

# SYLABUS ECCC

Obszar: **Kompetencje Cyfrowe – DigComp 2.1**

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

Poziom: **Ekspercki (D7)** - na poziomie wysoce specjalistycznym..

Moduł **DC2.1 M3 Tworzenie treści cyfrowych** poziom D7 obejmuje 7 poziom kompetencji ramy DigComp 2.1 w Obszarze kompetencji 3: Tworzenie treści cyfrowych.

Podstawowe kompetencje są weryfikowane w następujących obszarach tematycznych:

1. **Tworzenie treści cyfrowych.**

*Tworzenie i edycja treści cyfrowych w różnych formatach, a także wyrażanie siebie przy wykorzystaniu środków cyfrowych*

2. **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.*

3. **Przestrzeganie prawa autorskiego i licencji.**

*Rozumienie, w jaki sposób prawa autorskie i licencje odnoszą się do danych, informacji oraz treści cyfrowych.*

4. **Programowanie.**

*Planowanie i tworzenie sekwencji zrozumiałych instrukcji dla systemów komputerowych w celu rozwiązania zadanego problemu lub realizacji specyficznego zadania.*

Weryfikacja kompetencji jest realizowana w następujących grupach:

1. Wiedza (W).
2. Umiejętności (U).
3. Postawa (P).

## Zakres weryfikowany przez egzamin ECCC modułu DC2.1 M3 (poziom D7)

CEL KSZTAŁCENIA		EFEKT KSZTAŁCENIA		W	U	P
D7_CK1	(3.1) Zdobycie specjalistycznych umiejętności w zakresie tworzenia treści cyfrowych w różnych formatach, na różnych platformach i w różnych środowiskach.	DC2.1_1	Potrafi tworzyć rozwiązania złożonych problemów z ograniczonymi możliwościami, które są związane z tworzeniem treści i edycją w różnych formatach, oraz wyrażaniem siebie poprzez środki cyfrowe.			
		DC2.1_2	Potrafi integrować swoją wiedzę, aby przyczynić się do rozwoju profesjonalnej praktyki i wiedzy oraz wspierać innych w tworzeniu treści.			
D7_CK2	(3.2) Zdobycie specjalistycznych umiejętności w zakresie tworzenia nowych treści cyfrowych..	DC2.1_3	Potrafi tworzyć rozwiązania złożonych problemów z ograniczonymi możliwościami, które są związane z wprowadzaniem, udoskonalaniem, poprawianiem i integrowaniem nowych elementów treści i informacji do obecnego stanu wiedzy w celu tworzenia nowych i oryginalnych treści.			
		DC2.1_4	Potrafi integrować swoją wiedzę, aby przyczynić się do rozwoju profesjonalnej praktyki i wiedzy oraz wspierać innych w integrowaniu i przetwarzaniu treści.			

CEL KSZTAŁCENIA		EFEKT KSZTAŁCENIA		W	U	P
D7_CK3	(3.3) Zdobycie specjalistycznej wiedzy na temat wpływu rodzaju licencji na używane i tworzone informacje oraz zasoby.	DC2.1_5	Potrafi tworzyć rozwiązania złożonych problemów z ograniczonymi możliwościami, które są związane z przestrzeganiem praw autorskich i licencji w odniesieniu do danych, informacji i treści.			
		DC2.1_6	Potrafi integrować swoją wiedzę, aby przyczynić się do rozwoju profesjonalnej praktyki i wiedzy oraz wspierać innych w przestrzeganiu praw autorskich i licencji.			
D7_CK4	(3.4) Zdobycie specjalistycznych umiejętności w zakresie pracy na otwartym oprogramowaniu..	DC2.1_7	Potrafi tworzyć rozwiązania złożonych problemów z ograniczonymi możliwościami, które są związane z planowaniem i tworzeniem instrukcji dla systemu komputerowego oraz wykonywania zadań przy użyciu systemu komputerowego.			
		DC2.1_8	Potrafi integrować swoją wiedzę, aby przyczynić się do rozwoju profesjonalnej praktyki i wiedzy oraz wspierać innych w programowaniu.			

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++.
- Programu Gimp.
- Środowiska programistycznego DevC++.