

KARTA PRZEDMIOTU

Cykl kształcenia od roku akademickiego: 2022/2023

I. Dane podstawowe

Nazwa przedmiotu	Edycja cyfrowa III (projektowanie)
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Digital edition III (designing edition)
Kierunek studiów	humanistyka cyfrowa
Poziom studiów (I, II, jednolite magisterskie)	II
Forma studiów (stacjonarne, niestacjonarne)	stacjonarne
Dyscyplina	literaturoznawstwo
Język wykładowy	polski

Koordinator przedmiotu	dr hab. Wojciech Kruszewski, prof. KUL
------------------------	--

Forma zajęć (<i>katalog zamknięty ze słownika</i>)	Liczba godzin	semestr	Punkty ECTS
wykład			3
konwersatorium			
ćwiczenia			
laboratorium			
warsztaty	30	4	
3seminarium			
proseminarium			
lektorat			
praktyki			
zajęcia terenowe			
pracownia dyplomowa			
translatorium			
wizyta studyjna			

Wymagania wstępne	
-------------------	--

II. Cele kształcenia dla przedmiotu

C1. Student potrafi samodzielnie zaprojektować strukturę edycji cyfrowej tak, aby była ona zgodna ze standardami określającymi edytorstwa naukowego w przestrzeni cyfrowej.
C2. Student potrafi samodzielnie napisać część informacji przewidzianych w poprawnie zbudowanej edycji cyfrowej (treści dotyczące strony organizacyjnej i programistycznej przedsięwzięcia)
C3. Student potrafi zakodować przygotowane treści i umieścić je w edycji.

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

Symbol	Opis efektu przedmiotowego	Odniesienie do efektu kierunkowego
UMIEJĘTNOŚCI		
U_01	Student wykorzystuje wiedzę filologiczną w pracy wydawcy cyfrowego.	K_U02
U_02	Student samodzielnie koduje wybrane elementy edycji cyfrowej.	K_U03
U_03	Student wykorzystuje dostępne narzędzia do edycji struktury zakodowanej w TEI XML.	K_U08

IV. Opis przedmiotu/ treści programowe

1. Elementy towarzyszące edycji źródeł literackich wspólne dla przekazów tradycyjnych i edycji cyfrowej.
2. Elementy towarzyszące edycji źródeł literackich właściwe wyłącznie dla edycji cyfrowej.
3. Miejsce dla materiałów uzupełniających edycję w strukturze edycji cyfrowej.
4. Kodowania wybranych materiałów uzupełniających edycję.

V. Metody realizacji i weryfikacji efektów uczenia się

VI. Symbol efektu	Metody dydaktyczne <i>(lista wyboru)</i>	Metody weryfikacji <i>(lista wyboru)</i>	Sposoby dokumentacji <i>(lista wyboru)</i>
UMIEJĘTNOŚCI			
U_01	Praca pod kierunkiem	Kolokwium	praca zaliczeniowa
U_02	Praca praktyczna (learning by doing)	Wykonane zadanie przy pomocy programu komputerowego	ocenione zadanie
U_03	Praca praktyczna (learning by doing)	Wykonane zadanie przy pomocy programu komputerowego	ocenione zadanie

VII. Kryteria oceny, wagi...

70% pozytywna ocena z pracy zaliczeniowej

20% aktywność na zajęciach

10% obecność na zajęciach [dopuszczalne dwie nieobecności]

Ocena

bardzo dobra 100%-91%

dobra 90%– 71%

dostateczna 70%– 51%

niedostateczna równe lub mniejsze – 55%

VIII. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności studenta	Liczba godzin
Liczba godzin kontaktowych z nauczycielem	30
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	50

IX. Literatura

Literatura podstawowa
TEI P5: Guidelines for Electronic Text. Encoding and Interchange, https://tei-c.org/release/doc/tei-p5-doc/en/Guidelines.pdf