

Nazwa przedmiotu: Technologie informatyczne			
Jednostka prowadząca przedmiot: Wydział Wokalno-Aktorski UMFC			Rok akademicki: 2020/2021
Kierunek: Wokalistyka		Specjalność: śpiew solowy	
Forma studiów: niestacjonarne I st./ 3-letnie		Profil kształcenia: ogólnoakademicki (A)	Status przedmiotu: obowiązkowy
Forma zajęć: wykład/ćwiczenia		Język przedmiotu: polski	Rok/semestr: II/IV
Koordynator przedmiotu		Kierownik Katedry Wokalistyki dr hab. Jolanta Janucik prof. UMFC	
Prowadzący zajęcia		mgr Jakub Szafranski	
Cele przedmiotu		Usystematyzowanie i pogłębienie umiejętności z zakresu informatyki. Przekazanie aktualnej wiedzy na temat wykorzystania komputerów do pozyskiwania i wymiany informacji za pośrednictwem sieci Internet, komputerowego redagowania zapisu nut, tworzenia i modyfikacji grafiki, wykonywania nagrań i edycji dźwięku za pomocą komputera, tworzenia opracowań multimedialnych do komputerowych prezentacji. Wykorzystanie programów przeznaczonych na komputer i urządzenia mobilne (smartfony, tablety) do celów rozwoju własnej pracy artystycznej.	
Wymagania wstępne		Wymagana podstawowa wiedza informatyczna na poziomie liceum.	
Kategorie efektów	Numer efektu	EFEKTY UCZENIA SIĘ DLA PRZEDMIOTU	Numer efektu kier./spec.
Umiejętności	1	Posiada znajomość podstaw oprogramowania biurowego - edytor tekstu, narzędzia do prezentacji multimedialnych. Zna podstawy edycji materiałów dźwiękowych. Zna podstawy komputerowej edycji nut.	SS_XVII
	2	Potrafi obsługiwać sprzęt komputerowy, jak komputer, notebook, nośniki pamięci, smartfon, tablet. W podstawowym stopniu student umie korzystać z oprogramowania biurowego, do edycji nut i dźwięku.	SS_XVII
	3	Rozumie konieczność pogłębiania i uaktualniania wiedzy dotyczącej technologii informacyjnych dla potrzeb własnego rozwoju artystycznego i rozwoju społeczeństwa informacyjnego. Jest przygotowany do wyszukiwania i wykorzystywania informacji z sieci Internet.	SS_XVII
TREŚCI PROGRAMOWE PRZEDMIOTU			Liczba godzin
Semestr III			
1. Wprowadzenie 1 godz. Zasady i sposoby komunikacji zdalnej w aplikacji Microsoft Teams. Przedstawienie tematów poruszanych zajęć. Zebranie informacji na temat zapotrzebowań studentów w zakresie postępowania się technologiami informatycznymi. Zasady korzystania z zasobów sieciowych. Podstawy budowy komputera, urządzenia peryferyjne. Internet, przyłączenie komputera do sieci, obsługa przeglądarek internetowych, poczta elektroniczna. Niebezpieczeństwa zainfekowania komputera. System pomocy.			1
2. Aplikacje biurowe, 1 godz. Poznanie możliwości stosowania alternatywnych aplikacji biurowych płatnych i nieodpłatnych (open source) na przykładzie MS Office i LibreOffice.			1
3. Aplikacje na urządzeniach przenośnych 1 godz. Poznanie możliwości i obsługi przydatnych aplikacji pomagających w rozwoju artystycznym. Metronom, tuner, dyktafon, aplikacja do kształcenia słuchu.			1
4. Narzędzia programu PowerPoint, 1 godz. Tworzenie prezentacji, edycja, przenoszenie i rozpowszechnianie. Opracowanie własnej prezentacji w PowerPoint			1
5. Multimedia, 5 godz.			5
6. Komputerowy zapis nut, 6 godz. Edytor nut - MuseScore. Podstawy. Tworzenie szablonu partytury. Różne metody wprowadzania nut. Wprowadzanie oznaczeń wykonawczych: artykulacja, dynamika, oznaczenia agogiczne oraz tekstu pod nutami i objaśnień. Programy wspomagające nauczanie muzyki.			6
Metody kształcenia	1. Wykład problemowy przy wykorzystaniu prezentacji multimedialnych.		

	2. Grupowe rozwiązywanie problemów na zasadzie otwartej dyskusji 3. Rozpoznanie i rozwiązywanie aktualnych problemów technologicznych zgłaszanych przez studentów. 4. Analiza aktualnych trendów i wychodzenie im naprzeciw. Praca indywidualna z literaturą, komputerem i urządzeniami przenośnymi	
Metody weryfikacji efektów uczenia się	Metoda	Numer efektu uczenia
	1. Bieżąca ocena umiejętności praktycznych z obsługi sprzętu i oprogramowania komputerowego poprzez wyznaczanie zadań po zajęciach w aplikacji Microsoft Teams	1, 2
	2. Projekt. Samodzielne przygotowanie prezentacji na uzgodniony temat.	1, 3
	3. Projekt. Opracowanie w edytorze nut utworu, nad którym wokalnie pracuje student.	1, 2, 3
	4. Projekt. Opracowanie pliku muzycznego, wykorzystując zróżnicowane metody edycji	1, 2, 3
	5. Kolokwium końcowe ustne i manualne, obejmujące sprawdzian z umiejętności postępowania się komputerem oraz poznanymi podczas zajęć programami.	1, 2

KORELACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ Z TREŚCIAMI PROGRAMOWYMI, METODAMI KSZTAŁCENIA I WERYFIKACJI

Numer efektu uczenia się	Treści kształcenia	Metody kształcenia	Metody weryfikacji
1	2, 3, 4, 5, 6	1, 2, 3, 4	1, 2, 3, 4, 5
2	2, 3, 4, 5, 6	1, 2, 3, 4	1, 2, 3, 4, 5
3	1, 2, 3, 4, 5, 6	1, 2, 3	1, 2, 3, 4, 5

Warunki zaliczenia	Zaliczenie przedmiotu uwarunkowane jest uczęszczaniem na zajęcia - kontrola obecności oraz osiągnięciem wszystkich założonych efektów kształcenia (w minimalnym akceptowalnym stopniu - w wysokości >50%). Wykonanie projektów: Prezentacja multimedialna, komputerowy zapis partytury, obróbka pliku muzycznego. Sprawdzian z podstawowych umiejętności obsługi komputera.
---------------------------	--

Rok	I		II		III	
Semestr	I	II	III	IV	V	VI
ECTS				1		
Liczba godzin w tyg.				1		
Rodzaj zaliczenia				kol.		

Literatura podstawowa

Koba G., Informatyka nie tylko dla gimnazjum. Podstawowe tematy.
Dyrek A, Hadasz L., Informatyka dla liceum
Wieczorkowska A., Multimedia. Podstawy teoretyczne i zastosowania praktyczne. Wydawnictwo PJWSTK, Warszawa 2008
Instrukcje fabryczne programów MS Office, MuseScore, REAPER.

Literatura uzupełniająca

Gurbiel E., Informatyka. Poradnik dla nauczycieli gimnazjum. WSiP 2001.
Bujnowski I., Talaga L., Informatyka. Podręcznik, tom 1 i 2. Zakres rozszerzony

KALKULACJA NAKŁADU PRACY STUDENTA

Zajęcia dydaktyczne	15	Przygotowanie się do prezentacji / koncertu	
Przygotowanie się do zajęć	5	Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia	3
Praca własna z literaturą	5	Inne	
Konsultacje	2		
Łączny nakład pracy w godzinach	30	Łączna liczba ECTS	1

Możliwości kariery zawodowej

Zdobyta wiedza i umiejętności wspomagają kształcenie w głównych przedmiotach kierunkowych oraz stwarzają możliwość szybszego rozwoju kariery zawodowej poprzez:

- Wykorzystanie technologii w zakresie analizy komputerowej nagrania głosu - intonacja, natężenie dźwięku, alikwoty
- Wykorzystanie technologii w codziennej pracy nad repertuarem - aplikacje metronom, tuner
- Wykorzystanie technologii w celu podwyższenia umiejętności słuchowych - aplikacje do kształcenia słuchu
- Tworzenie podkładów muzycznych, regulacji ich tempa i wysokości
- Obróbkę nagrań pozwalającą na uzyskanie wyższej jakości udostępnianych przez studentów nagrań szerszej publiczności.
- Obróbkę nagrań pozwalającą na przygotowanie plików dźwiękowych wysyłanych na konkursy i przestuchania.
- Zdobyte podstaw z zakresu edytorstwa muzycznego, pozwalające na dalsze rozwijanie tej umiejętności na poziomie

profesjonalnym.		
Ostatnia modyfikacja opisu przedmiotu		
Data	Imię i nazwisko	Czego dotyczy modyfikacja
22.12.2020	ad dr hab. Magdalena Idzik	Opracowanie sylabusu

Sposoby realizacji i weryfikacji efektów uczenia się zostały dopasowane do sytuacji epidemiologicznej wewnętrznymi aktami prawnymi Uczelni.