

CMC (Computer Mediated Communication) - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	CMC (Computer Mediated Communication)
Kod przedmiotu	08.9--DiksD-CMC-S20
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Filologia polska
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	drugiego stopnia z tyt. magistra
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2020/2021

Informacje o przedmiocie	
Semestr	4
Liczba punktów ECTS do zdobycia	3
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr hab. inż. Sławomir Nikiel, prof. UZ

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Laboratorium	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Zapewnienie studentom wiedzy z obszaru komunikacji człowiek-komputer-człowiek CMC (Computer-Mediated-Communication), systemów informacyjno-wyszukiwawczych z uwzględnieniem najnowszych technologii informacyjnych. Ukształtowanie podstawowych umiejętności w zakresie przygotowanie do pracy w zespole projektującym i użytkującym takie systemy.

Wymagania wstępne

podstawowa obsługa komputerów

Zakres tematyczny

Projektowanie informacji, czynniki ludzkie (human factors), media cyfrowe, konstrukcja metafor/memów, struktura akcji, personalizacja doświadczenia, ewaluacja i testy, interfejsy multimodalne, projektowanie emocji / affective computing, sztuczna inteligencja.

Metody kształcenia

ćwiczenia, projekt

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągania efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student ma rozszerzoną praktyczną wiedzę na temat systemów cyfrowej komunikacji	KEP2_W23	obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	Laboratorium
Student ma pogłębianą wiedzę na temat wybranych systemów norm, reguł praktycznych uwarunkowań (prawnych, organizacyjnych, zawodowych, moralnych, etycznych) organizujących struktury i instytucje społeczne i rządzących nimi prawidłowościami w zakresie komunikacji z użyciem mediów cyfrowych	KEP2_W05	- obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - projekt	Laboratorium
Student posiada umiejętność prezentowania własnych pomysłów, wątpliwości i sugestii związanych z wykorzystaniem informacji w praktyce.	KEP2_U16	- dyskusja - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	Laboratorium
Student potrafi w praktyce samodzielnie i krytycznie uzupełniać wiedzę i umiejętności, rozszerzone o wymiar interdyscyplinarny.	KEP2_K01	obserwacja i ocena aktywności na zajęciach	Laboratorium

Warunki zaliczenia

Studenci zobowiązani są do uzyskania zaliczenia na ocenę. Warunkiem uzyskania zaliczenia jest przygotowanie i prezentacja przydzielonego tematu z wykorzystaniem technik multimedialnych. Czas prezentacji 20-30 min. Po wygłoszeniu referatu odbywa się dyskusja i oceniana jest aktywność studentów w prowadzonej dyskusji. Prezentacja stanowi

75% oceny z ćwiczeń, natomiast ocena z aktywności w dyskusji 25%. Ocenę dostateczną (3,0) otrzymuje student, który uzyska co najmniej 60-65% punktów zaliczającym ćwiczenia, 66-75% na ocenę dst plus (3,5), 76-85% na ocenę dobrą (4,0), 86-94% na ocenę db plus (4,5), na ocenę bdb (5,0) 95-100%.

Literatura podstawowa

Sikorski M. , „Interakcja człowiek-komputer”, PJWSTK 2011

The Essential Guide to User Interface Design. 3rd.Edition, Wiley, 2007

Raskin. J., *The Human Interface, New Directions For Designing Interactive Systems*, Addison Wesley, 2000

Literatura uzupełniająca

Uwagi

Prowadzący zajęcia korzysta także z materiałów własnych oraz źródeł internetowych.

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 08-07-2020 20:48)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ