

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Techniki informatyczne w archeologii - ćwiczenia , PG_00168041						
Kierunek studiów	Archeologia (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2026/2027		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie		Grupa zajęć		Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki		
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	2		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	3		Liczba punktów ECTS		1.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Historyczny -> Instytut Archeologii						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Kamil Niedziółka				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		dr Kamil Niedziółka				
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	0.0	30.0	0.0	0.0	30
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	30		2.0		10.0	42
Cel przedmiotu	Zajęcia mają na celu zapoznanie studentów podstawowymi sposobami gromadzenia, porządkowania, przetwarzania i udostępniania danych archeologicznych z wykorzystaniem aplikacji komputerowych.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[ARCHL3_K02] Jest gotów do uznania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu w aspekcie analiz gabinetowych jak i prac terenowych	Student jest gotów: - uznać złożoność problematyki i konieczność współpracy archeologów ze specjalistami z dziedziny projektowania i użytkowania baz danych	[SK5] realizacja zadania problemowego
	[ARCHL3_U02] Potrafi poprawnie dobierać i stosować właściwe metody i narzędzia właściwe dla pracy archeologa (w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjnych), w celu rozwiązywania złożonych i nietypowy problemów z zakresu archeologii	Student potrafi: - dobierać odpowiednie skale opisowe na potrzeby scharakteryzowania różnych elementów substancji archeologicznej - tworzyć uporządkowane opisy różnych elementów substancji archeologicznej tak, aby można je było przedstawiać jako zunifikowane i kwantyfikowalne zbiory danych w formularzach opisowych przygotowywanych w wybranych aplikacjach komputerowych - w podstawowym zakresie prowadzić kwerendy w zbiorach danych archeologicznych - w podstawowym zakresie wykonywać charakterystyki zbiorów danych archeologicznych za pomocą opcji statystyki opisowej dostępnych w wybranych aplikacjach komputerowych - w podstawowym zakresie wizualizować zbiory danych archeologicznych za pomocą opcji graficznych dostępnych w wybranych aplikacjach komputerowych	[SU5] realizacja zadania problemowego
	[ARCHL3_W08] Zna i rozumie podstawowe ekonomiczne, prawne, etyczne i inne uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z archeologią	Student wie: - z czego wynika potrzeba wykorzystania różnych aplikacji komputerowych na potrzeby porządkowania danych archeologicznych - na czym polegają dobre praktyki gromadzenia, porządkowania, przetwarzania i udostępniania danych archeologicznych z wykorzystaniem aplikacji komputerowych	[SW5] realizacja zadania problemowego
	[ARCHL3_K01] Jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści	Student jest gotów: - konfrontować własne (analogowe) nawyki percepcji różnych elementów substancji archeologicznej z możliwościami, jakie daje cyfrowy sposób ich opisywania i poznawania - zmieniać własne nawyki w zdobywaniu, gromadzeniu, porządkowaniu i przetwarzaniu informacji odnośnie do różnych elementów substancji archeologicznej	[SK5] realizacja zadania problemowego
	[ARCHL3_U08] Potrafi samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie	Student potrafi:- samodzielnie planować i realizować uczenie się obsługi kolejnych aplikacji cyfrowych pomocnych w archeologii. I tak będzie robił przez całe swoje życie	[SU5] realizacja zadania problemowego

Treści przedmiotu	W trakcie ćwiczeń studenci zostaną zapoznani z: - rolą narzędzi cyfrowych we współczesnych badaniach archeologicznych; - wykorzystywaniem zasobów wybranych stron i serwisów internetowych pod kątem gromadzenia wybranych danych archeologicznych; - zastosowaniem cyfrowych menedżerów bibliografii; - możliwościami wizualizacji danych opisowych za pomocą w wybranych aplikacjach komputerowych; - możliwościami łączenia informacji opisowych z innymi rodzajami danych; - digitalizacji dokumentacji analogowej za pomocą wybranego darmowego oprogramowania graficznego; - wykorzystanie programu Google Earth w archeologii; - założeniami i podstawowymi funkcjami programów z rodziny GIS (System Informacji Geograficznej). - nawykiem szukania odpowiedzi na frapujące pytania za pomocą wyszukiwarki google		
Wymagania wstępne i dodatkowe	Student musi wiedzieć co to jest komputer		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	zadania domowe wykonywane na komputerze	51.0%	100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Conolly, J., Lake, M. 2006: Geographical Information Systems in Archaeology, Cambridge. Wheatley, D., Gillings, M. 2005: Spatial technology and archaeology. The archaeological applications in GIS, London Szczepanek, R. 2017: Systemy informacji przestrzennej z QGIS, Kraków.	
	Uzupełniająca lista lektur	Urbański, J. 2011: GIS w badaniach przyrodniczych, Gdańsk. Chapman, H. 2006: Landscape Archaeology and GIS. The Mill, Brimscombe Port.	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	W jaki sposób można pozyskać z Internetu dane dotyczące stanowisk archeologicznych na terenie Polski?		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.