

STUDIA PODYPLOMOWE HUMANISTYKA CYFROWA

Efekty uczenia się dla zajęć

Nazwa zajęć: **Wstęp do technologii internetowych**

Efekty uczenia się dla zajęć:

- a) Wiedza: absolwent zna i rozumie:
 - zagadnienia z zakresu technologii informacyjnej;
 - funkcjonowanie stron WWW w sieci Internet,
 - zasady bezpieczeństwa danych w sieci Internet.
- b) Umiejętności: absolwent potrafi:
 - stworzyć i zarządzać stroną WWW
 - stosować zaawansowane narzędzia do edycji tekstu i funkcje arkusza kalkulacyjnego
- c) Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do:
 - wykorzystania zdobytej wiedzy w pracy zawodowej

Nazwa zajęć: **Aplikacje WWW**

Efekty uczenia się dla zajęć:

- a) Wiedza: absolwent zna i rozumie:
 - rodzaje aplikacji internetowych
 - narzędzia i skróty stosowane w aplikacjach internetowych i inne wykorzystywane w nich metody pracy
- b) Umiejętności: absolwent potrafi:
 - wybrać i wykorzystać właściwą aplikację do zamierzonego celu
- c) Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do:
 - prezentacji efektów swojej pracy

Nazwa zajęć: **Wstęp do humanistyki cyfrowej**

Efekty uczenia się dla zajęć:

- a) Wiedza: absolwent zna i rozumie:
 - tematy z zakresu humanistyki cyfrowej i jej zastosowań
- b) Umiejętności: absolwent potrafi:
 - wypowiadać się na temat humanistyki cyfrowej
- c) Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do:
 - wyboru ścieżki rozwoju zawodowego

Nazwa zajęć: **Grafika komputerowa**

Efekty uczenia się dla zajęć:

- a) Wiedza: absolwent zna i rozumie:
 - pojęcia związane z grafiką komputerową
- b) Umiejętności: absolwent potrafi:
 - zaprojektować grafikę do druku i do Internetu
- c) Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do:
 - współpracy, pracy w grupie, korzystania z pracy innych

Nazwa zajęć: **Kultura języka polskiego z elementami socjolingwistyki**

Efekty uczenia się dla zajęć:

- a) Wiedza: absolwent zna i rozumie takie pojęcia jak:
 - norma, uzus, błąd językowy, socjolekt, idiolekt
- b) Umiejętności: absolwent potrafi:
 - dokonać oceny przekazu językowego w zakresie zgodności z normą językową oraz przeanalizować pod względem socjolingwistycznym różne formy wypowiedzi pisemnej i ustnej w przekazie internetowym

- c) Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do:
- krytycznej oceny cudzego tekstu

Nazwa zajęć: Psychologiczne i psycholingwistyczne aspekty komunikacji internetowej

Efekty uczenia się dla zajęć:

- a) Wiedza: absolwent zna i rozumie takie pojęcia jak:
- postawy, emocje, dyskurs, komunikacja niewerbalna, parajęzyk
- b) Umiejętności: absolwent potrafi:
- przeanalizować pod względem psycholingwistycznym różne formy wypowiedzi pisemnej i ustnej w przekazie internetowym
- c) Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do:
- krytycznej interpretacji przekazu medialnego, uwzględniającej wybrane aspekty psychologiczne

Nazwa zajęć: Analiza przekazu internetowego

Efekty uczenia się dla zajęć:

- a) Wiedza: absolwent zna i rozumie takie pojęcia jak:
- językowy obraz świata, dyskurs
- b) Umiejętności: absolwent potrafi:
- dokonać interdyscyplinarnej analizy przekazu internetowego
- c) Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do:
- krytycznej oceny przekazu internetowego

Nazwa zajęć: Retoryka i negocjacje

Efekty uczenia się dla zajęć:

- a) Wiedza: absolwent zna i rozumie takie pojęcia jak:
- argument, manipulacja językowa, perswazja, propaganda
- b) Umiejętności: absolwent potrafi:
- prowadzić dyskusję opartą na argumentach, formułować wypowiedzi argumentacyjne i rozpoznawać przejawy manipulacji
- c) Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do:
- prowadzenia negocjacji oraz prowadzenia i moderowania dyskusji

Nazwa zajęć: Prawo i ochrona własności intelektualnej w Internecie

Efekty uczenia się dla zajęć:

- a) Wiedza: absolwent zna i rozumie:
- pojęcia z zakresu ochrony własności intelektualnej, prawa autorskiego, prawa Internetu.
- b) Umiejętności: absolwent potrafi:
- stosować zasady ochrony własności intelektualnej, prawa autorskiego, prawa Internetu.
- c) Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do:
- krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści a także uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemów;
- odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, w tym przestrzegania zasad etyki zawodowej i wymagania tego od innych;
- współpracy, pracy w grupie, korzystania z pracy innych

Nazwa zajęć: Groznawstwo i e-sport

Efekty uczenia się dla zajęć:

- a) Wiedza: absolwent zna i rozumie:
- interdyscyplinarny charakter dziedziny badań nad grami i jej miejsce i znaczenie w systemie nauk humanistycznych;
- pochodzenie i znaczenie terminów w badaniach gier;
- wybrane kierunki rozwoju i najważniejsze nowe osiągnięcia w zakresie nauki o grach; potrafi selekcjonować i wykorzystywać informacje z zakresu ludologii/groznawstwa;

- b) Umiejętności: absolwent potrafi:
- odróżnić działalność/aktywność fanowską/fandomową/gamerską/publicystyczną od popularnonaukowej i naukowej w zakresie badania gier, jak i {SCAL}
 - odróżnić czasopisma/publikacje popularne od popularnonaukowych i naukowych poruszających problematykę badania gier;
 - określić miejsce i znaczenie e-sportów na tle innych sportów i gier;
- c) Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do:
- wskazania osobistych obszarów zainteresowań w zakresie badania gier; {oraz}
 - zainicjowania własnych badań ludologicznych/groznawczych z wykorzystaniem poznanych metod badawczych i technik zbierania danych;
 - współpracy, pracy w grupie, korzystania z pracy innych

Nazwa zajęć: Media społecznościowe w humanistyce cyfrowej

Efekty uczenia się dla zajęć:

- a) Wiedza: absolwent zna i rozumie takie pojęcia, jak:
- media tradycyjne, media elektroniczne, nowe media, internet jako rezerwuar i dostawca wszystkich odmian technik medialnych w wersji cyfrowej
- b) Umiejętności: absolwent potrafi:
- odróżnić i zdefiniować pojęcia: media samorządowe, media publiczne, media komercyjne, media analogowe, media cyfrowe; fotografia artystyczna, fotografia dokumentalna, fotografia prasowa, fotografia reklamowa, fotografia propagandowa, fotoreportaż, fotografia usługowa, fotografia naukowa, fotografia domowa; film artystyczny, film przygodowy, film kryminalny, film dokumentalny, adaptacja filmowa, film s-f, film fantasy, film kinowy, film telewizyjny, serial itd.
- c) Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do:
- współpracy, pracy w grupie, korzystania z pracy innych

Nazwa zajęć: Bezpieczeństwo w sieci

Efekty uczenia się dla zajęć:

- a) Wiedza: absolwent zna i rozumie:
- pojęcia z zakresu bezpieczeństwa w przestrzeni cyfrowej; kategorie zagrożeń bezpieczeństwa w sieci, ich potencjalne skutki oraz odpowiadające im rodzaje zabezpieczeń; przepisy związane z zapewnieniem bezpieczeństwa danych i informacji w organizacji
- b) Umiejętności: absolwent potrafi:
- identyfikować źródła ryzyka informacyjnego i dzięki temu efektywnie chronić zasoby sieciowe swoje i swojej firmy przed zagrożeniami w przestrzeni cyfrowej
 - budować i wdrażać na potrzeby swojej organizacji systemy zarządzania bezpieczeństwem informacyjnym
- c) Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do:
- pogłębiania wiedzy dotyczącej sekstingu i przestrzegania zasad naruszenie prywatności korzystając z sieci
 - uczestnictwa w szkoleniach, warsztatach i konferencjach, w tym również naukowych

Nazwa zajęć: Zarządzanie informacją i zasobami sieci

Efekty uczenia się dla zajęć:

- a) Wiedza: absolwent zna i rozumie :
- charakter zarządzania informacją i zasobami sieci w organizacjach (w tym zakresie zna procedury zarządzania informacją, obiegu dokumentów elektronicznych i ich obsługi w systemach informatycznych firm i instytucji publicznych) oraz posiada wiedzę teoretyczną i praktyczną aby administrować bazami danych
 - posiada wiedzę i umiejętności które umożliwiają rozwój zawodowy w dziedzinie zarządzania informacją i zasobami sieci.
- b) Umiejętności: absolwent potrafi:
- budować relację z nowymi i stałymi klientami firmy (użytkownikami Internetu), w tym wykorzystać kompetencje zawodowe w dziedzinie zarządzania informacją i zasobami sieci w celu prowadzenia spotkań, prezentacji sprzedażowych, negocjować warunki umów i kontraktów

- przygotować kompleksowe oferty wsparcia bezpieczeństwa informacji i zasobów sieci dla branży IT jak i pozyskiwać nowych klientów w zakresie zaawansowanych rozwiązań cybersecurity
- zarządzać kolekcjami i archiwami cyfrowymi, samodzielnie wyszukiwać i tworzyć nowe zasoby sieciowe, w tym potrafi złożone dokumenty tekstowe publikowane w sieci na potrzeby Biuletynów Informacji Publicznych

c) Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do:

- transferowania informacji w społeczeństwie – kompetencja ta polega na organizowaniu, diagnozowaniu i realizowaniu przepływu informacji między różnymi grupami interesariuszy z obszarów nauki, techniki, gospodarki i kultury i biznesu
- pracy w nowoczesnych zawodach brokera informacji, researchera, pracownika wywiadowi gospodarczych czy analityka informacji, a także w jednostkach realizujących publiczny dostęp do informacji: bibliotekach czy różnych ośrodkach informacji;

Nazwa zajęć: **Multimedia społecznościowe w humanistyce cyfrowej**

Efekty uczenia się dla zajęć:

a) Wiedza: absolwent zna i rozumie:

- zagadnienia sprzętowej i programowej konfiguracji systemów operacyjnych dla zastosowań multimedialnych oraz zastosowań komputera jako narzędzia w tworzeniu interaktywnych aplikacji prezentacyjnych, a także zna i rozumie zasady technik multimedialnych (zasady tworzenia i działania multimedii)

b) Umiejętności: absolwent potrafi:

- wymienić, opisać i scharakteryzować najpopularniejsze aplikacje wspomagające tworzenie aplikacji multimedialnych, a także je testować
- zaprojektować i stworzyć aplikację multimedialną łączącą grafikę, dźwięk, film i animacje w dowolnej technologii informatycznej (przy tym: dobrać do tego celu właściwą reprezentację wiedzy, opracować odpowiednią strukturę bazy wiedzy, zaimplementować ją, a niezbędne do tego informacje potrafi znajdować w fachowej literaturze) oraz zaprezentować i omówić jej działanie

c) Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do:

- wykorzystania mediów społecznościowych w komunikacji

Nazwa zajęć: **Architektura informacji w serwisach internetowych**

Efekty uczenia się dla zajęć:

a) Wiedza: absolwent zna i rozumie:

- nowoczesne systemy operacyjne w których obowiązują sprawdzone wytyczne dotyczące projektowania standardowych mechanizmów nawigacji:
- wprowadzenie do systemu IRS Withholding Calculator
- strukturę globalnej przestrzeni informacji i jej niedopasowania
- zasady powstawania informacji, tak aby mógł ją racjonalnie analizować oraz dopasować tworzony system do wymogów technicznych, biznesowych i operacyjnych, a także zna pojęcie testu warunków skrajnych systemu nawigacji

b) Umiejętności: absolwent potrafi:

- zarządzać projektem i budować architekturę informacji od podstaw:
- nadać projektowi ramy czasowe i organizacyjne, określić zakres ról, kompetencji, działań.
- precyzyjnie zaplanować prace, określić ich poszczególne etapy, a poprzez właściwą analizę przyspieszyć prace programistyczne
- zmniejszyć liczbę błędów oraz obniżyć kosztowność poprawek
- trafnie ewaluować postępy prac wdrożeniowych
- tworzyć, przetwarzać i zarządzać zasobami informacyjnymi, w tym:
- ocenić skalę niedopasowania treści w powiązaniu z serwisami internetowymi
- uzgodnić wymagania funkcjonalne oraz niefunkcjonalnych, głównie odnoszących się do jakości architektury informacji

c) Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do:

- wykorzystywania Internetu i mediów społecznościowych jako przestrzeni komunikacyjnej
- prowadzenia badań jakościowych które dotyczą m.in. potrzeb: społecznych, ekonomicznych,

życia i zdrowia, konieczności, zbierania informacji o ograniczeniach, cechach, przeszkodach, oczekiwaniach, doświadczeniach itp.