

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Cyfrowe dziedzictwo kulturowe

Kod modułu: 02-AI-S1-OPCDK03

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
OPCDK03_1	Student przyswaja podstawowe terminy związane ze złożoną problematyką materialnego i niematerialnego cyfrowego dziedzictwa kulturowego oraz zapoznaje się z różnorodnymi programami wspierającymi inicjatywy cyfryzacji dziedzictwa w kraju i na świecie. Poznaje ponadto modele, technologie, zasady organizacji i udostępniania treści w poszczególnych typach cyfrowych zbiorów.	K_W05	5
OPCDK03_2	Mając rozbudowaną wiedzę o różnych formach cyfryzacji dziedzictwa kulturowego, student potrafi z łatwością poruszać się w jego cyfrowych zasobach, a także oceniać wartość poszczególnych źródeł. Nabyte umiejętności i doświadczenia przy zapoznawaniu się i analizie różnych modeli cyfrowej reprezentacji dziedzictwa kulturowego pozwolą studentowi na projektowanie i wdrożenie projektów poświęconych zachowaniu i ochronie dziedzictwa kulturowego.	K_U01 K_U04 K_U05	4 4 4
OPCDK03_3	Rozumie miejsce cyfrowego dziedzictwa kulturowego i ma świadomość jego roli w kształtowaniu społeczeństwa informacyjnego.	K_K03	4

3. Opis modułu	
Opis	Moduł ma za celu rozbudować wiedzę na temat złożoności działań związanych z materialnym i niematerialnym cyfrowym dziedzictwem kulturowym. W trakcie realizacji modułu student zapoznaje się z różnorodnymi programami wspierającymi inicjatywy cyfryzacji dziedzictwa w kraju i na świecie. Moduł poszerzając wiedzę związaną z teorią cyfrowego dziedzictwa, pozwoli na krytyczne spojrzenie na różne koncepcje (także pod kątem technologicznym) poświęcone omawianym zagadnieniom. W ramach modułu student zapozna się z współczesnymi typami instytucji zajmujących się dokumentacją, ich zadaniami, sposobem funkcjonowania, technikami i narzędziami stosowanymi przy tworzeniu cyfrowych instytucji dziedzictwa. Ukończenie modułu wzbogaci studenta o zestaw niezbędnej wiedzy, umiejętności i kompetencji, przydatnych przy projektowaniu i pracy związanej z zachowaniem cyfrowego dziedzictwa kulturowego.
Wymagania wstępne	Wiedza z zakresu programu szkoły średniej oraz informacje, kompetencje i umiejętności związane z poprzednio realizowanymi modułami.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
OPCDK03_w_1	Ocena ciągła	Ocena przygotowania, aktywności i zaangażowania w prace nad poszczególnymi problemami analizowanymi za pomocą różnych metod.	OPCDK03_1, OPCDK03_2, OPCDK03_3
OPCDK03_w_2	Projekt/prezentacja	Przygotowanie indywidualnie bądź w grupach (za pomocą analizy, omówienia, prezentacji) prac związanych z analizą poszczególnych kolekcji.	OPCDK03_1, OPCDK03_2, OPCDK03_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
OPCDK03_fs_1	laboratorium	Przygotowanie do prowadzenia dyskusji, pracy w grupie oraz samodzielnego i grupowego omawiania problemów. Wykorzystywane metody: praca indywidualna i w zespołach (praca z komputerem), burza mózgów, studium przypadku, dyskusja.	30	Przygotowanie do zajęć: lektura zgodna z zaleceniami prowadzącego, przygotowanie projektów, wykonywanie ćwiczeń związanych z doskonaleniem umiejętności omawianych podczas zajęć.	60	OPCDK03_w_1, OPCDK03_w_2