

SYLABUS

DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2025/2026-2027/2028

(skrajne daty)

Rok akademicki 2025/2026

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu	Technologie informacyjne
Kod przedmiotu*	
Nazwa jednostki prowadzącej kierunek	Wydział Humanistyczny
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	Instytut Archeologii
Kierunek studiów	Archeologia
Poziom studiów	studia I stopnia
Profil	ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne
Rok i semestr/y studiów	I rok, 1 semestr
Rodzaj przedmiotu	podstawowy
Język wykładowy	polski
Koordynator	mgr Tomasz Tokarczyk
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	mgr Tomasz Tokarczyk

* -opcjonalnie, zgodnie z ustaleniami w Jednostce

1.1. Formy zajęć dydaktycznych, wymiar godzin i punktów ECTS

Semestr (nr)	Wykł.	Ćw.	Konw	Lab.	Sem.	ZP	Prakt.	Inne (jakie?)	Liczba pkt. ECTS
1		15							1

1.2. Sposób realizacji zajęć

X zajęcia w formie tradycyjnej

- zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

1.3 Forma zaliczenia przedmiotu (z toku) (egzamin, zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny)

Zaliczenie z oceną

2. WYMAGANIA WSTĘPNE

Podstawowa obsługa komputerów i oprogramowania działających pod kontrolą systemów operacyjnych MS, MacOS lub Linux/Unix.

3. CELE, EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE I STOSOWANE METODY DYDAKTYCZNE

3.1 Cele przedmiotu

C ₁	Zapoznanie studentów z zastosowaniem technologii informacyjnej w archeologii i ochronie dziedzictwa kulturowego
C ₂	Przygotowanie studentów do korzystania z narzędzi informatycznych i środków multimedialnych wspomagających warsztat pracy humanisty
C ₃	Nauka praktycznego wykorzystania różnego rodzaju narzędzi informatycznych w archeologii

3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu

EK (efekt uczenia się)	Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu STUDENT:	Odniesienie do efektów kierunkowych ¹
EK_01	Zna i rozpoznaje obszary zastosowań technologii informatycznych w archeologii	K_Wo2
EK_02	Zna metody samodzielnego zdobywania wiedzy z zakresu archeologii i nauk pomocniczych, wykorzystując w tym celu technologię informacyjną	K_Wo6
EK_03	Potrafi weryfikować e-źródła, porządkować wiedzę w obszarze informatycznych narzędzi i środków wspomagających warsztat pracy oraz wykorzystywać nabyte umiejętności w praktyce	K_Uo2
EK_04	Potrafi porozumiewać się z wykorzystaniem różnych kanałów i technik komunikacyjnych ze specjalistami z zakresu archeologii w języku polskim i języku obcym oraz uczestniczyć w debacie	K_Uo5

3.3 Treści programowe

A. Problematyka ćwiczeń

B.

Treści merytoryczne
CO1- Wprowadzenie w metodykę zastosowania technologii informacyjnej w pracy archeologa
CO2- Podstawowe i zaawansowane narzędzia informatyczne wykorzystywane w badaniach archeologicznych
CO3- Zasoby naukowe Internetu – wirtualne muzea, archiwa, biblioteki, źródła, repozytoria cyfrowe
CO4- AI – wykorzystanie dużych modeli językowych (LLM) w archeologii

¹ W przypadku ścieżki kształcenia prowadzącej do uzyskania kwalifikacji nauczycielskich uwzględnić również efekty uczenia się ze standardów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela.

3.4 Metody dydaktyczne

Wykład problemowy z prezentacją multimedialną połączony z metodą projektów i zadań praktycznych, praca z komputerem z wykorzystaniem naukowych zasobów online

4. METODY I KRYTERIA OCENY

4.1 Sposoby weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody oceny efektów uczenia się (np.: kolokwium, egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, sprawozdanie, obserwacja w trakcie zajęć)	Forma zajęć dydaktycznych (w, ćw, ...)
EK_01-EK_03	Obserwacja w trakcie zajęć, ćwiczenia praktyczne na komputerze z obszaru cyfrowych bibliotek, repozytoriów, katalogów, baz z obszaru nauki	ĆWICZENIA
EK_04	Przygotowanie wypowiedzi z wykorzystaniem e-źródeł, udział w dyskusji	ĆWICZENIA

4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

Aktywność na zajęciach i zaliczenie ćwiczeń praktycznych.

5. CAŁKOWITY NAKŁAD PRACY STUDENTA POTRZEBNY DO OSIĄGNIĘCIA ZAŁOŻONYCH EFEKTÓW W GODZINACH ORAZ PUNKTACH ECTS

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny kontaktowe wynikające z harmonogramu studiów	15
Inne z udziałem nauczyciela akademickiego (udział w konsultacjach, egzaminie)	1
Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.)	9
SUMA GODZIN	25
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	1

* Należy uwzględnić, że 1 pkt ECTS odpowiada 25-30 godzin całkowitego nakładu pracy studenta.

6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU

wymiar godzinowy	Nie dotyczy
zasady i formy odbywania praktyk	Nie dotyczy

7. LITERATURA

Literatura podstawowa:

- Conolly, J., Lake, M. (2006). *Geographical Information Systems in Archaeology*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Richards, J.D., Ross, S. (red.). (2014). *Digital Archaeology*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- Marciniak, A. (red.). (2020). *Przeszłość w bits. Wprowadzenie do cyfrowej humanistyki*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Barceló, J. A. (2008). *Computational Intelligence in Archaeology*

Literatura uzupełniająca:

- Wheatley, D., Gillings, M. (2002). *Spatial Technology and Archaeology: The Archaeological Applications of GIS*. London: Taylor & Francis.
- Bevan, A., Lake, M. (red.). (2013). *Computational Approaches to Archaeological Spaces*. Walnut Creek: Left Coast Press.
- Graham, S. (2020). *An Enchantment of Digital Archaeology: Raising the Dead with Agent-Based Models, Archaeogaming and Artificial Intelligence*. Berghahn Books
- Evans, T. L., & Daly, P. (Eds.). (2006). *Digital Archaeology: Bridging Method and Theory*. London: Routledge
- Urbański, J. (2012). *GIS w badaniach przyrodniczych*. Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego.

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej