

Cultură umanistă și mediul digital (I+II)

Prezentarea cursurilor:

Fiecare disciplină a programul postuniversitar ***Cultură umanistă și mediul digital (I+II)*** are 12 ore de curs și 12 ore de activități practice.

Modulul I = semestrul I (8 ECTS):

Introducere în digital humanities. Cursul își propune să familiarizeze participanții cu noțiunile de bază vehiculate în științele umaniste digitale, cu utilizarea calculatorului, a programelor informatice și a mediului online în activitatea de documentare, studiere, cercetare și predare. În același timp, ei vor fi învățați să discearnă calitativ între multitudinea de surse disponibile online și să utilizeze creativ resursele pe care dezvoltarea științei informaticii le oferă. De asemenea, vor dobândi capacitatea de a folosi cele mai de bază unelte digitale, respectiv cele puse la dispoziție de MS Office și de Google.

Titular curs: CS III Dr. Rada Varga (Institutul Star-UBB, Universitatea Babeș-Bolyai, Cluj-Napoca)

Narațiuni, design și identitate vizuală în jocurile video. Cursul își propune familiarizarea participanților cu industria contemporană a jocurilor video. Pornind de la chestiuni de bază (terminologia specifică, istoria evoluției jocurilor video), participanții vor dobândi până la finalul cursului capacitatea de a se raporta critic la un joc video ca la un produs cultural, capacitatea de a analiza elementele sale componente – de la cele tehnice și vizuale la cele ce țin de conținutul său (narativ) și nu numai –, și capacitatea de a compara calitativ aceste produse astăzi larg-răspândite ale mediului digital ținând cont de caracterul estetic și accentuat subiectiv al experienței de *gaming*.

Titular curs: Drd. Lavinia-Alexandra Grijac (Facultatea de Istorie și Filosofie, Universitatea Babeș-Bolyai, Cluj-Napoca)

Structurare a datelor și construcție de baze de date. Cursul își propune să familiarizeze participanții cu metodologia selecției și extragerii informației specifice științelor socio-umane din surse primare și secundare, precum și cu metodologia și posibilitățile tehnice de organizare a acestora în vederea pregătirii pentru analiză. Cursanții vor dezvolta capacitatea de a construi seturi de date pornind de la surse specifice științelor socio-umane, vor ajunge la înțelegerea principiilor ce stau la baza construcției bazelor de date și vor dobândi abilitatea de a construi baze de date inter-relaționale.

Titular curs: Lect. Dr. Vlad Popovici (Facultatea de Istorie și Filosofie, Universitatea Babeș-Bolyai, Cluj-Napoca)

Inteligența artificială în cercetarea umanistă și socială. Cursul are ca scop familiarizarea cursanților cu utilizarea instrumentelor de inteligență artificială în științele umaniste și sociale. Cursanții vor învăța să utilizeze unelte care să contribuie la eficientizarea procesului de învățare și cercetare. Aceștia vor dobândi competențe legate de integrarea tehnologiei în activitățile lor academice dar și profesionale, inclusiv analiza unor texte cu ajutorul IA. La finalul cursului, participanții vor avea capacitatea de a lucra eficient cu programe precum: ChatGpT, Coral AI sau Grammerly.

Titular curs: Lect. Dr. Natalia Cugleşan (Facultatea de Istorie și Filosofie, Universitatea Babeș-Bolyai, Cluj-Napoca)

Modulul II = semestrul II (9 ECTS):

Studii cantitative și introducere în statistică. Cursul îi va forma pe participanți în gestionarea tabelelor de date și în realizarea raportării lor numerice. Bazele studiilor cantitative și statistice presupun: capacitatea de interogare și filtrare a datelor, extragerea, inserția, ștergerea unor cazuri într-o tabelă de date în Excel, sumarizarea unei tabelă de date prin utilizarea tabelului pivot, agregarea în parametrii univariați (centralitate, dispersie, formă), realizarea de vizualizări (tabele și grafice) în Excel și Power BI și compunerea unui panou de bord (*dashboard*) în PowerBI.

Titular curs: Lect. Dr. Ionuț Földes (Facultatea de Sociologie și Asistență Socială, Universitatea Babeș-Bolyai, Cluj-Napoca)

Jocurile video ca artă: concept, mesaj, comunitate. Cursul își propune introducerea participanților în discursurile contemporane despre jocurile video și artă (cu accent pe diferitele teorii ale artei), abordând critic cazurile jocurilor video care pot fi considerate artă și cazurile contrare. Alături de însușirea unui vocabular specializat și dezvoltarea abilităților de identificare și analiză a jocurilor video cu potențial artistic, cursanții vor dobândi capacitatea de a identifica și comenta caracterul estetic sau inestetic al elementor componente ale unui joc video, cu posibilitatea de a extinde cunoștințele dobândite și asupra altor produse digitale din contemporaneitate și/sau asupra componentelor acestora.

Titular curs: Drd. Lavinia-Alexandra Grijac (Facultatea de Istorie și Filosofie, Universitatea Babeș-Bolyai, Cluj-Napoca)

Vizualizarea datelor și analize de rețea (SNA). Cursul corelează cunoașterea cercetării umaniste specifică absolvenților nivelului licență/masterat din domeniile aferente cu date de ordin tehnic. La finalul cursului absolvenții vor avea capacitatea de a structura și analiza un set de date. De asemenea, vor dobândi abilitatea de a vizualiza în mod optim orice fel de date, ceea ce este util pe piața muncii indiferent de domeniul abordat. Cursanții vor învăța să opereze cu o serie de programe profesionale, respectiv: RawGraphs, Gephi, Nodegoat.

Titular curs: CS III Dr. Rada Varga (Institutul Star-UBB, Universitatea Babeş-Bolyai, Cluj-Napoca)

Adnotări geografice și vizualizarea datelor geo-spațiale. Cursul își propune să familiarizeze participanții cu noțiunile de bază din domeniul cartografiei digitale/GIS, cu utilizarea programelor și a uneltelor online specifice (QGis) și integrarea informațiilor dobândite în diverse proiecte de cercetare. Cursanții vor ajunge la cunoașterea și însușirea conceptelor de bază în cartografierea digitală, precum și a principalelor metode și tehnici de lucru (Gis, hărți de tip *story map*, ArcGis). Fiecare tematică va presupune exerciții, individuale și în echipă, corectate și discutate în parte. Prin natura cursului, vor fi utilizate OER, precum și un sistem de *blended learning* inevitabil (fie că interacțiunea va fi în mediul online sau în clasă). Participanții vor fi încurajați să folosească propriile seturi de date, să se raporteze la teme familiare (în cazul în care nu dețin aceste instrumente, li se vor oferi eșantioane pe care să lucreze) pentru a putea folosi ulterior în mod constructiv cunoștințele tehnice și metodologice acumulate.

Titular curs: Dr. Adina-Maria Pușcașu