

1.	Nazwa kierunku	informacja naukowa i bibliotekoznawstwo
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	niestacjonarna

7.	Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu		Narzędzia AI w instytucjach kultury
Kod modułu		W1-BN-N2-NAIIK04
Liczba punktów ECTS		4
Język wykładowy		polski
Cel i opis treści kształcenia		Celem modułu jest przygotowanie studenta do pracy w instytucjach kultury (archiwa, muzea, centra i ośrodki kultury, biblioteki, ect.) z wykorzystaniem narzędzi AI do automatyzacji zadań, personalizacji usług, generowania treści oraz analizy danych. Omówione zostaną podstawowe koncepcje AI oraz wyzwania i zagrożenia związane z ich implementacją w instytucjach kultury.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)		nie dotyczy

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)	
NAIIK04_01	Student ma wiedzę z zakresu podstaw AI, jej dostępności, organizacji i zasobów.	K_W06	4	
NAIIK04_02	Student zna podstawy prawne działalności, specyfikę organizacji pracy i możliwości wykorzystania narzędzi AI w realizacji zadań instytucji kultury.	K_W07	4	
NAIIK04_03	Student potrafi wykorzystać narzędzia AI do komunikacji z użytkownikami instytucji kultury, analizy ich preferencji, zachowań i potrzeb, tworzenia rekomendacji, a także personalizacji usług, z uwzględnieniem osób o specjalnych potrzebach edukacyjnych i społecznych.	K_U02	5	
NAIIK04_04	Student potrafi wykorzystywać narzędzia AI do tworzenia treści (generowanie opisów, newsletterów, scenariuszy zajęć, materiałów edukacyjnych, wystaw tematycznych, ect.) oraz automatyzacji powtarzalnych procesów (wyszukiwanie treści i analiza zasobów) w instytucjach kultury książki i informacji..	K_U06	4	
NAIIK04_05	Student umie wykorzystać narzędzia AI do zarządzania projektami, promocji zasobów, spotkań i wydarzeń kulturalnych, tworzenia grafik promocyjnych (projektowanie plakatów i ulotek) oraz innych materiałów wizualnych oraz audiowizualnych.	K_U07	4	
NAIIK04_06	Student jest świadomy kwestii etycznych i prawnych związanych z wdrażaniem i wykorzystywaniem narzędzi AI w instytucjach kultury.	K_K04 K_K08	4 4	
NAIIK04_07	Student jest świadomy dynamicznego rozwoju narzędzi AI i jest gotów do stałego podnoszenia własnych kompetencji w tym obszarze w kontekście instytucji kultury książki.	K_K01	5	

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja <i>mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu</i>
e03	Zbiór metod praktycznych	Tworzenie/wytwarzanie - warsztat twórczy <i>działanie polegające na tworzeniu/wytworzeniu dzieła/produktu oparte na indywidualnym, twórczym wysiłku uczestnika zajęć; cechą warsztatu twórczego jest obecność i jawność umożliwiające dotarcie do istoty dzieła/specyfiki produktu na każdym etapie procesu tworzenia/wytwarzania</i>
e04	Zbiór metod praktycznych	Projektowanie <i>postępowanie wg ustalonych w ramach konkretnej metodyki kroków w celu realizacji zadania; np. poprzez: identyfikację celów projektu, ustalenie rezultatu, określenie zagrożeń i ograniczeń, szans i mocnych stron (SWOT), ustalenie harmonogramu działań, oszacowanie zasobów, ustalenie planu realizacji, wstępną diagnozę; weryfikację założeń; proces przygotowania praktycznej realizacji projektu</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
NAIIK04_fs_1	ćwiczenia	15	zaliczenie	NAIIK04_01 , NAIIK04_02, NAIIK04_03, NAIIK04_04, NAIIK04_05, NAIIK04_06, NAIIK04_07	c07, e03, e04

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a04	Przygotowanie do zajęć	Konsultowanie materiałów uzupełniających [względem wskazanych w sylabusie] <i>uzgadnianie dodatkowych do wskazanych w sylabusie materiałów, służących realizacji zadań wynikających z uczestnictwa w zajęciach lub na potrzeby przygotowania się do nich</i>	Tak
b01	Konsultowanie programu i organizacji zajęć	Zapoznanie się z zapisami sylabusu <i>przeglądanie zawartości sylabusu i zapoznanie się z treścią jego zapisów</i>	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Nie
d02	Konsultowanie wyników weryfikacji efektów uczenia się	Opracowanie planu korekty i zadań uzupełniających/korygujących <i>przegląd i wybór zadań oraz czynności pozwalających na eliminację wskazanych przez NA błędów, ich weryfikację lub poprawę oraz zaliczenie zadania na, co najmniej, najniższym dopuszczalnym poziomie</i>	Tak
e02	Aktywności komplementarne do zajęć	Publikacja dzieła/prezentacja działania, w tym poza murami Uniwersytetu <i>zbiór czynności realizowanych w celu upublicznienia (poza zajęciami) efektów pracy badawczej, artystycznej, twórczej, projektowej, konstrukcyjnej, eksperymentalnej, itp., w formie klasycznej prezentacji, ekspozycji, koncertu, projekcji, plakatu, publikacji, zapośredniczonej poprzez media, w</i>	Tak

	<i>formie cyfrowej i w ramach innych czynności; upublicznienie z wykorzystaniem różnych form i narzędzi</i>	
--	---	--

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.