

SYLABUS

DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2020/2021 – 2022/2023

(skrajne daty)

Rok akademicki 2020/2021

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu	Technologie informacyjne
Kod przedmiotu*	B11/EI
nazwa jednostki prowadzącej kierunek	Kolegium Nauk Humanistycznych
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	Instytut Muzyki
Kierunek studiów	Edukacja artystyczna w zakresie sztuki muzycznej
Poziom studiów	I stopień
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	studia stacjonarne
Rok i semestr/y studiów	I rok, I semestr
Rodzaj przedmiotu	przedmiot podstawowy
Język wykładowy	polski
Koordinator	mgr Wojciech Weseli
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	mgr Wojciech Weseli

* -opcjonalnie, zgodnie z ustaleniami w Jednostce

1.1. Formy zajęć dydaktycznych, wymiar godzin i punktów ECTS

Semestr (nr)	Wykł.	Ćw.	Konw.	Lab.	Sem.	ZP	Prakt.	Inne (jakie?)	Liczba pkt. ECTS
1		30							2

1.2. Sposób realizacji zajęć zajęcia w formie tradycyjnej zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość dopuszcza się możliwość zdalnego nauczania**1.3 Forma zaliczenia przedmiotu (z toku) (egzamin, zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny)****2. WYMAGANIA WSTĘPNE**

Podstawowa wiedza z zakresu obsługi komputera i pracy w internecie.

3. CELE, EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE I STOSOWANE METODY DYDAKTYCZNE

3.1 Cele przedmiotu

C1	Umiejętność wykorzystania z dostępnej technologii do realizacji zadań artystycznych
...	
Cn	

3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu

EK (efekt uczenia się)	Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu	Odniesienie do efektów kierunkowych ¹
EK_01	Student: rozumie możliwości jakie daje w muzyce oraz w codziennej pracy zastosowanie technologii	K_Wo6
EK_02	dysponuje umiejętnością wyrażania własnych projektów artystycznych za pomocą technologii cyfrowych w oparciu w własne wyobraźnię oraz koncepcje	K_U02
EK_03	nabywa umiejętności adaptacji nowych technologii do zmieniających się warunków wykonywania zadań zawodowych	K_K04
EK_04	posługuje się terminologią specjalistyczną z dziedziny muzyki w powiązaniu z zastosowaniem technologii informacyjnych	K_K11

3.3 Treści programowe

A. Problematyka wykładu

Treści merytoryczne

B. Problematyka ćwiczeń audytoryjnych, konwersatoryjnych, laboratoryjnych, zajęć praktycznych

Treści merytoryczne
Praca z komputerem.
Wykorzystywanie zasobów internetowych
Ochrona i porządkowanie danych przechowywanych w pamięci zewnętrznej jak i wewnętrznej komputera (pliki i katalogi).
Tworzenie i modyfikacja dokumentów cyfrowych (edytor tekstu, edytor grafiki).
Obsługa programów pracujących w środowisku Windows, w tym podstawowa edycja plików muzycznych.

3.4 Metody dydaktyczne

Ćwiczenia: tworzenie projektów praktycznych, metody kształcenia na odległość

¹ W przypadku ścieżki kształcenia prowadzącej do uzyskania kwalifikacji nauczycielskich uwzględnić również efekty uczenia się ze standardów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela.

4. METODY I KRYTERIA OCENY

4.1 Sposoby weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody oceny efektów uczenia się (np.: kolokwium, egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, sprawozdanie, obserwacja w trakcie zajęć)	Forma zajęć dydaktycznych (w, ćw, ...)
EK_01	Obserwacja w trakcie zajęć	ĆWICZENIA
EK_02	Obserwacja w trakcie zajęć	ĆWICZENIA
EK_03	Obserwacja w trakcie zajęć	ĆWICZENIA
EK_04	Projekt	ĆWICZENIA

4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

Zaliczenie studenci uzyskują po przez udział na ćwiczeniach, samodzielne wykonywanie w terminie zleconych zadań z danego działu materiału.

5. CAŁKOWITY NAKŁAD PRACY STUDENTA POTRZEBNY DO OSIĄGNIĘCIA ZAŁOŻONYCH EFEKTÓW W GODZINACH ORAZ PUNKTACH ECTS

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny kontaktowe wynikające z harmonogramu studiów	30
Inne z udziałem nauczyciela akademickiego (udział w konsultacjach, egzaminie)	5
Godziny nie kontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.)	15
SUMA GODZIN	50
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	2

* Należy uwzględnić, że 1 pkt ECTS odpowiada 25-30 godzin całkowitego nakładu pracy studenta.

6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU

wymiar godzinowy	
zasady i formy odbywania praktyk	

7. LITERATURA

Literatura podstawowa: A. WALAT: WYBRANE PROBLEMY DYDAKTYKI INFORMATYKI, (JELENIA GÓRA 1991)

Literatura uzupełniająca: Paweł Lenar: Sekrety skutecznych prezentacji multimedialnych,

<http://www.structum.pl/czytelnia-pdf-op/Sekrety skutecznych prezentacji multimedialnych Wydanie II rozszerzone seskp2.pdf>

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej