

Program studiów**Część A) programu studiów*****Efekty uczenia się**

Wydział prowadzący studia:		Wydział Filozofii i Nauk Społecznych
Kierunek na którym są prowadzone studia:		architektura informacji
Poziom studiów:		studia drugiego stopnia
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji:		poziom 7
Profil studiów:		ogólnoakademicki
Tytuł zawodowy uzyskiwany przez absolwenta:		magister
Przyporządkowanie kierunku do dyscypliny naukowej lub artystycznej (dyscyplin), do których odnoszą się efekty uczenia się:		Dyscyplina: nauki o komunikacji społecznej i mediach (100%) Dyscyplina wiodąca: nauki o komunikacji społecznej i mediach
Symbol	Po ukończeniu studiów absolwent osiąga następujące efekty uczenia się:	
WIEDZA		
K_W01	Ma rozszerzoną i usystematyzowaną wiedzę o charakterze, miejscu i znaczeniu nauk społecznych w systemie klasyfikacji nauk oraz ich relacjach względem nauk humanistycznych i ścisłych	
K_W02	Posiada pogłębioną i usystematyzowaną wiedzę dotyczącą koncepcji, metod, technik i kierunków badawczych nauk społecznych	
K_W03	Ma uszczegółowioną wiedzę na temat narzędzi technologicznych i zasobów cyfrowych oraz możliwości wykorzystywania ich w procesie prowadzenia badań z zakresu nauk społecznych	
K_W04	Posiada pogłębioną wiedzę na temat nowoczesnych technologii wykorzystywanych w edycji tekstu, świadomość kompleksowej natury języka oraz złożoności jego znaczeń właściwych dla komunikacji społecznej	
K_W05	Posiada rozszerzoną i usystematyzowaną wiedzę o powiązaniach mediów elektronicznych z bibliologią i informatologią oraz historią sztuki, a zwłaszcza sztuką książki	
K_W06	Ma pogłębioną wiedzę na temat historii rozwoju narzędzi, form i instytucji komunikacji, w tym typografii, designu, instytucji książki i innych instytucji kultury	
K_W07	Ma rozszerzoną i uporządkowaną wiedzę na temat elektronicznych źródeł informacyjnych i narzędzi wyszukiwawczych	
K_W08	Ma pogłębioną wiedzę na temat miejsca informacji w społeczeństwie informacyjnym oraz potrzeb informacyjnych powstających wśród różnych grup zawodowych i społecznych	
K_W09	Posiada pogłębioną i usystematyzowaną wiedzę dotyczącą kierunków rozwoju narzędzi informacyjno-wyszukiwawczych we współczesnym świecie	
K_W10	Wykazuje zaawansowaną wiedzę na temat atrybutów jakości zasobów cyfrowych i informacji oraz metod ich oceny	
K_W11	Posiada uszczegółowioną wiedzę na temat głównych obszarów badań medioznawczych, funkcjonowania mediów oraz zaawansowanych metod analizy tekstów medialnych	
K_W12	Ma rozszerzoną wiedzę o normach etycznych jakimi powinni kierować się uczestnicy procesów informacyjno-komunikacyjnych oraz instytucje świadczące usługi informacyjne; zna i rozumie bogaty zasób pojęć oraz reguł związanych z ochroną własności intelektualnej	

K_W13	Posiada pogłębioną i usystematyzowaną wiedzę o psychologicznym, społecznym i kulturowym funkcjonowaniu człowieka jako jednostce i podmiocie współtworzącym struktury społeczne
K_W14	Zna zaawansowane metody i techniki tworzenia zasobów cyfrowych wykorzystywane w bibliologii i informatologii
K_W15	Ma pogłębioną wiedzę na temat technologii sieciowych, a także metod i technik zapewnienia bezpieczeństwa informacji w sieci
UMIEJĘTNOŚCI	
K_U01	Rozróżnia złożone koncepcje, ujęcia teoretyczne i paradygmaty badawcze z zakresu nauk społecznych oraz potrafi samodzielnie posługiwać się nimi w procesie inicjowania i prowadzenia badań
K_U02	Posiada pogłębioną umiejętność formułowania, rozumienia i analizowania złożonych problemów badawczych z zakresu nauk społecznych oraz dobierania do ich rozwiązywania stosownych metod, technik i narzędzi badawczych
K_U03	Opanował w stopniu zaawansowanym umiejętność zdobywania wiedzy, prowadzenia badań z zakresu nauk społecznych oraz prezentacji ich wyników, korzystając z zaleceń i wskazówek opiekuna naukowego
K_U04	Potrafi dzięki zasadom składu tekstu, przygotować własne opracowania edytorskie wykorzystując do tego nowoczesne technologie, potrafi zaprezentować publicznie w języku polskim i obcym efekty swojej pracy na tematy związane z edytorskim i redakcyjnym przygotowaniem publikacji, w formie pisemnej i ustnej
K_U05	Potrafi rozpoznać i poddawać krytycznej analizie różnorodne wytwory kultury sytuujące się w zakresie zainteresowań historii sztuki oraz bibliologii i informatologii, zwłaszcza sztuki książki
K_U06	Potrafi zaprezentować w języku polskim i obcym, w formie pisemnej lub ustnej efekty swojej pracy na tematy związane z architekturą informacji przy zastosowaniu wybranych metod, technik i narzędzi badawczych
K_U07	Potrafi dokonać wyboru narzędzi wyszukiwawczych stosownie do potrzeb informacyjnych i przy ich pomocy przeszukiwać zasoby sieciowe, potrafi samodzielnie opracować otrzymane wyniki z wykorzystaniem poznanego aparatu naukowego
K_U08	Potrafi krytycznie ocenić źródło informacji oraz wyszukane zasoby, dane i informacje, ocenić czy wykorzystywane źródła mają ograniczenia wynikające z prawa autorskiego, rozpoznaje nieetyczne zachowania uczestników procesów informacyjno-komunikacyjnych, potrafi przedstawić rzeczową argumentację na rzecz tez wynikających z przeprowadzonej analizy
K_U09	Potrafi rozpoznawać i poddawać krytycznej analizie różne formy prezentacji informacji i danych
K_U10	Potrafi wskazać najważniejsze podmioty rynku medialnego oraz ich wytwory, a także tworzyć w języku polskim i obcym prace pisemne, prezentacje i złożone formy tekstów wykorzystywanych w przekazie medialnym
K_U11	Ma zaawansowane umiejętności w zakresie języka nowożytnego zgodne z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego
K_U12	Potrafi wykonać złożoną analizę i kategoryzację mediów według różnych kryteriów oraz ocenić ich miejsce i znaczenie w kontekście społecznym i historyczno-kulturowym
K_U13	Potrafi wykorzystywać wiedzę dotyczącą analizowania procesów i zjawisk społecznych, potrafi określić potencjalne kierunki zmian zachodzące w strukturach i relacjach społecznych, na tej podstawie umiejętnie planuje własną (i innych) ścieżkę rozwoju
K_U14	Potrafi dokonać złożonej analizy funkcjonowania i oceny istniejących systemów, procesów i usług wykorzystywanych do gromadzenia i udostępniania informacji w środowisku cyfrowym
K_U15	Potrafi wykorzystywać zaawansowane narzędzia sieciowe ze szczególną dbałością o zapewnienie bezpieczeństwa przesyłanych informacji
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	
K_K01	Rozumie postępujący rozwój i przenikanie różnych dyscyplin naukowych oraz związaną z tym potrzebę poszerzania i aktualizowania wiedzy oraz uzupełniania i udoskonalania umiejętności, potrafi inspirować proces rozwoju osobowego u innych osób
K_K02	Wykazuje się umiejętnym doбором metod, technik i ujęć badawczych służących realizacji określonego przez siebie lub innych zadania, potrafi sprawnie kierować projektem

K_K03	Akceptuje konieczność stałego, samodzielnego uaktualniania umiejętności i poznawania nowych programów komputerowych przeznaczonych do składu tekstu, samodzielnie podejmuje zadania wiążące się z podnoszeniem własnych umiejętności w zakresie obsługi oprogramowania komputerowego, inicjuje działania mające na celu popularyzowanie informacji o ich funkcjonalności i zastosowaniu
K_K04	Prawidłowo identyfikuje i rozstrzyga dylematy związane z tworzeniem i użytkowaniem mediów elektronicznych na bazie wiedzy i umiejętności w zakresie bibliologii i informatologii, potrafi dokonać krytycznej analizy efektów swojej działalności
K_K05	Potrafi zastosować zaawansowane sieciowe narzędzia wyszukiwawcze w działalności edukacyjnej, badawczej, zawodowej i komercyjnej, dokonuje krytycznej i wielowątkowej analizy zrealizowanych projektów
K_K06	Ma świadomość zmienności mediów i konieczności dostosowywania się do tych zmian poprzez ciągłe kształcenie, podejmuje się krytycznej oceny odbieranych treści
K_K07	Potrafi przedstawić głos w dyskusji odnośnie prawnego, ekonomicznego i politycznego wpływu mediów na otoczenie społeczne, docenia znaczenie mediów dla tworzenia, utrzymania i rozwoju prawidłowych więzi społecznych; dostrzega wagę zachowania norm etycznych przy przekazywaniu społeczeństwu informacji oraz wiedzy o zasobach cyfrowych, rozumie zasady wykorzystania własności intelektualnej i znaczenie jej ochrony w kontekście życia kulturalno-społecznego
K_K08	Potrafi funkcjonować w grupach społeczno-zawodowych, podejmuje w nich różne role (w tym menedżerskie)
K_K09	Ma świadomość priorytetowej roli rozwiązań informatycznych we współczesnym gromadzeniu i obiegu informacji oraz ich wpływu na jakość życia człowieka i jego wydajność w środowisku pracy – formułuje związane z tym opinie w sposób zrozumiały dla osób nie posiadających wykształcenia informatycznego, potrafi przedstawić wnikliwą analizę wpływu technologii informatycznych na architekturę informacji
K_K10	Ma świadomość odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego regionu, kraju, Europy oraz wybranych regionów świata ze szczególnym uwzględnieniem ochrony historycznej spuścizny w zakresie przekazu pisanego i jego materialnych nośników

Opis procesu prowadzącego do uzyskania efektów uczenia się

Część B) programu studiów

Wydział prowadzący studia:	Wydział Filozofii i Nauk Społecznych
Kierunek na którym są prowadzone studia:	architektura informacji
Poziom studiów:	studia drugiego poziomu
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji:	poziom 7
Profil studiów:	ogólnoakademicki
Przyporządkowanie kierunku do dyscypliny naukowej lub artystycznej (dyscyplin), do których odnoszą się efekty uczenia się:	Dyscyplina: nauki o komunikacji społecznej i mediach (100%) Dyscyplina wiodąca: nauki o komunikacji społecznej i mediach
Forma studiów:	studia stacjonarne
Liczba semestrów:	4
Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie:	120
Łączna liczba godzin zajęć dydaktycznych:	750
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom:	magister
Wskazanie związku programu studiów z misją i strategią UMK:	Program kształcenia kierunku architektura informacji ma silny związek z misją i „Strategią Rozwoju Uniwersytetu Mikołaja Kopernika na lata 2011 – 2020”, szczególnie z celami operacyjnymi: 2.1.1 – „Umocnienie pozycji UMK wśród polskich uczelni – utrzymanie miejsca w pierwszej piątce uniwersytetów polskich i zdobycie miejsca w pierwszej dziesiątce” 2.1.3 – „Zwiększenie liczby studentów z zagranicy i tym samym odpowiednie zwiększenie liczby kursów/kierunków prowadzonych w językach obcych” 2.1.4 – „Tworzenie oryginalnej oferty edukacyjnej, zgodnej z ideą Procesu bolońskiego” 2.2.1 – „Uatrakcyjnienie oferty edukacyjnej dzięki unikatowym studiom interdyscyplinarnym” 2.2.2 – „Pełniejsze uwzględnianie w ofercie edukacyjnej potrzeb rynku pracy, oczekiwań środowiska gospodarczego, instytucji samorządowych i organizacji tworzących infrastrukturę społeczną regionu” 2.3.1 – „Rozszerzanie centralnie tworzonej oferty zajęć fakultatywnych” 2.3.2 – „Rozpowszechnianie idei wolontariatu i innych form aktywności

społecznej”				
Przedmioty/grupy zajęć wraz z zakładanymi efektami uczenia się*				
Grupy przedmiotów	Przedmiot	Zakładane efekty uczenia się	Formy i metody kształcenia zapewniające osiągnięcie efektów uczenia się	Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta
Grupa przedmiotów I: Architektura informacji – podstawa	Systemy zarządzania treścią	WIEDZA: - Zna zaawansowane sposoby wyszukiwania i analizowania informacji - Potrafi ją przetworzyć i udostępnić za pomocą nowoczesnych środków przekazu - Zna zaawansowane rozwiązania z zakresu systemów zarządzania informacją UMIEJĘTNOŚCI: - Potrafi wykorzystać wiedzę z zakresu technologii informacyjnych w kontekście przetwarzania zasobów cyfrowych - Poddaje krytycznej analizie narzędzia informatyczne (w zakresie zarządzania informacją) i potrafi wybrać odpowiednie w zależności od zaistniałej sytuacji - Potrafi analizować potrzeby użytkowników i kreatywnie rozwiązywać postawione przed nim problemy (w zakresie KOMPETENCJE SPOŁECZNE: - Posiada kompetencje i wiedzę	Formy kształcenia: wykład, laboratorium, ćwiczenia. Metody kształcenia: Metody dydaktyczne eksponujące: – pokaz, – prezentacje. Metoda dydaktyczna podająca: – wykład - konwersatoryjny, – wykład informacyjny, – opis, – opowiadanie. Metody dydaktyczne poszukujące: – ćwiczeniowa, – laboratoryjna, – projektu, – referatu, – studium przypadku.	Aktywny udział w dyskusji (ocena ciągła), egzamin pisemny, projekt zaliczeniowy, odpowiedź ustna, referat.
	Kompetencje informacyjne i medialne			
	Statystyka			
	Strategie wyszukiwawcze			
	Design euro-amerykański			
	Wizualizacja informacji			
	Nowoczesne technologie w nauce			
	Design polski			
	Warsztat typografii			
	Metody kreatywnego rozwiązywania problemów			

		pozwalające na samodzielny rozwój - Ma świadomość ciągłych zmian zachodzących w środowisku informacyjnym oraz swojej roli w tej przestrzeni - Potrafi spojrzeć na postawiony problem z wielu perspektyw, współpracuje w zespole w celu jego rozwiązania		
Grupa przedmiotów II: Architektura informacji – moduł wzbogacający I (przedmioty opcjonalne do wyboru)	Warsztat sketchingu	<u>WIEDZA:</u> - Posiada podstawową wiedzę z zakresu wizualizacji oraz narzędzi analityki internetowej - Zna technologie tworzenia publikacji cyfrowych <u>UMIEJĘTNOŚCI:</u> - Potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę w kontekście projektowania poprawnych publikacji cyfrowych <u>KOMPETENCJE SPOŁECZNE:</u> - Podejmuje różnorodne role w zespole projektowym (w tym kierownicze).	Formy kształcenia: laboratorium. Metody kształcenia: Metoda dydaktyczna podająca: – wykład - konwersatoryjny, – opis, – opowiadanie. Metody dydaktyczne poszukujące: – ćwiczeniowa, – laboratoryjna, – projektu, – referatu, – studium przypadku.	Aktywny udział w dyskusji (ocena ciągła), projekt zaliczeniowy, odpowiedź ustna, referat.
	Analityka internetowa			
	Warsztaty medialne			
	Teoria architektury informacji			
	Języki tworzenia serwisów WWW			
	Elektroniczne tworzenie publikacji			
	Techniki i standardy dostępności informacji			
	Narzędzia UX			
Grupa przedmiotów III: Współczesne środowisko informacyjne (specjalność)	Obszary zastosowań Internetu Rzeczy	<u>WIEDZA:</u> - Posiada wiedzę na temat działalności informacyjnej prowadzonej w różnych sferach działalności człowieka (w tym przedsiębiorstw, instytucji naukowych i edukacyjnych, organizacji pozarządowych czy	Formy kształcenia: wykład, laboratorium. Metody kształcenia: Metoda dydaktyczna podająca: – wykład	Aktywny udział w dyskusji (ocena ciągła), egzamin pisemny, projekt zaliczeniowy, odpowiedź ustna, referat.
	Text Mining			
	Podstawy Data Science			
	Wyspecjalizowane systemy			

	zarządzania informacją	urzędów państwowych)	konwersatoryjny, – wykład informacyjny.	
	Nowoczesne aplikacje internetowe	<u>UMEJETNOŚCI:</u> - Potrafi poprawnie rozpoznać i zanalizować informację dostarczoną w dowolnej formie cyfrowej	Metody dydaktyczne poszukujące: – laboratoryjna,	
	E-publikacje	- Potrafi przetworzyć informację i udostępnić ją w zrozumiałej formie	– projektu,	
	Bezpieczeństwo informacyjne	<u>KOMPETENCJE SPOŁECZNE:</u> - Poprawnie dobiera narzędzia i metody pozwalające na realizację postawionych przed nim zadań	– referatu.	
Grupa przedmiotów IV: Projektowanie zorientowane na użytkownika (specjalność)	Projektowanie zorientowane na użytkownika	<u>WIEDZA:</u> - Poszerza wiedzę w zakresie związanym z projektowaniem serwisów WWW i usług dostępnych online	Formy kształcenia: wykład, laboratorium.	Aktywny udział w dyskusji (ocena ciągła), egzamin pisemny, projekt zaliczeniowy, odpowiedź ustna, referat.
	Podstawy grafiki wektorowej	- Zna sposoby projektowania pozwalające uzyskać optymalne rozwiązania zorientowane na użytkownika	Metody kształcenia: Metoda dydaktyczna podająca: – wykład	
	Estetyka stron WWW		konwersatoryjny,	
	Projektowanie interfejsów wyszukiwawczych	<u>UMIEJETNOŚCI:</u> - Potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę aby zbudować system informacyjny według podanych wcześniej parametrów	– wykład informacyjny.	
	Testowanie serwisów i narzędzi informacyjnych	- Potrafi oceniać i zmieniać istniejącą strukturę informacyjną	Metody dydaktyczne poszukujące: – laboratoryjna,	
	Podstawy eyetrackingu	<u>KOMPETENCJE SPOŁECZNE:</u> - Posiada świadomość nieuchronności starzenia się technologii, czuje potrzebę ciągłego doskonalenia się	– projektu, – referatu.	

		- Poznaje nowe metody badawcze w zakresie architektury serwisów i usług internetowych		
Grupa przedmiotów V: Architektura informacji – moduł wzbogacający II	Wprowadzenie do skryptowych języków programowania	<u>WIEDZA:</u> - Ma podstawową wiedzę o typach i formach publikacji elektronicznych - Ma podstawową wiedzę o narzędziach przetwarzania informacji - Wie jak tworzyć zasoby cyfrowe - Zna zaawansowane narzędzia umożliwiające przetwarzanie informacji <u>UMIEJĘTNOŚCI:</u> - Rozróżnia podstawowe rodzaje publikacji elektronicznych, dokonuje ich analizy i krytyki - Potrafi stworzyć teksty przeznaczone do publikacji w Internecie <u>KOMPETENCJE SPOŁECZNE:</u> - Jest świadomy priorytetowej roli rozwiązań informatycznych w przetwarzaniu zasobów cyfrowych - Ma świadomość swoich umiejętności z zakresu tworzenia zasobów cyfrowych oraz tekstów publikowanych w Internecie	Formy kształcenia: wykład, laboratorium. Metody kształcenia: Metody dydaktyczne eksponujące: – pokaz, – prezentacje. Metoda dydaktyczna podająca: – wykład konwersatoryjny, – wykład informacyjny, – opis, – opowiadanie. Metody dydaktyczne poszukujące: – ćwiczeniowa, – laboratoryjna, – projektu, – referatu, – giełda pomysłów, – studium przypadku.	Projekt, aktywność na zajęciach, ocena ze sprawdzianu pisemnego.
	Webwriting			
	Narzędzia Open Source w publikowaniu			
	Archiwizacja Internetu			
Grupa przedmiotów VI: Komunikacja społeczna i psychologia w biznesie	Psychologia w zarządzaniu	<u>WIEDZA:</u> - Poszerza wiedzę w zakresie związanym z tematyką wybranego wykładu - Zna charakterystykę publiczności medialnej, formy i specyfiki odbioru	Formy kształcenia: Wykład, ćwiczenia, laboratorium. Metody kształcenia: Metody dydaktyczne	Aktywny udział w dyskusji (ocena ciągła), egzamin pisemny, projekt zaliczeniowy, odpowiedź ustna,
	Trening menedżerski			
	Wprowadzenie do psychologii			

	mediów	treści audiowizualnych, interaktywnych oraz rozszerzonej rzeczywistości - Posiada pogłębioną wiedzę odnośnie funkcjonowania jednostek i grup w społeczeństwie informacyjnym <u>UMIEJĘTNOŚCI:</u> - Potrafi wykorzystać wiedzę z różnych obszarów i dyscyplin - Potrafi analizować procesy i zjawiska organizacyjne w środowisku zawodowym <u>KOMPETENCJE SPOŁECZNE:</u> - Posiada świadomość konieczności ciągłego rozwoju i doskonalenia umiejętności z zakresu psychologii i komunikacji w celu skutecznego rozwoju osobistego i zawodowego - Podejmując role kierownicze potrafi inspirować proces rozwoju osobistego podległych mu pracowników	eksponujące: – symulacyjna, – prezentacje. Metoda dydaktyczna podająca: – wykład konwersatoryjny. Metody dydaktyczne poszukujące: – ćwiczeniowa, – projektu, – studium przypadku, – giełda pomysłów, – klasyczna metoda problemowa.	referat.
Grupa przedmiotów do wyboru, np. niezwiązane z kierunkiem zajęcia ogólnouczelniane lub zajęcia oferowane na innym kierunku studiów	Zajęcia ogólnouniwersyteckie	<u>WIEDZA:</u> - Poszerza wiedzę w zakresie związanym z tematyką wybranego wykładu <u>UMIEJĘTNOŚCI:</u> - Potrafi wykorzystać wiedzę z różnych obszarów i dyscyplin <u>KOMPETENCJE SPOŁECZNE:</u> - Posiada świadomość konieczności	Forma kształcenia: wykład, konwersatorium, laboratorium, ćwiczenia. Metody kształcenia: Metoda dydaktyczna podająca: – wykład konwersatoryjny, – wykład informacyjny.	Sposób weryfikacji efektów kształcenia zależy od prowadzącego zajęcia.
	Zajęcia ogólnouniwersyteckie			

		ciągłego rozwoju i doskonalenia umiejętności		
Wychowanie fizyczne	---	---	---	---
Lektorat z języka obcego	Język angielski w IT	<u>WIEDZA</u> - Poszerza wiedzę w zakresie języka obcego. Zna język na poziomie B2+ <u>UMIEJĘTNOŚCI:</u> - potrafi wykorzystać w prowadzonych badaniach specjalistyczną literaturę w języku angielskim - Posiada umiejętności językowe pozwalające na swobodną lekturę dokumentacji specjalistycznej <u>KOMPETENCJE SPOŁECZE:</u> - Ma świadomość ciągłych zmian technologicznych, pojawiania się nowych sformułowań i czuje potrzebę nauki języka	Formy kształcenia: ćwiczenia. Metody kształcenia: Metoda dydaktyczna podająca: – wykład konwersatoryjny. Metody dydaktyczne poszukujące: ćwiczeniowa.	Aktywność, kolokwia, odpowiedź ustna, pisemny esej, egzamin.
Praktyki**	---	---	---	---
Praca dyplomowa i egzamin dyplomowy***	Seminarium magisterskie	<u>WIEDZA:</u> - Poszerza wiedzę w zakresie swoich zainteresowań badawczych - Posiada pogłębioną wiedzę metodologiczną, poprawnie interpretuje kierunki badań mieszczące się w zakresie zainteresowań nauk o komunikacji i mediach <u>UMIEJĘTNOŚCI:</u> - Potrafi wykorzystać wiedzę z różnych obszarów i dyscyplin w celu	Metoda kształcenia: seminarium. Metody kształcenia: Metoda dydaktyczna podająca: – wykład konwersatoryjny. Metody dydaktyczne poszukujące: – ćwiczeniowa,	Aktywność, realizacja zadań badawczych, prezentacje wskazujące postępy w realizacji dysertacji, przygotowanie do obrony pracy magisterskiej, egzamin magisterski.

		przeprowadzenia badań - Potrafi zebrać i opracować wyniki badań, poprawnie formułuje wnioski - Biegle wykorzystuje polskie i zagraniczne źródła informacji <u>KOMPETENCJE SPOŁECZNE:</u> - Potrafi zaprezentować wyniki swoich badań - Skutecznie promuje swoje osiągnięcia w otaczającej go przestrzeni informacyjnej - Jest świadomy nieustannego rozwoju dyscypliny i wynikającej z tego potrzeby ciągłego dokształcania się	– giełda pomysłów, – seminaryjna.	
Praktyki**				
Wymiar praktyk	---			
Forma odbywania praktyk	---			
Zasady odbywania praktyk	---			
Szczegółowe wskaźniki punktacji ECTS				
Dyscypliny naukowe lub artystyczne, do których odnoszą się efekty uczenia się: nauki o komunikacji społecznej i mediach – 100% (przedmioty dodatkowe odnoszące się do innych dyscyplin stanowią łącznie ok. 12% pkt ECTS w programie studiów)				
	Dyscyplina naukowa lub artystyczna	Punkty ECTS		
		liczba	%	

Grupy przedmiotów zajęć	Przedmiot	Liczba punktów ECTS	Liczba ECTS w dyscyplinie: (wpisać nazwy dyscyplin)****					Liczba punktów ECTS z zajęć do wyboru	Liczba punktów ECTS, jaką student uzyskuje w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	Liczba punktów ECTS, które student uzyskuje realizując zajęcia związane z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów *****/ zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne *****
			Nauki o komunikacji społecznej i mediach	Matematyka	Historia	Nauki o sztuce	Informatyka			
Grupa przedmiotów I: Architektura informacji – podstawa	Systemy zarządzania treścią	5	4	0	0	0	1	0	3,5	5
	Kompetencje informacyjne i medialne	5	5	0	0	0	0	0	3	5
	Statystyka	3	1	2	0	0	0	0	1	1
	Strategie wyszukiwawcze	3	3	0	0	0	0	0	1,5	3
	Design euro-amerykański	4	2	0	0	2	0	0	2,5	3
	Wizualizacja informacji	3	3	0	0	0	0	0	1,5	3

	Nowoczesne technologie w nauce	3	3	0	0	0	0	0	1	3
	Design polski	5	3	0	0	2	0	0	2,5	3
	Warsztat typografii	3	3	0	0	0	0	0	0,5	2
	Metody kreatywnego rozwiązywania problemów	3	3	0	0	0	0	0	0,5	2
Grupa przedmiotów II: Architektura informacji – modul wzbogacający I (przedmioty opcjonalne do wyboru)	Warsztat sketchingu	2	2	0	0	0	0	2	0,5	2
	Analityka internetowa	2	2	0	0	0	0	2	0,5	2
	Warsztaty medialne	2	2	0	0	0	0	2	0,5	2
	Teoria architektury informacji	2	2	0	0	0	0	2	0,5	2
	Języki tworzenia serwisów WWW	2	2	0	0	0	0	2	0,5	2
	Elektroniczne tworzenie publikacji	2	2	0	0	0	0	2	0,5	2
	Narzędzia UX	2	2	0	0	0	0	2	0,5	2
	Techniki i standardy dostępności informacji	2	2	0	0	0	0	2	0,5	2
Grupa przedmiotów III: Współczesne środowisko informacyjne (specjalność)	Obszary zastosowań Internetu Rzeczy	3	3	0	0	0	0	3	1	3
	Podstawy Data Science	5	4	0	0	0	1	5	3	5
	Text Mining	3	2	0	0	0	1	3	1	2
	Wyspecjalizowane systemy zarządzania informacją	5	5	0	0	0	0	5	2	5
	Nowoczesne aplikacje internetowe	2	1	0	0	0	1	2	1	2
	E-publikacje	2	2	0	0	0	0	2	1	2

[illegible]

Lektorat z języka obcego	Język angielski w IT	3	3	0	0	0	0	0	2	3
Praktyki**	---	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Praca dyplomowa i egzamin dyplomowy***	Seminarium magisterskie	20	20	0	0	0	0	20	15	20
RAZEM:		120	106 / 88,34 %	2 / 1,67%	1 / 0,83 %	4 / 3,33%	7 / 5,8 3%	55 / 45,83%	64,3 / 53,58%	111 / 92,5%

* załącznikiem do programu studiów jest opis treści programowych dla przedmiotów

Program studiów obowiązuje od semestru zimowego roku akademickiego 2021/2022.