

Nazwa przedmiotu: Technologie informatyczne			
Jednostka prowadząca przedmiot: Wydział Wokalno-Aktorski			Rok akademicki: 2020/2021
Kierunek: Wokalistyka		Specjalność: musical	
Forma studiów: stacjonarne I st./4-letnie		Profil kształcenia: ogólnoakademicki (A)	Status przedmiotu: obowiązkowy
Forma zajęć: wykład/ćwiczenia		Język przedmiotu: polski	Rok/semestr: II/III-IV
		Wymiar godzin: 30	
Koordynator przedmiotu	Kierownik Katedry Wokalistyki dr hab. Jolanta Janucik prof. UMFC		
Prowadzący zajęcia	mgr Jakub Szafrński		
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.	MUS_XVI
	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.	MUS_XVI
	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.	MUS_XVI
TREŚCI PROGRAMOWE PRZEDMIOTU			Liczba godzin
Semestr III-IV 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 posługiwania 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. 2. Aplikacje biurowe, 1 godz. Poznanie możliwości stosowania alternatywnych aplikacji biurowych płatnych i nieodpłatnych (open source) na przykładzie MS Office i LibreOffice. 3. Aplikacje na urządzeniach przenośnych 1 godz. Poznanie możliwości i obsługi przydatnych aplikacji pomagających w rozwoju artystycznym. Metronom, tuner, dyktafon, aplikacja do kształcenia słuchu. 4. Narzędzia programu PowerPoint, 1 godz. Tworzenie prezentacji, edycja, przenoszenie i rozpowszechnianie. Opracowanie własnej prezentacji w PowerPoint 5. Multimedia, 5 godz. Cyfrowy zapis dźwięku i obrazu. Formaty zapisu. Zapis i edycja dźwięku w komputerach. 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.			30
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. Analiza aktualnych trendów i wychodzenie im naprzeciw. 4. 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		IV	
Semestr		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII
ECTS				1	1				
Liczba godzin w tyg.				1	1				
Rodzaj zaliczenia				zal	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		30		Przygotowanie się do prezentacji / koncertu					
Przygotowanie się do zajęć		5		Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia		15			
Praca własna z literaturą		5		Inne		0			
Konsultacje		5							
Łączny nakład pracy w godzinach		60		Łączna liczba ECTS		2			
Możliwości kariery zawodowej									
Zdobyta wiedza i umiejętności wspomagają kształcenie w głównych przedmiotach kierunkowych oraz stwarzają możliwość szybszego rozwoju kariery zawodowej poprzez: <ul style="list-style-type: none"> - 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. - Zdobycie 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
20.01.2021	ad dr hab. Magdalena Idzik	Opracowanie sylabusu

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