

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Digital Archaeology (archeologia cyfrowa) - ćwiczenia, PG_00168083						
Kierunek studiów	Archeologia (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2025/2026		
Poziom kształcenia	II stopnia		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	1		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	2		Liczba punktów ECTS		3.0		
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	45.0	0.0	0.0	45
	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	45		2.0		30.0	77
Cel przedmiotu	Przygotowanie studentów do wykorzystywania narzędzi i danych cyfrowych w badaniach archeologicznych.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[ARCHMU2_K02] Jest gotów do uznania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	Ma świadomość znaczenia pogłębionej znajomości narzędzi i danych cyfrowych dla rozwiązywania problemów poznawczych i praktycznych w ramach badań archeologicznych. Jest gotów do zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport [SK5] realizacja zadania problemowego
	[ARCHMU2_U01] Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę formułować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy teoretyczne i praktyczne poprzez: - właściwy dobór źródeł i informacji z nich pochodzących, dokonywanie oceny, krytycznej analizy, syntezy i prezentacji tych informacji, - dobór oraz stosowanie właściwych metod i narzędzi, w tym zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych, - przystosowanie istniejących lub opracowanie nowych metod i narzędzi	Potrafi odpowiednio dobrać, a w razie potrzeby także dostosować lub opracować nowe narzędzia cyfrowe do realizacji zadań badawczych z zakresu archeologii. Potrafi wykorzystywać posiadaną znajomość narzędzi cyfrowych w celu przeprowadzenia krytycznej analizy posiadanych informacji archeologicznych oraz ich prezentacji	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport [SU5] realizacja zadania problemowego
	[ARCHMU2_W03] Zna w pogłębionym stopniu terminologię, teorię, metodologię oraz narzędzia opisu z zakresu archeologii oraz nauk pokrewnych	Zna w pogłębionym stopniu terminologię, teorię, metodologię oraz narzędzia z zakresu wykorzystywania narzędzi i danych cyfrowych do opisu, dokumentacji i analizy w archeologii	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport [SW5] realizacja zadania problemowego
	[ARCHMU2_U08] Potrafi samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie i ukierunkowywać innych w tym zakresie	Samodzielnie śledzi nowe rozwiązania z zakresu wykorzystania narzędzi i danych cyfrowych na gruncie archeologii i analizuje ich przydatność pod kątem własnych badań	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport [SU5] realizacja zadania problemowego
	[ARCHMU2_K01] Jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści	Jest gotów do krytycznej oceny stosowanych narzędzi i danych cyfrowych w obrębie zakresu archeologii oraz ocenia krytycznie różne dostępne narzędzia i programy tego typu	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport [SK5] realizacja zadania problemowego
Treści przedmiotu	Przedmiot obejmuje naukę wykorzystywania oprogramowania Systemu Informacji Geograficznej (GIS) w zakresie takim jak: digitalizacja analogowej dokumentacji archeologicznej, wykorzystywanie danych z ręcznych odbiorników GPS, GPS RTK czy Total-Station, wprowadzenie do wykorzystania danych lidarowych i fotogrametrycznych, nauka tworzenia estetycznych i czytelnych map (elementy kartografii cyfrowej), tworzenie przestrzennych baz danych archeologicznych, wstęp do analiz przestrzennych.		
Wymagania wstępne i dodatkowe	Podstawowa znajomość obsługi komputera.		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Ocena jakości wykonania posteru naukowego	51.0%	50.0%
	Ocena jakości wykonanych zadań domowych	51.0%	50.0%

Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Conolly, J., Lake, M. 2006: Geographical Information Systems in Archaeology, Cambridge. Urbański, J. 2011: GIS w badaniach przyrodniczych, Gdańsk. Wheatley, D., Gillings, M. 2005: Spatial technology and archaeology. The archaeological applications in GIS, London, New York.
	Uzupełniająca lista lektur	Szczepanek, R. 2017: Systemy informacji przestrzennej z QGIS, Kraków. Chapman, H. 2006: Landscape Archaeology and GIS. The Mill, Brimscombe Port.
	Adresy eZasobów	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Wykonanie określonych zadań z wykorzystania narzędzi GIS	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.