

	Akademia Sztuki w Szczecinie	
	Wydział	Malarstwa
	kierunek:	Malarstwo
	specjalność:	malarstwo
	poziom:	1. stopnia
	forma:	stacjonarne
	profil:	ogólnoakademicki

SYLABUS

A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu	Technologia informacyjna	kod przedmiotu	M.Ma.I.A1	przynależność do modułu/bloku	Blok ogólnoakademicki
prowadzący	mgr Tomasz Kornacki			e-mail	tomasz.kornacki@akademia sztuki.eu
rok	I	semestr	1 / 2	punkty ECTS	1 + 1
typ przedmiotu	obowiązkowy			język wykładowy	polski
liczba godzin	wykłady		suma	30	
	ćwiczenia	15 + 15			
	warsztaty				
	E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Zdany egzamin wstępny na studia pierwszego stopnia, kierunek malarstwo

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1 – Zapoznanie studentów z narzędziami w technologii informacyjnej;
 C2 – Przygotowanie studentów do korzystania z technologii informacyjnej, jej praktycznego zastosowania;
 C3 – Świadome wykorzystanie poznanych narzędzi do rozwiązywania zagadnień problemowych i tworzenia spójnej formalnie oraz merytorycznie wypowiedzi

D. Efekty uczenia się dla przedmiotu (EK) (opis osiągnięć studenta po ukończeniu przedmiotu)	Efekty kierunkowe	Efekty uczenia się dla kwalifikacji na poz. 6-8 Pol. Ramy Kwalifikacji wg. Rozporz. MNiSW
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
obsługiwać podstawowe programy komputerowe	M1_U17	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
organizowania stanowiska pracy zgodnie z normami bezpieczeństwa i higieny	M1_K03	P6S_KR

D1. Treści programowe

wykład			ćwiczenia		
typ	temat	liczba godz.	typ	temat	liczba godz.
			Ćwp	Zapoznanie z programami komputerowymi w zakresie Europejskiego Komputerowego Prawa Jazdy (ECDL) oraz alternatywnymi programami do obróbki grafiki, edycji obrazu ruchomego oraz dźwięku;	30

				realizacja zadań utrwalających nabytą wiedzę	
warsztaty			E-learning		
typ		liczba godz.	typ		liczba godz.
Uwagi:					

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

E1. Literatura obowiązkowa

1. Podręczniki programów do edycji obrazu ruchomego, obróbki grafiki i dźwięku (Adobe) Wydawnictwo Helion
2. teksty i artykuły opracowane przez wykładowcę
3. zestawy terminologii fachowej opracowane przez wykładowcę

E2. Literatura uzupełniająca

1. Tutoriale ze stron internetowych
2. Strony internetowe z informacjami nt. Nowości sprzętowych i programowych np. CHIP, PC Format

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia				Warunki egzaminu		
zaliczenie na ocenę: - postępy w procesie kształcenia (50% oceny końcowej) - aktywność na zajęciach (50%)						
ocena celująca	ocena bardzo dobra	ocena dobra plus	ocena dobra	ocena dostateczna plus	ocena dostateczna	ocena niedostateczna

G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	15 + 15
przygotowanie do zajęć	4 + 4
opracowanie materiału po zajęciach	3 + 3
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	3 + 3
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	5 + 5
suma godzin	30 + 30
liczba punktów ECTS	2

.....
Podpis Autora treści sylabusu

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusu