

**KARTA PRZEDMIOTU**

Cykl kształcenia od roku akademickiego: 2022/2023

**I. Dane podstawowe**

Nazwa przedmiotu	Edycja cyfrowa III (projektowanie)
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Digital edition III (designing edition)
Kierunek studiów	humanistyka cyfrowa
Poziom studiów (I, II, jednolite magisterskie)	II
Forma studiów (stacjonarne, niestacjonarne)	stacjonarne
Dyscyplina	literaturoznawstwo
Język wykładowy	polski

Koordinator przedmiotu	dr hab. Wojciech Kruszewski, prof. KUL
------------------------	--

Forma zajęć ( <i>katalog zamknięty ze słownika</i> )	Liczba godzin	semestr	Punkty ECTS
wykład			3
konwersatorium			
ćwiczenia			
laboratorium			
warsztaty	30	4	
3seminarium			
proseminarium			
lektorat			
praktyki			
zajęcia terenowe			
pracownia dyplomowa			
translatorium			
wizyta studyjna			

Wymagania wstępne	
-------------------	--

**II. Cele kształcenia dla przedmiotu**

C1. Student potrafi samodzielnie zaprojektować strukturę edycji cyfrowej tak, aby była ona zgodna ze standardami określającymi edytorstwa naukowego w przestrzeni cyfrowej.
C2. Student potrafi samodzielnie napisać część informacji przewidzianych w poprawnie zbudowanej edycji cyfrowej (treści dotyczące strony organizacyjnej i programistycznej przedsięwzięcia)
C3. Student potrafi zakodować przygotowane treści i umieścić je w edycji.

### III. Efekty uczenia się dla przedmiotu wraz z odniesieniem do efektów kierunkowych

Symbol	Opis efektu przedmiotowego	Odniesienie do efektu kierunkowego
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>		
U_01	Student wykorzystuje wiedzę filologiczną w pracy wydawcy cyfrowego.	K_U02
U_02	Student samodzielnie koduje wybrane elementy edycji cyfrowej.	K_U03
U_03	Student wykorzystuje dostępne narzędzia do edycji struktury zakodowanej w TEI XML.	K_U08

### IV. Opis przedmiotu/ treści programowe

1. Elementy towarzyszące edycji źródeł literackich wspólne dla przekazów tradycyjnych i edycji cyfrowej.
2. Elementy towarzyszące edycji źródeł literackich właściwe wyłącznie dla edycji cyfrowej.
3. Miejsce dla materiałów uzupełniających edycję w strukturze edycji cyfrowej.
4. Kodowania wybranych materiałów uzupełniających edycję.

### V. Metody realizacji i weryfikacji efektów uczenia się

VI. Symbol efektu	Metody dydaktyczne <i>(lista wyboru)</i>	Metody weryfikacji <i>(lista wyboru)</i>	Sposoby dokumentacji <i>(lista wyboru)</i>
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>			
U_01	Praca pod kierunkiem	Kolokwium	praca zaliczeniowa
U_02	Praca praktyczna (learning by doing)	Wykonane zadanie przy pomocy programu komputerowego	ocenione zadanie
U_03	Praca praktyczna (learning by doing)	Wykonane zadanie przy pomocy programu komputerowego	ocenione zadanie

### VII. Kryteria oceny, wagi...

Bezwzględny warunkiem zaliczenia pracy pisemnej/multimedialnej jest jej samodzielne przygotowanie rozumiane jako opracowanie powstałe bez wykorzystania narzędzi, np. sztucznej inteligencji i pomocy osób trzecich.

70% pozytywna ocena z pracy zaliczeniowej

20% aktywność na zajęciach

10% obecność na zajęciach [dopuszczalne dwie nieobecności]

Ocena

bardzo dobra 100%-91%

dobra 90%– 71%

dostateczna 70%– 51%

niedostateczna równe lub mniejsze – 50%

**VIII. Obciążenie pracą studenta**

Forma aktywności studenta	Liczba godzin
Liczba godzin kontaktowych z nauczycielem	<b>30</b>
Liczba godzin indywidualnej pracy studenta	<b>50</b>

**IX. Literatura**

Literatura podstawowa
TEI P5: Guidelines for Electronic Text. Encoding and Interchange, <a href="https://tei-c.org/release/doc/tei-p5-doc/en/Guidelines.pdf">https://tei-c.org/release/doc/tei-p5-doc/en/Guidelines.pdf</a>