

KARTA PRZEDMIOTU**I. Dane podstawowe**

Nazwa przedmiotu	Kultura projekt dyplomowy
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Culture 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	ks. dr Grzegorz Głąb
---	----------------------

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	Ogólna wiedza dotycząca kultury tradycyjnej i współczesnej, pracy mediów tradycyjnych oraz e-mediów.
-------------------	--

II. Cele kształcenia dla przedmiotu

C1.- Wdrażanie studentów do aktywności naukowej teoretycznej i przełożenia jej na działania praktyczne, mającej na celu poznawanie np. kultury, historii, obyczajowości polskiej czy danego regionu.
C2. Aktywizowanie studentów, zachęcanie do praktycznego wykorzystywania nowoczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych

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 posługuje się w praktyce (w dziedzinie prowadzonych badań) wiedzę z zakresu najnowszej metodyki i metodologii prowadzenia badań naukowych i umiejętnie wykorzystuje narzędzia technologii informacyjnej w przygotowaniu się do planowanej pracy zawodowej.	K_W04
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 planuje zadania przeznaczone do wykonania przez określone grupy osób, zadania indywidualne, sam przewodzi grupie.	K_U05
U_03	Student gromadzi samodzielnie wiedzę potrzebną do realizacji projektu dyplomowego podnosząc swoje kompetencje zawodowe.	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 i weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody dydaktyczne (lista wyboru)	Metody weryfikacji (lista wyboru)	Sposoby dokumentacji (lista wyboru)
WIEDZA			
W_01	praca pod kierunkiem	praca pisemna	oceniona praca pisemna
W_02	praca pod kierunkiem	praca pisemna	oceniona praca pisemna
UMIEJĘTNOŚCI			
U_01	metoda metaplanu	mapa myśli	wydruk
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...

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