

KARTA PRZEDMIOTU

Cykl kształcenia od roku akademickiego: 2023/2024

I. Dane podstawowe

Nazwa przedmiotu	Internet projekt dyplomowy
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Internet diploma project
Kierunek studiów	humanistyka cyfrowa
Poziom studiów (I, II, jednolite magisterskie)	II stopnia, magisterskie
Forma studiów (stacjonarne, niestacjonarne)	stacjonarne
Dyscyplina	literaturoznawstwo
Język wykładowy	polski

Koordinator przedmiotu/osoba odpowiedzialna	mgr Dawid Kowalczyk
---	---------------------

Forma zajęć(<i>katalog zamknięty ze słownika</i>)	Liczba godzin	semestr	Punkty ECTS
wykład			2
konwersatorium			
ćwiczenia			
laboratorium			
warsztaty			
seminarium			
proseminarium			
lektorat			
praktyki			
zajęcia terenowe			
pracownia dyplomowa	30	2	
translatorium			
wizyta studyjna			

Wymagania wstępne	Podstawowa wiedza za zakresu analizy i interpretacji tekstu literackiego i artystycznego. Podstawowa umiejętność posługiwania się komputerem (wyszukiwarki internetowe, programy do edycji tekstu).
-------------------	--

II. Cele kształcenia dla przedmiotu

<p>C1. Wykształcenie umiejętności uważnej, wnikliwej postawy interpretatora zjawisk z zakresu kultury cyfrowej.</p> <p>C2. Umiejętność gromadzenia i wykorzystywania informacji naukowej.</p> <p>C3. Umiejętność przygotowania pisemnej pracy naukowej.</p> <p>C4. Posługiwanie się terminologią dotyczącą społecznych, kulturowych i artystycznych zjawisk w Internecie.</p>

III. Efekty uczenia się dla przedmiotu wraz z odniesieniem do efektów kierunkowych

Symbol	Opis efektu przedmiotowego	Odniesienie do efektu kierunkowego
WIEDZA		
W_01	Student rozumie terminologię związaną z technologiami informacyjnymi na poziomie rozszerzonym oraz zna historię pojęcia kultury i jej dziedziny; nauki zajmujące się kulturą.	K_W01
W_02	Student kwalifikuje wiedzę związaną ze specyfiką humanistyki cyfrowej i kształtujących ją zjawisk, takich jak społeczeństwo cyfrowe, nowe media, technokracja, sztuka sieci.	K_W07
UMIEJĘTNOŚCI		
U_01	Student dokonuje oceny głównych zjawisk i tendencji kształtujących współczesną kulturę; ocenia prądy intelektualne w studiach kulturowych, korzysta przy tym z narzędzi cyfrowych.	K_U02 K_U08
U_02	Student współpracuje wybranymi osobami w celu opracowania problemów badawczych.	K_U05
U_03	Student planuje własną pracę, dostrzega konieczność samorozwoju i podnoszenia kompetencji badawczych.	K_U07
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
K_01	Student podejmuje zadania związane z tematyką projektu dyplomowego, a w momentach szczególnych odnajduje specjalistów, którzy pomogą mu rozstrzygnąć sporną kwestię dotyczącą danego zagadnienia.	K_K02, K_K05
K_02	Student gotów jest do rzetelnego wykonania powierzonych mu zadań, ze świadomością moralnej i prawnej odpowiedzialności za nie.	K_K04

IV. Opis przedmiotu/ treści programowe

1. Wybór tematu na projekt.
2. Wybór treści, będących elementem opracowania badawczego.
3. Opracowanie zasad przeprowadzenia badań lub wykonania eksperymentu z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych.
4. Przemyślenie warunków (przestrzeń, liczba osób biorących udział, termin realizacji itp.) potrzebnych do przeprowadzenia projektu.
5. Pisemne opracowywanie wybranego tematu.

V. Metody realizacji weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody dydaktyczne <i>(lista wyboru)</i>	Metody weryfikacji <i>(lista wyboru)</i>	Sposoby dokumentacji <i>(lista wyboru)</i>
WIEDZA			
W_01	Praca pod kierunkiem	praca pisemna	oceniona praca pisemna

W_02	Praca pod kierunkiem	praca pisemna	oceniona praca pisemna
UMIĘTNOŚCI			
U_01	Wypowiedź ustna, udział w dyskusji	projekt	karta oceny projektu
U_02	metoda projektu	projekt	karta oceny projektu
U_03	metoda projektu	projekt	karta oceny projektu
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K_01	metoda projektu	projekt	karta oceny projektu
K_02	metoda projektu	projekt	karta oceny projektu

VI. Kryteria oceny, wagi

Warunki uzyskania zaliczenia przedmiotu:

Bezwzględny warunkiem zaliczenia pracy pisemnej/multimedialnej jest jej samodzielne przygotowanie rozumiane jako opracowanie powstałe bez wykorzystania narzędzi, np. sztucznej inteligencji i pomocy osób trzecich.

70% karta projektu (ocenione co najmniej na ocenę pozytywną)

30% praca pisemna (ocenione co najmniej na ocenę pozytywną)

Zajęcia kończą się zaliczeniem bez oceny.

VII. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności studenta	Liczba godzin
Liczba godzin kontaktowych z nauczycielem	30
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	30

VIII. Literatura

Literatura podstawowa
Każdy autor projektu gromadzi potrzebną literaturę na potrzeby realizacji.
Literatura uzupełniająca
Każdy autor projektu gromadzi potrzebną literaturę na potrzeby realizacji.