

Opis zajęć (syllabus)

Nazwa zajęć:	Technologia Informacyjna	ECTS	2
Nazwa zajęć w j. angielskim:	Information Technology		
Zajęcia dla kierunku studiów:	Leśnictwo		

Język wykładowy:	polski	Poziom studiów:	pierwszego stopnia
Forma studiów: ☐ stacjonarne ☒ niestacjonarne	Status zajęć: ☒ podstawowe ☐ kierunkowe	☒ obowiązkowe ☐ do wyboru	Numer semestru: 1 ☒ semestr zimowy ☐ semestr letni
Rok akademicki, od którego obowiązuje opis (rocznik):	2019/2020	Numer katalogowy:	WL-S1-NS-01Z-1

Koordynator zajęć:			
Prowadzący zajęcia:			
Jednostka realizująca:			
Jednostka zlecająca:			
Założenia, cele i opis zajęć:	Przekazanie studentom wiedzy i umiejętności dotyczących technologii komputerowej w sprawnym działaniu inżyniera w środowisku zawodowym, a także umiejętności niezbędnych do swobodnego posługiwania się techniką komputerową w zakresie nowoczesnych aplikacji biurowych i internetowych. Treści przedmiotu pokrywają większą część tematyki zawartej w modułach wymaganych do uzyskania Europejskiego Certyfikatu Umiejętności Komputerowych (ECDL).		
Formy dydaktyczne, liczba godzin:	a) wykład; liczba godzin 12; b) ćwiczenia laboratoryjne; liczba godzin 18;		
Metody dydaktyczne:	pokaz, dyskusja, zajęcia praktyczne, rozwiązywanie problemu		
Wymagania formalne i założenia wstępne:	elementarna wiedza o komputerze		
Efekty uczenia się:	Wiedza: W1 - zna podstawowe metody, techniki i technologie przetwarzania danych, w tym służących do charakteryzowania gospodarki leśnej	Umiejętności: U1 - potrafi stosować technologie informatyczne w zakresie pozyskiwania, przetwarzania oraz prezentowania informacji U2 - potrafi wybrać właściwe techniki, technologie i narzędzia, służące do rozwiązania zadania inżynierskiego z zakresu gospodarki leśnej	Kompetencje: K1 - jest gotów do stałego dokształcania i aktualizowania wiedzy związanej z zagadnieniami gospodarki leśnej K2 - jest gotów do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy
Sposób weryfikacji efektów uczenia się:	Test pisemny. Kolokwia (rozwiązywanie zadań w laboratorium komputerowym) oraz projekty realizowane samodzielnie poza ćwiczeniami laboratoryjnymi przekazane do oceny.		
Forma dokumentacji osiągniętych efektów uczenia się:	Karta ocen z testu. Zbiorcze i indywidualne karty (pliki) ocen i wyników z kolokwium i projektów.		
Elementy i wagi mające wpływ na ocenę końcową:	Test pisemny – 50% Kolokwia oraz projekty realizowane samodzielnie – 50% Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest otrzymanie 51% wszystkich punktów. Student, który nie uzyska z testu i kolokwium co najmniej połowy punktów oraz nie odda projektów realizowanych samodzielnie nie może zaliczyć przedmiotu.		
Miejsce realizacji zajęć:	Laboratorium komputerowe, sala wykładowa.		

Literatura podstawowa i uzupełniająca:

- Bremer A., Ślawik M. 2013: ECDL 7 modułów. Videograf Edukacja Sp. Z o.o.
- Kisielewicz A. 2005: Wprowadzenie do informatyki. Wyd. Helion
- Krysiak K. 2005: Sieci komputerowe. Kompendium. Wyd. Helion.
- Mendrala D., Szeliga M. 2016: ABC systemu Windows 10 PL. Wyd. Helion

5. Murray K. 2011: Microsoft Office 2010 PL. Praktyczne podejście. Wyd. Helion
6. Sikorski W. 2007: Podstawy technik informatycznych. Wyd. Naukowe PWN
7. Staranowicz S., Duda P., Orłowski A. 2007: Technologie informacyjne. Wydawnictwo SGGW
UWAGI

Wskaźniki ilościowe charakteryzujące moduł/przedmiot:

Szacunkowa sumaryczna liczba godzin pracy studenta (kontaktowych i pracy własnej) niezbędna dla osiągnięcia zakładanych dla zajęć efektów uczenia się - na tej podstawie należy wypełnić pole ECTS:	72 h
Łączna liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia:	1 ECTS

Tabela zgodności kierunkowych efektów uczenia się z efektami przedmiotu:

kategoria efektu	Efekty uczenia się dla zajęć:	Odniesienie do efektów dla programu studiów dla kierunku	Oddziaływanie zajęć na efekt kierunkowy*)
Wiedza – W1	zna podstawowe metody, techniki i technologie przetwarzania danych, w tym służących do charakteryzowania gospodarki leśnej	KW_03	3
Umiejętności – U1	potrafi stosować technologie informatyczne w zakresie pozyskiwania, przetwarzania oraz prezentowania informacji	KU_13	3
Umiejętności – U2	potrafi wybrać właściwe techniki, technologie i narzędzia, służące do rozwiązania zadania inżynierskiego z zakresu gospodarki leśnej	KU_16	2
Kompetencje – K1	jest gotów do stałego dokształcania i aktualizowania wiedzy związanej z zagadnieniami gospodarki leśnej	KK_02	2
Kompetencje – K2	jest gotów do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy	KK_05	1

*)

3 – zaawansowany i szczegółowy,

2 – znaczący,

1 – podstawowy,