

**SYLABUS (KARTA PRZEDMIOTU)**

Nazwa przedmiotu (zgodna z zatwierdzonym programem studiów dla kierunku) <b>Technologia informacyjna</b>		Liczba punktów ECTS 2	
Nazwa przedmiotu w j. angielskim <b>Information Technology</b>			
Jednostka(i) realizująca(e) przedmiot <b>Wydziałowa Pracownia Komputerowa Wydział Medycyny Weterynaryjnej i Nauk o Zwierzętach</b>			
Kierownik przedmiotu <b>mgr inż. Daniel Stanisławski</b>			
Kierunek studiów <b>Zootechnika</b>	Poziom <b>I stopień</b>	Profil <b>ogólnoakademicki</b>	Semestr I
W zakresie / Specjalizacja magisterska / Moduł kształcenia			
<b>RODZAJE ZAJĘĆ I ICH WYMIAR GODZINOWY</b> (zajęcia dydaktyczne i praca własna studenta)			
Forma studiów: stacjonarne		Forma studiów: niestacjonarne	
- wykłady		- wykłady	
- ćwiczenia ...	30	- ćwiczenia ...	20
- zajęcia terenowe		- zajęcia terenowe	
- laboratoria		- laboratoria	
- konsultacje	5	- konsultacje	5
- praca własna studenta	15	- praca własna studenta	25
- inne	10	- inne	10
Łączna liczba godzin: 60		Łączna liczba godzin: 60	
<b>CEL PRZEDMIOTU</b>			
Celem przedmiotu jest podniesienie poziomu umiejętności wykorzystania wybranych narzędzi i technologii informatycznych wspomagających proces kształcenia, realizację pracowni naukowych i pracy dyplomowej. Student nabywa dobre nawyki pracy z komputerem i urządzeniami związanymi z technologiami informatycznymi.			
<b>METODY DYDAKTYCZNE</b>			
Ćwiczenia – samodzielna i grupowa praca studenta, prezentacja multimedialna, dyskusja, rozwiązywanie problemów poprzez analizę i interpretację informacji, indywidualna praca projektowa, konsultacje, praca zdalna.			
<b>ZAKŁADANE EFEKTY UCZENIA SIĘ PRZEDMIOTU</b>			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.		Z1A_W01 Z1A_W17
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 pracowni naukowych oraz ich prezentowania z wykorzystaniem narzędzi informatycznych.		Z1A_U01 Z1A_U16
Kompetencje społeczne	E9 Potrafi pracować w zespole. E10 Jest odpowiedzialny za bezpieczeństwo pracy własnej i innych. E11 Potrafi stosować kryteria dostępności cyfrowej informacji.		Z1A_K01
<b>Metody weryfikacji efektów uczenia się</b> bieżąca kontrola aktywności, dyskusja, sprawdziany pisemne, prezentacja multimedialna, praca semestralna			Symbole efektów przedmiotowych E1 – E11
<b>TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>			
<b>Podstawy technologii informacyjnej</b> - student zna pojęcia podstawowe TI, historię i cechy komputerów, elementy zestawu multimedialnego, rodzaje oprogramowania systemowego i użytkowego, budowę komputera. <b>Komunikacja i urządzenia mobilne</b> – student zna i rozumie zasady komunikacji w ujęciu informatycznym, potrafi obsługiwać urządzenia mobilne (telefon komórkowa, GPS). <b>Sieci komputerowe</b> – student zna rodzaje i funkcjonowanie sieci komputerowych oraz usług sieciowych. <b>Bezpieczeństwo, etyka i prawo</b> – 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.

<b>Formy i kryteria zaliczenia przedmiotu</b>	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.