

# SYLABUS ECCC

Obszar: **Kompetencje Cyfrowe – DigComp 2.1**

Moduł: **DC2.1 M3 Tworzenie treści cyfrowych**

Poziom: **Zaawansowany (C6)** - zgodnie z własnymi potrzebami i potrzebami innych osób, w złożonych kontekstach

Moduł DC2.1 M3 Tworzenie treści cyfrowych poziom C6 obejmuje 6 poziom kompetencji ramy DigComp 2.1 w Obszarze kompetencji 3: Tworzenie treści cyfrowych.

Podstawowe kompetencje są weryfikowane w następujących obszarach tematycznych:

- Tworzenie treści cyfrowych.**  
*Tworzenie i edycja treści cyfrowych w różnych formatach, a także wyrażanie siebie przy wykorzystaniu środków cyfrowych*
- Integracja i przetwarzanie treści cyfrowych.**  
*Umiejętność wprowadzania zmian, udoskonalania, poprawiania i łączenia informacji oraz treści z posiadanym zasobem wiedzy w celu tworzenia nowych, oryginalnych i rzetelnych treści oraz wiedzy.*
- Przestrzeganie prawa autorskiego i licencji.**  
*Rozumienie, w jaki sposób prawa autorskie i licencje odnoszą się do danych, informacji oraz treści cyfrowych.*
- Programowanie.**  
*Planowanie i tworzenie sekwencji zrozumiałych instrukcji dla systemów komputerowych w celu rozwiązania zadanej problemu lub realizacji specyficznego zadania.*

Weryfikacja kompetencji jest realizowana w następujących grupach:

- Wiedza (W).
- Umiejętności (U).
- Postawa (P).

## Zakres weryfikowany przez egzamin ECCC modułu DC2.1 M3 (poziom C6)

CEL KSZTAŁCENIA		EFEKT KSZTAŁCENIA	W	U	P	
C6_CK1	(3.1) Opanowanie zaawansowanych umiejętności tworzenia i edycji treści cyfrowych w różnych formatach.	DC2.1_1	Potrąfi zmieniać treści przy użyciu najbardziej odpowiednich formatów.			
		DC2.1_2	Potrąfi adaptować sposoby wyrażania siebie poprzez tworzenie najbardziej odpowiednich środków cyfrowych.			
		C6_EK1	Potrąfi tworzyć i zmieniać treści w różnych formatach, w różnych programach na różnych platformach.		✓	
		C6_EK2	Potrąfi korzystać z aparatu cyfrowego, kamery, kamerki internetowej oraz stosownego oprogramowania do wytworzenia oryginalnych treści cyfrowych.		✓	
		C6_EK3	Angażuje się w kreatywne treści.			✓

CEL KSZTAŁCENIA		EFEKT KSZTAŁCENIA	W	U	P	
		C6_EK4	Ma krytyczne podejście do tworzenia i korzystania z wiedzy za pomocą mediów i technologii.			✓
C6_CK2	(3.2) Opanowanie zaawansowanych umiejętności w zakresie integracji i przetwarzania treści cyfrowych.	DC2.1_3	Potrafi określić najbardziej odpowiednie sposoby wprowadzania zmian, udoskonalania, poprawiania i integrowania poszczególnych nowych elementów treści i informacji w celu tworzenia nowych i oryginalnych treści.			
		C6_EK5	Wie, że zasoby można budować z różnorodnych i niesekwencyjnych źródeł informacji.	✓		
		C6_EK6	Wie o różnych bazach danych i zasobach, które można zremiksować i ponownie wykorzystać.	✓		
		C6_EK7	Potrafi określać sposoby zmian i tworzy nowe dokumenty multimedialne poprzez połączenie już istniejących treści tekstowych, tabelarycznych, obrazów, nagrań audio i wideo.		✓	
		C6_EK8	Potrafi określać sposoby zmian i tworzy większy obraz z istniejących mniejszych lub ich części.		✓	
		C6_EK9	Potrafi określać sposoby zmian i tworzy nowe nagranie audio z już istniejących - całych lub wybranych ich fragmentów.		✓	
		C6_EK10	Ocenia i docenia pracę innych.			✓
		C6_CK3	(3.3) Zdobycie zaawansowanej wiedzy na temat przestrzegania prawa autorskiego i licencji.	DC2.1_4	Potrafi wybrać najbardziej odpowiednie zasady dotyczące praw autorskich i licencji, które odnoszą się do danych, informacji i treści.	
C6_EK11	Rozumie różnice pomiędzy rodzajami licencjami i ich wpływem na używane i tworzone informacje oraz zasoby.			✓		
C6_EK12	Zna zasady wykorzystania licencjonowanych treści i potrafi wybrać najbardziej odpowiednie do danych potrzeb.			✓		
C6_EK13	Wie, jak licencjonować własną produkcję cyfrową.			✓		
C6_EK14	Potrafi znaleźć informacje o prawach autorskich i zasadach licencji.				✓	
C6_CK4	(3.4) Opanowanie zaawansowanych umiejętności w zakresie pracy na otwartym oprogramowaniu - wprowadzanie zmian, modyfikacja, tworzenie kodu źródłowego.	DC2.1_5	Potrafi określić najbardziej odpowiednie instrukcje zrozumiałe dla systemu komputerowego w celu rozwiązania danego problemu lub wykonania konkretnego zadania..			
		C6_EK15	Wie, jak działają systemy i procesy cyfrowe oraz jak działa oprogramowanie.	✓		
		C6_EK16	Rozumie ekosystemy technologiczne.	✓		
		C6_EK17	Zna zasady architektoniczne stojące za technologiami.	✓		

CEL KSZTAŁCENIA		EFEKT KSZTAŁCENIA	W	U	P
	C6_EK18	Rozpoznaje source code (kod źródłowy) i zna zasady jego modyfikacji.	✓		
	C6_EK19	Potrafi określić, pobrać, zmienić (w tym napisać własny) i skompilować najbardziej odpowiedni otwarty kod źródłowy w co najmniej dwóch językach programowania.		✓	
	C6_EK20	Tworzy złożone modele, symulacje i wizualizacje świata rzeczywistego z wykorzystaniem informacji cyfrowych.		✓	
	C6_EK21	Jest ciekawy potencjału technologii informacyjno-komunikacyjnych w zakresie programowania i tworzenia wyników.			✓
	C6_EK22	Docenia potencjał technologii informacyjno-komunikacyjnych w zakresie programowania i tworzenia wyników.			✓

Umiejętności praktyczne, weryfikowane przez egzamin ECCC DC2.1 M3, dotyczą:

- Stanowiska komputerowego klasy PC/laptop wyposażonego w aparat cyfrowy z funkcją kamery internetowej, mikrofon, głośniki/słuchawki oraz z dostępem do Internetu o przepustowości minimum 2 Mb/s.
- Systemu operacyjnego: MS Windows 7 lub nowszego z zainstalowanymi aplikacjami: Notatnik, WordPad, Rejestrator dźwięku, Paint, Windows Move Maker.
- Przeglądarki Mozilla Firefox 12 / Google Chrome 18 / Internet Explorer 11 lub nowszych.
- Pakietu biurowego MS Office 2007 wyższy (MS Word, MS Excel, MS PowerPoint).
- Programu Adobe Reader.
- Programu Notepad++.
- Środowiska programistycznego DevC++.