

SYLABUS PRZEDMIOTU: Technologia informacyjna I

L.p.	Elementy składowe sylabusu	Opis
1.	Nazwa przedmiotu	Technologia informacyjna I
2.	Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot	Wydział Matematyki i Informatyki, Instytut Matematyki
3.	Kod przedmiotu	
4.	Język przedmiotu	Język polski
5.	Grupa treści kształcenia, w ramach której przedmiot jest realizowany	Przedmiot realizowany w ramach grupy treści podstawowych.
6.	Typ przedmiotu	Przedmiot obowiązkowy do ukończenia toku studiów.
7.	Rok studiów, semestr	Rok II, semestr III, specjalności ogólna i teoretyczna
8.	Imię i nazwisko osoby (osób) prowadzącej przedmiot	
9.	Imię i nazwisko osoby (osób) egzaminującej bądź udzielającej zaliczenia w przypadku, gdy nie jest nią osoba prowadząca dany przedmiot	
10.	Formuła przedmiotu	Ćwiczenia
11.	Wymagania wstępne	Brak
12.	Liczba godzin zajęć dydaktycznych	30 godzin ćwiczeń
13.	Liczba punktów ECTS przypisana przedmiotowi	2
14.	Czy podstawa obliczenia średniej ważonej?	Przedmiot stanowi podstawę obliczenia średniej ważonej.

15.	Założenia i cele przedmiotu	Umiejętność łącznego wykorzystania różnych narzędzi informatycznych w pracy matematyka. Znajomość kierunków rozwoju IT.
16.	Metody dydaktyczne	Zajęcia w laboratorium komputerowym.
17.	Forma i warunki zaliczenia przedmiotu, w tym zasady dopuszczenia do egzaminu, zaliczenia z przedmiotu, a także formę i warunki zaliczenia poszczególnych form zajęć wchodzących w zakres danego przedmiotu	Przedmiot kończy się zaliczeniem ćwiczeń. Podstawą uzyskania zaliczenia z ćwiczeń jest ocenianie ciągle i/lub kilka (liczba zależy od prowadzących ćwiczenia) pisemnych sprawdzianów.
18.	Treści merytoryczne przedmiotu oraz sposób ich realizacji	Poznanie rozwiązań sieciowych (sprzęt, system operacyjny, oprogramowanie użytkowe) funkcjonujących na Wydziale Matematyki i Informatyki. Pakiet OPEN OFFICE. Wykorzystanie w matematyce dokumentów tekstowych z grafiką, wykresami, tabelami, spisami treści i równaniami. Arkusze kalkulacyjne – definiowanie własnych funkcji i makr, tworzenie wykresów. Prezentacja multimedialna treści matematycznych. Grafika komputerowa (bitmapy, grafika wektorowa, modele barw, warstwy, kanał alfa, krzywe Beziera, animacje). Animacje matematyczne. Przygotowanie strony www.
19.	Wykaz literatury podstawowej i uzupełniającej, obowiązującej do zaliczenia danego przedmiotu	Materiały do ćwiczeń udostępniane w sieci studenckiej