciom: 1	Koordynator zajęć Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy, adres e-mail: Dr Michał Hnatiuk, michal.hnatiuk@pwste.edu.pl	
Jednostka organizacyjna: Instytut Inżynierii Technicznej	Prowadzący zajęcia Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy, adres e-mail: Dr Michał Hnatiuk, michal.hnatiuk@pwste.edu.pl	

FORMA PROWADZENIA ZAJĘĆ I LICZBA GODZIN

Ogólna liczba godzin zajęć dydaktycznych na studiach stacjonarnych i niestacjonarnych z podziałem na formy:

Studia stacjonarne		Studia niestacjonarne	
Wykład:		Wykład:	
Ćwiczenia:		Ćwiczenia:	
Laboratorium:	15	Laboratorium:	
Lektorat:		Lektorat:	
Projekt:		Projekt:	
Zajęcia praktyczne:		Zajęcia praktyczne:	
Seminarium:		Seminarium:	
Zajęcia terenowe:		Zajęcia terenowe:	
Praktyki:		Praktyki:	
Inna forma (jaka):		Inna forma (jaka):	
RAZEM:	15	RAZEM:	

II. INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE

Wymagania wstępne i dodatkowe: Znajomość środowiska Microsoft Windows w zakresie podstawowym

Cel (cele) kształcenia dla zajęć:

Głównym celem niniejszego modułu jest szersze zapoznanie studentów z aplikacjami Microsoft Office (Word, Excel, Power Point) oraz programami do edycji i przetwarzania obiektów multimedialnych audio i video (Windows Movie Maker).

Efekty uczenia się określone dla zajęć

Efekty uczenia się określone dla zajęć kategorii wiedza, umiejętności oraz kompetencje społeczne oraz metody weryfikacji efektów uczenia się

UWAGA:

Dzielimy efekty uczenia się określone dla zajęć na kategorie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych. Określone dla zajęć efekty uczenia się nie muszą obejmować wszystkich trzech kategorii i zależą od formy zajęć.

Symbol efektów uczenia się określonego dla zajęć*	Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się, student w kategorii:			
Wiedzy - zna i rozumie				
E_01	zna i rozumie podstawowe pojęcia: informatyka, technologia informacyjna, media, multimedia; zasady działania różnych aplikacji, między innymi: edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny, program do tworzenia grafiki prezentacyjnej; program do edycji i przetwarzanie obiektów multimedialnych audio i video,			
E_02	posiada wiedzę z zakresu funkcjonowania globalnej sieci internetowej, jest świadomy zarówno korzyści jak i zagrożeń płynących z Internetu,			
Umiejętności - potrafi				
E_03	umie korzystać z głównych elementów systemu operacyjnego, zarządzać plikami: kopiować, przenosić, usuwać, odzyskiwać, szukać; potrafi sporządzać tabele typowe i nietypowe, wprowadzać elementy graficzne do dokumentu tekstowego; umie rysować i grupować elementy graficzne; formatować tekst: wstawiać nagłówki, stopki i przypisy; korzystać z szablonu dokumentów,			
E_04	student potrafi zarządzać arkuszem kalkulacyjnym, wprowadzać, sortować i kopiować dane, używać dostępnych funkcji; umie wybrać typ, utworzyć i formatować wykres; potrafi interpretować dane graficzne; umie wykorzystywać arkusz kalkulacyjny w różnorodnych zadaniach,			
E_05	student umie wprowadzać, edytować oraz formatować tekst w prezentacji Power Point, wstawiać oraz edytować obrazy, rysunki i wykresy, potrafi rozróżnić sposób wyświetlania prezentacji, dobrać układ i wygląd slajdów, zastosować animacje i różne efekty przejść oraz sprawdzić i poprawić zawartość prezentacji przed jej końcowym wydrukiem i rozpowszechnieniem,			
E_06	student potrafi edytować materiały multimedialne, przetwarzać obiekty audio i video, stosować w animacji różne efekty przejść, poprawiać zawartość prezentacji przed jej rozpowszechnieniem,			
E_07	umie wykonać typowe zadania związane z przeszukiwaniem sieci, wypełniać i wysyłać formularze internetowe, zapisywać strony internetowe i pliki pobrane z sieci. Jest świadomy konieczności używania oprogramowania antywirusowego, potrafi je zainstalować i umiejętnie wykorzystywać w celu ochrony komputera i jego zasobów.			
Kompetencji społecznych - jest gotów do				
E_08	ma świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności, rozumie potrzebę i jest gotów do ciągłego kształcenia się zawodowego i rozwoju osobistego,			
E_09	ma świadomość roli i miejsca technologii informacyjnej w procesie dydaktycznym i samokształceniu .			
UWAGA!				
Zaleca się, aby w zależności od liczby godzin zajęć, liczba efektów uczenia się zawierała się w przedziale: 3-7, ale są to wartości umowne.				
TREŚCI PROGRAMOWE I ICH ODNIESIENIE DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OKREŚLONYCH DLA ZAJĘĆ				
Treści programowe (uszczegółowione, zaprezentowane z podziałem na poszczególne formy zajęć, tj. wykład, ćwiczenia, laboratoria, projekty, seminaria i inne):				
Symbol treści programowych	Opis treści programowych	Forma zajęć	Liczba godzin	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla zajęć (symbol efektów uczenia się)

		laboratorium		
TP-01	Komputery i technologia informacyjna. Podstawowe pojęcia: informatyka, technologia informacyjna, media, multimedia, medioteka. Użycie okien, praca z ikonami, zarządzanie plikami: kopiowanie, przenoszenie, usuwanie, odzyskiwanie, szukanie	laboratorium	2	E_01;E_02; E_08; E_09.
TP-02	Podstawy edycji tekstu. Zasady poprawnej edycji tekstu. Tabele typowe i nietypowe. Warstwa graficzna edytora oraz wprowadzanie grafiki zewnętrznej do dokumentu tekstowego. Kształty podstawowe i objaśnienia. Konspekty numerowane. Nagłówki, stopki i przypisy. Szablony dokumentów.	laboratorium	2	E_01, E_02; E_03; E_09.
TP-03	Arkusz kalkulacyjny- Excel. Organizacja skoroszytów i arkuszy. Graficzna interpretacja danych. Sporządzanie wykresów. Wykorzystanie arkusza kalkulacyjnego w różnorodnych zadaniach.	laboratorium	2	E_01, E_04; E_08.
TP-04	Prezentacja – Power Point. Tworzenie materiałów prezentacyjnych. Zasady i etapy projektowania oraz zapisu prezentacji.	laboratorium	2	E_01, E_02; E_05; E_08; E_09.
TP-05	Edycja i przetwarzanie materiałów multimedialnych. Środowisko programu Windows <i>Movie Maker</i> . Edycja i przetwarzanie obiektów multimedialnych audio i video przy pomocy Windows <i>Movie Maker</i> .	laboratorium	4	E_01, E_02; E_06; E_08.
TP-06	Internet. Wyszukiwanie i pobieranie informacji. Zasady wyszukiwania, instalacji i deinstalacji programów. Programy antywirusowe. Zagrożenia związane z korzystaniem z niewłaściwych źródeł informacji.	laboratorium	3	E_02; E_07; E_08; E_09.
ZALECANA LITERATURA (w tym pozycje w języku obcym)				
Literatura podstawowa (powinna być dostępna dla studenta w uczelnianej bibliotece): Bowdur E.: <i>Usługi w sieciach informatycznych</i> , Wyd. KISS, Katowice 2007.				
Literatura uzupełniająca: Juryk K. (red.), <i>Obszar technologii informacyjnych</i> , Wydawnictwo Europejski Instytut Edukacji Informacyjnej, Nowy Sącz 2010. Wrotek W. <i>Informatyka Europejczyka. Technologia Informacyjna</i> . Wydawnictwo Helion Edukacja, Warszawa 2012.				
III. INFORMACJE DODATKOWE				
Odniesienie efektów uczenia się określonych dla zajęć i treści programowych do form zajęć i metod oceniania				

Symbol efektu uczenia się określonego dla zajęć	Symbol treści programowych realizowanych w trakcie zajęć	Formy zajęć i metody dydaktyczne prowadzenia zajęć umożliwiające osiągnięcie założonych efektów uczenia się *	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się przypisanych do zajęć #
	Wiedza	wykład	
E_01	TP_01 - TP_05	Wykład podający, ćwiczenia	Aktywność na zajęciach, prezentacja
E_02	TP_02, TP_04, TP_05, TP_06	Wykład podający, dyskusja	Aktywność na zajęciach
	Umiejętności	ćwiczenia, laboratorium, projekt, zajęcia praktyczne	
E_03	TP_02	Ćwiczenia oparte na połączeniu wiedzy teoretycznej z wiedzą praktyczną, dyskusja	Prezentacja
E_04	TP_03	Ćwiczenia oparte na połączeniu wiedzy teoretycznej z wiedzą praktyczną, dyskusja	Prezentacja
E_05	TP_04	Ćwiczenia oparte na połączeniu wiedzy teoretycznej z wiedzą praktyczną, dyskusja	Projekt
E_06	TP_05	Ćwiczenia oparte na połączeniu wiedzy teoretycznej z wiedzą praktyczną, dyskusja	Projekt
E_07	TP_06	Ćwiczenia oparte na połączeniu wiedzy teoretycznej z wiedzą praktyczną, dyskusja	Projekt
	Kompetencje społeczne	ćwiczenia, laboratorium, projekt, zajęcia praktyczne	
E_08	TP_01, TP_03, TP_04, TP_05, TP_06.	Dyskusja	Aktywność na zajęciach
E_09	TP_01, TP_02, TP_04, TP_06.	Dyskusja	Aktywność na zajęciach
<p>Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się określonych dla zajęć, powinny być zróżnicowane w zależności od kategorii, tj. inne dla kategorii wiedza i inne dla kategorii umiejętności i kompetencje społeczne.</p> <p>Dla wykładu: * np. wykład podający, wykład problemowy, ćwiczenia oparte na wykorzystaniu różnych źródeł wiedzy # np. egzamin ustny, test, prezentacja, projekt Zaleca się podanie przykładowych zadań (pytań) służących weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się określonych dla zajęć.</p>			
BILANS PUNKTÓW ECTS			
OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA (godziny)			
Forma aktywności		Liczba godzin *	
Godziny zajęć (według harmonogramu) z nauczycielem akademickim lub inną osobą prowadzącą zajęcia		15	

Praca własna studenta		20	
SUMA GODZIN:		35	
OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA (punkty ECTS)		0,5	
		Liczba punktów ECTS	
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS PRZYPISANYCH DO ZAJĘĆ	Praca studenta wymagająca bezpośredniego kontaktu z nauczycielem akademickim lub inną osobą prowadzącą zajęcia	Ogółem: 1	0,5
	Praca własna studenta		0,5
* godziny lekcyjne, czyli 1 godz. oznacza 45 min;			
OPIS PRACY WŁASNJE STUDENTA:			
	Symbol efektu uczenia się przypisanego do zajęć	Formy aktywności	Metody weryfikacji efektów uczenia się przypisanych do zajęć
	E_01	czytanie wskazanej literatury	Aktywność na zajęciach
	E_02	przygotowanie do zajęć	Aktywność na zajęciach
	E_03	opracowanie prezentacji	Prezentacja
	E_04	opracowanie prezentacji	Prezentacja
	E_05	opracowanie projektu	Projekt
	E_06	opracowanie projektu	Projekt
	E_07	opracowanie projektu	Projekt
	E_08	przygotowanie do zajęć	Aktywność na zajęciach
	E_09	przygotowanie do zajęć	Aktywność na zajęciach
<p>Praca własna studenta musi być precyzyjnie opisana, uwzględniając charakter praktyczny zajęć. Należy podać symboleffektu uczenia się, którego praca własna dotyczy oraz metody weryfikacji efektów uczenia się stosowane w ramach pracy własnej. Przykładowe formy aktywności: (1) przygotowanie do zajęć, (2) opracowanie wyników, (3) czytanie wskazanej literatury, (4) napisanie raportu z zajęć, (5) przygotowanie do egzaminu, opracowanie projektu.</p>			
KRYTERIA OCENIANIA			
<p>Ocena kształtująca:</p> <p>5.0 – znakomita wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne</p> <p>4.5 – bardzo dobra wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne</p> <p>4.0 – dobra wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne</p> <p>3.5 - zadawalająca wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne, ale ze znacznymi niedociągnięciami</p> <p>3.0 - zadawalająca wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne, ale z licznymi błędami</p> <p>2.0 – niezadawalająca wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne</p>			
<p>Ocena podsumowująca:</p> <p>Wystawiana na podstawie oceny kształtującej oraz zaliczenia (testu) końcowego.</p> <p>W ocenianiu podsumowującym kryteria oceniania zbliżone do kryteriów stosowanych w ocenianiu kształtującym. Oceny zaokrąglane do całych wartości liczbowych.</p>			
INFORMACJA O PRZEWIDYWANEJ MOŻLIWOŚCI WYKORZYSTANIA B-LEARNINGU			

INFORMACJA O PRZEWIDYWANEJ MOŻLIWOŚCI WYKORZYSTANIA E-LEARNINGU

02.10.2023.

Hnatiuk Michot

.....
(data, podpis Koordynatora
odpowiedzialnego za zajęcia)

.....
(data, podpis Dyrektora Instytutu/
Kierownika Jednostki Międzyinstytutowej)

.....
(data, podpis Kierownika Zakładu)

*Uwaga:
Karta opisu zajęć (sylabus) musi być dostępna dla studenta.*