

AKADEMIA MUZYCZNA IM. I.J. PADEREWSKIEGO W POZNANIU
WYDZIAŁ IV

Moduł/Przedmiot:	Technologia informacyjna			Kod modułu:	
Koordynator modułu:	Witold Rogowski			Punkty ECTS:	2
Status przedmiotu:	Obowiązkowy	Rodzaj zajęć:	ćwiczenia	Ilość godzin:	30
Wydział:	IV	Kierunek:	Edukacja artystyczna w zakresie sztuki muzycznej		
Specjalności:	Wszystkie	Profil studiów:	Ogólnoakademicki		
Forma studiów:	stacjonarne	Język:	polski		
Umiejscowienie w siatce godzin:					
Semestr I:	15, Zaliczenie, 1 ECTS	Semestr II:	15, Zaliczenie, 1 ECTS	Semestr III:	
Semestr IV:		Semestr V:		Semestr VI:	

Prowadzący zajęcia	mgr Witold Rogowski
Cele i założenia modułu	<p>Praktyczne przygotowanie do pracy w środowisku windows, metod porządkowania, poszukiwania i przetwarzania danych. Przygotowanie do samodzielnego spostrzegania i rozwiązywania problemów (również edukacyjnych). Przypomnienie oraz rozwijanie i doskonalenie przez studentów umiejętności wykorzystania edytora tekstów, arkusza kalkulacyjnego, programu graficznego, programu do tworzenia prezentacji, edytora HTML jako narzędzia pracy. Sprawne wykorzystywanie narzędzi komunikacji oraz usług internetowych. Świadomość zagrożeń podczas korzystania z komputera i Internetu – zrozumienie podstawowych zasad bezpieczeństwa i ochrony antywirusowej.</p>
Wymagania wstępne	Kompetencje z zakresu technologii informacyjnych zdobyte na wcześniejszych etapach edukacyjnych.

TREŚCI PROGRAMOWE MODUŁU (przedmiotu)	Liczba godzin
Semestr I	
Edytory tekstu – atrybuty tekstu, obiekty, edycja prostych i złożonych dokumentów, korespondencja seryjna, podstawy projektowanie typograficznego, tworzenie własnych projektów.	7
Arkusze kalkulacyjne – formatowanie komórek, wprowadzenie danych, stosowanie formuł, sortowanie wyników, wizualizacja danych, import i eksport danych, tworzenie własnych projektów.	5
Internet i sieci komputerowe – zasady bezpiecznego korzystania z komputera i Internetu, źródła zagrożeń, skuteczne wyszukiwanie informacji.	3
Semestr II	
Grafika komputerowa – rodzaje grafiki, funkcje i możliwości edytorów graficznych, podstawy edycji plików graficznych, tworzenie własnych projektów, optymalizacja plików graficznych, podstawy tworzenia nowych dokumentów graficznych.	7
Programy prezentacyjne – zasady tworzenie skutecznych prezentacji, funkcje programów prezentacyjnych, tworzenie własnego projektu.	3
Serwisy internetowe – podstawy tworzenie serwisu internetowego, przygotowanie własnego projektu w oparciu o dostępne powszechnie narzędzia. Różnice między serwisem tradycyjnym (HTML) a systemem CMS.	5

	Kod efektu	EFEKTY KSZTAŁCENIA MODUŁU (przedmiotu)	Efekt kształcenia w obszarze kształcenia
Wiedza (W)	W01	Posiada wiedzę umożliwiającą docieranie do niezbędnych informacji (książki, nagrania, materiały nutowe, Internet), ich analizowania i właściwą interpretację	A1A_W03
	W02	Dysponuje podstawową wiedzą z zakresu dyscyplin pokrewnych pozwalającą na realizację zadań zespołowych, w tym także o charakterze interdyscyplinarnym	A1A_W01
Umiejętności (U)	U01	Dysponuje umiejętnościami potrzebnymi do tworzenia i realizowania własnych i zespołowych koncepcji artystycznych w ramach wybranej specjalizacji	A1A_U01
	U02	Jest świadomy sposobów wykorzystania swej intuicyjności, emocjonalności i wyobraźni w obszarze ekspresji artystycznej	A1A_U01
Kompetencje społeczne (K)	K01	Posiada umiejętność organizacji pracy własnej i zespołowej w ramach realizacji wspólnych zadań i projektów	A1A_K01
	K02	W sposób zorganizowany podchodzi do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętych prac projektowych jak również własnych działań artystycznych	A1A_K05
	K03	Jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów	A1A_K03

Metody kształcenia	wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień
	analiza (studium) przypadków
	rozwiązywanie zadań
	rozwiązywanie zadań artystycznych
	praca indywidualna
	praca w grupach
	aktywizacja („burza mózgów”, metoda „śniegowej kuli”, konstruowanie „map umysłu”)
	inne metody stosowane przez prowadzącego

Metody weryfikacji efektów kształcenia	Wymagania końcowe – zaliczenie roku, forma oceny	Nr efektu						
	projekt, prezentacja	W01	W02	U01	U02	K01	K02	K03
kontrola przygotowanych projektów	W01	W02	U01	U02	K01	K02	K03	
realizacja zleconego zadania	W01	W02	U01	U02	K01	K02	K03	
portfolio	W01	W02	U01	U02	K01	K02	K03	
wszystkie inne metody stosowane przez prowadzącego	W01	W02	U01	U02	K01	K02	K03	

Forma i warunki zaliczenia przedmiotu	Warunki zaliczenia:	
		Obecność na zajęciach, aktywny udział w zajęciach, przygotowanie projektów.
	Warunki egzaminu:	
	Inne:	

	Semestr I:	Semestr II:	Semestr III:	Semestr IV:	Semestr V:	Semestr VI:
	Zaliczenie, 1 ECTS	Zaliczenie, 1 ECTS				

NAKLAD PRACY STUDENTA – ILOŚĆ PUNKTÓW ECTS

		Ilość godzin:	Punkty ECTS:
Godziny realizowane przy bezpośrednim udziale nauczyciela akademickiego	Zajęcia dydaktyczne:	30	2
	Konsultacje	15	
	Suma:	45	
Ilość godzin samodzielnej pracy studenta w czasie trwania przedmiotu	Przygotowywanie się do zajęć	15	
	Przygotowywanie się do ostatecznego zaliczenia/zdania egzaminu		
	Ilość godzin egzaminu		
	Przygotowywanie się do prezentacji w czasie trwania semestru		
	Suma:	15	
	Inne		
Sumaryczny nakład pracy:		60	

Literatura podstawowa

Altman R., Altman R.: *Po prostu PowerPoint 2003 PL*. Wyd. Helion, Gliwice 2004
Danowski B.: *HTML 4. Ćwiczenia praktyczne*. Wyd. Helion, Gliwice 2000
Juszczak S.: *Statystyka dla pedagogów*. Wyd. Adam Marszałek, Toruń 2001
Kim W. Wprowadzenie do obiektowych baz danych. Wydawnictwo Naukowo-Techniczne, Warszawa 1996
Langer M.: *Po prostu Excel 2003 PL*. Wyd. Helion, Gliwice 2004
Lindsay P.H., Norman D.A. Procesy przetwarzania informacji u człowieka. PWN. Warszawa 1995
Łasiński G.: *Sztuka prezentacji*. Wyd. eMPI², Poznań 2000
Masłowski K.: *Excel 2003 PL. Ćwiczenia praktyczne*. Wyd. Helion, Gliwice 2004
Microsoft – praca z pakietem Microsoft Office 2000
Microsoft – praca z pakietem Microsoft Office 97
Monet D.: *Multimedia*. Wyd. Książnica, Katowice 1999
Owczarż A. Photoshop CS, Helion 2005
Sysło M. M. Algorytmy. WSiP. Warszawa 1997
Zimek R. Corel Draw 12 ćwiczenia praktyczne, Helion 2005

Literatura uzupełniająca

Bauer Z., Chudziński E. (red.) Dziennikarstwo i świat mediów Kraków 2000,
Busch D., Fotografia cyfrowa i obróbka obrazu, Helion 2002
de Kerckhove D. Inteligencja otwarta. Mikom Warszawa 2001
de Kerckhove D., Powłoka kultury. Mikom Warszawa 1996
Gelernter D, Mechaniczne piękno. Kryterium estetyczne w informatyce, Warszawa 1999.
Gluza R. (red.) Media w Polsce w XX wieku Poznań 1999;
Green J.O., Nowa era komunikacji, Warszawa 1999;
Kwaśny A., Od skanera od drukarki, Helion 2002
Negroponte N. Cyfrowe życie Warszawa 1997
Pastuszek W., Barwa w grafice komputerowej, Helion 2000
R. C. Parker, Skład komputerowy, Wyd. Intersoftland, Warszawa 1995
Red. Zbigniew Baner, Edward Chudziński – dziennikarstwo i świat mediów, Oficyna Cracovia 1997
S. Juszczak, P. Gruba – Elementy informatyki dla pedagogów, Wyd. UŚ. Katowice 1996

Biblioteki wirtualne i zasoby on-line

Platforma Moodle Akademii Muzycznej w Poznaniu – www.amuz.edu.pl/moodle

MOŻLIWOŚCI KARIERY ZAWODOWEJ