

SYLABUS (KARTA PRZEDMIOTU)

Nazwa przedmiotu (zgodna z zatwierdzonym programem studiów dla kierunku) Technologia informacyjna		Liczba punktów ECTS 2	
Nazwa przedmiotu w j. angielskim Information Technology			
Jednostka(i) realizująca(e) przedmiot Wydziałowa Pracownia Komputerowa Wydział Medycyny Weterynaryjnej i Nauk o Zwierzętach			
Kierownik przedmiotu mgr inż. Daniel Stanisławski			
Kierunek studiów Weterynaria	Poziom Jednolite studia magisterskie	Profil praktyczny	Semestr I
W zakresie / Specjalizacja magisterska / Moduł kształcenia			
RODZAJE ZAJĘĆ I ICH WYMIAR GODZINOWY (zajęcia dydaktyczne i praca własna studenta)			
Forma studiów: stacjonarne		Forma studiów: niestacjonarne	
- wykłady		- wykłady	
- ćwiczenia ...	30	- ćwiczenia ...	
- zajęcia terenowe		- zajęcia terenowe	
- laboratoria		- laboratoria	
- konsultacje	5	- konsultacje	
- praca własna studenta	15	- praca własna studenta	
- inne	10	- inne	
Łączna liczba godzin:		60	Łączna liczba godzin:
CEL PRZEDMIOTU			
Celem przedmiotu jest podniesienie poziomu umiejętności wykorzystania wybranych narzędzi i technologii informatycznych wspomagających proces kształcenia, realizację opracowań naukowych i pracy dyplomowej. Student nabywa dobre nawyki pracy z komputerem i urządzeniami związanymi z technologiami informatycznymi.			
METODY DYDAKTYCZNE			
Ćwiczenia – samodzielna i grupowa praca studenta, prezentacja multimedialna, dyskusja, rozwiązywanie problemów poprzez analizę i interpretację informacji, indywidualna praca projektowa, konsultacje, praca zdalna.			
ZAKŁADANE EFEKTY UCZENIA SIĘ PRZEDMIOTU			Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
Wiedza	E1 Ma wiedzę z zakresu zasad korzystania z elektronicznego systemu obsługi studenta oraz elektronicznej informacji bibliotecznej. E2 Zna podstawowe zasady posługiwania się edytorem tekstu, arkuszem kalkulacyjnym, programem do prezentacji multimedialnej i narzędziami do tworzenia ankiet online. E3 Ma wiedzę na temat ochrony własności intelektualnej oraz prawa autorskiego. E4 Zna podstawowe zasady BHP i ergonomii pracy z komputerem.		WP_C.W01
Umiejętności	E5 Potrafi zbierać informacje z wykorzystaniem narzędzi online, tworzyć bazy danych oraz stosować podstawowe metody matematyczne i statystyczne w analizie danych za pomocą arkusza kalkulacyjnego (obliczenia i wizualizacja wyników). E6 Korzysta z tradycyjnych i elektronicznych źródeł w poszukiwaniu literatury. E7 Posiada umiejętności tworzenia opracowań naukowych oraz ich prezentowania z wykorzystaniem narzędzi informatycznych.		WP_C.U03
Kompetencje społeczne	E9 Potrafi pracować w zespole. E10 Jest odpowiedzialny za bezpieczeństwo pracy własnej i innych. E11 Potrafi stosować kryteria dostępności cyfrowej informacji.		WP_D.S02 WP_D.S11 WP_D.S14
Metody weryfikacji efektów uczenia się bieżąca kontrola aktywności, dyskusja, sprawdziany pisemne, prezentacja multimedialna, praca semestralna			Symbole efektów przedmiotowych E1 – E11
TREŚCI KSZTAŁCENIA			
Podstawy technologii informacyjnej - student zna pojęcia podstawowe TI, historię i cechy komputerów, elementy zestawu multimedialnego, rodzaje oprogramowania systemowego i użytkowego, budowę komputera. Komunikacja i urządzenia mobilne – student zna i rozumie zasady komunikacji w ujęciu informatycznym, potrafi obsługiwać urządzenia mobilne (telefon komórkowa, GPS). Sieci komputerowe – student zna rodzaje i funkcjonowanie sieci komputerowych oraz usług sieciowych. Bezpieczeństwo, etyka i prawo – student zna i rozumie zasady bezpiecznego użytkowania komputerów, etykę informatyczną, prawo autorskie, zasady ochrony danych osobowych, zasady dostępności cyfrowej informacji.			

Wykorzystanie narzędzi AI – student zna i wykorzystuje narzędzia AI do wyszukiwania informacji, analizy i interpretacji danych, redagowania i tłumaczenia tekstów, sprawdzania poprawności językowej, tworzenia układów graficznych i stylizacji slajdów.

Edytor tekstu (Word) – student poznaje i stosuje formatowanie dokumentów zgodnie z wymogami pracy naukowej, potrafi tworzyć teksty naukowe i użytkowe, kartę tytułową, spis treści, bibliografię i adnotacje. Umie organizować i prezentować dane i wyniki analiz w tabelach i na wykresach. Potrafi tworzyć dokumenty elektroniczne, korzystać z edytora równań, łączyć dokumenty, prowadzić korespondencję seryjną.

Narzędzia online do ankiet – student potrafi przygotować ankietę multimedialną, określić i sprecyzować cel badania, stworzyć metryczkę, projektować i opracować graficznie pytania.

Arkusz kalkulacyjny (Excel) – student umie tworzyć bazy danych, wykorzystywać narzędzia obliczeniowe i analityczne. Stosuje wbudowane funkcje i tabele przestawne. Potrafi pozyskiwać dane z różnych źródeł informacji, łączyć i formatować arkusze. Zna zasady działania baz danych, zadania symulacyjne i analityczne.

Prezentacje multimedialne - student potrafi projektować, realizować i prezentować informacje z wykorzystaniem narzędzi multimedialnych.

Formy i kryteria zaliczenia przedmiotu	Procentowy udział w końcowej ocenie
Sprawdzian z arkusza kalkulacyjnego Excel	40%
Praca semestralna obejmująca (tekst naukowy, prezentację naukową, ankietę internetową, test wiedzy)	60%

WYKAZ LITERATURY

Literatura podstawowa:

- Seria podręczników ICDL (dawniej ECDL) Wydawnictwa Mikom oraz Wydawnictwa Naukowego PWN.
- Wiem, że zdam ECDL Profile DIGCOMP; R. Bocheński, D. Daszkiewicz, J. Węgrzyn; Wydawnictwo ARCTOM 2021.

Literatura uzupełniająca:

- Materiały dostępne na platformach e-learningowych uczelni.
- Aktualne artykuły i poradniki online dotyczące narzędzi AI, MS Office, bezpieczeństwa cyfrowego.