

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 pierwszego stopnia
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji:		poziom 6
Profil studiów:		ogólnoakademicki
Tytuł zawodowy uzyskiwany przez absolwenta:		licencjat
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 elementarną wiedzę o charakterze, miejscu i znaczeniu nauk społecznych w systemie klasyfikacji nauk oraz ich relacjach względem nauk humanistycznych i ścisłych	
K_W02	Zna podstawowe koncepcje, metody, techniki i kierunki badawcze nauk społecznych	
K_W03	Ma elementarną wiedzę na temat narzędzi technologicznych i zasobów cyfrowych oraz możliwości wykorzystywania ich w procesie prowadzenia badań z zakresu nauk społecznych	
K_W04	Ma uporządkowaną wiedzę na temat nowoczesnych technologii wykorzystywanych w edycji tekstu, ma świadomość kompleksowej natury języka oraz złożoności jego znaczeń właściwych dla komunikacji społecznej	
K_W05	Ma podstawową wiedzę o powiązaniach mediów elektronicznych z bibliologią i informatologią oraz historią sztuki, a zwłaszcza sztuką tradycyjnej książki	
K_W06	Ma podstawową wiedzę na temat historii rozwoju narzędzi, form i instytucji komunikacji, w tym historii pisma i symboli, typografii, instytucji książki i innych instytucji kultury	
K_W07	Ma uporządkowaną wiedzę na temat elektronicznych źródeł informacyjnych i narzędzi wyszukiwawczych	
K_W08	Ma podstawową wiedzę na temat miejsca informacji w społeczeństwie informacyjnym oraz potrzeb informacyjnych powstających wśród różnych grup zawodowych i społecznych	
K_W09	Zna kierunki rozwoju narzędzi informacyjno-wyszukiwawczych we współczesnym świecie	
K_W10	Ma uporządkowaną wiedzę na temat atrybutów jakości zasobów cyfrowych i informacji oraz metod ich oceny	
K_W11	Posiada wiedzę na temat głównych obszarów badań medioznawczych, funkcjonowania mediów oraz metod analizy tekstów medialnych	
K_W12	Ma wiedzę o normach etycznych jakimi powinni kierować się uczestnicy procesów informacyjno-komunikacyjnych oraz instytucje świadczące usługi informacyjne; zna i rozumie podstawowe pojęcia oraz reguły związane z ochroną własności intelektualnej	
K_W13	Ma podstawową wiedzę o psychologicznym, społecznym i kulturowym funkcjonowaniu człowieka jako jednostce i podmiocie współtworzącym struktury społeczne	
K_W14	Zna podstawowe metody i techniki tworzenia zasobów cyfrowych wykorzystywane w bibliologii i informatologii	

K_W15	Ma podstawową wiedzę na temat technologii sieciowych, a także metod i technik zapewnienia bezpieczeństwa informacji w sieci
UMIEJĘTNOŚCI	
K_U01	Rozróżnia elementarne koncepcje, ujęcia teoretyczne i paradygmaty badawcze z zakresu nauk społecznych oraz potrafi posługiwać się nimi w procesie inicjowania i prowadzenia badań
K_U02	Posiada umiejętność formułowania, rozumienia i analizowania prostych problemów badawczych z zakresu nauk społecznych oraz dobierania do ich rozwiązywania stosownych metod, technik i narzędzi badawczych
K_U03	Opanował umiejętność zdobywania wiedzy, prowadzenia elementarnych 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 w języku polskim efekty swojej pracy na tematy związane z edytorskim i redakcyjnym przygotowaniem publikacji, w formie pisemnej i ustnej
K_U05	Potrafi rozpoznać i analizować różnorodne wytwory kultury sytuujące się w zakresie zainteresowań historii sztuki oraz bibliologii i informatologii, zwłaszcza sztuki tradycyjnej książki
K_U06	Potrafi zaprezentować w języku polskim, 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
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
K_U09	Potrafi rozpoznawać i analizować różne formy prezentacji informacji i danych
K_U10	Potrafi wskazać najważniejsze podmioty rynku medialnego oraz ich wytwory, a także tworzyć w języku polskim prace pisemne, prezentacje i podstawowe formy tekstów wykorzystywanych w przekazie medialnym
K_U11	Ma umiejętności w zakresie języka nowożytnego zgodne z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego
K_U12	Potrafi wykonać 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, na tej podstawie umiejętnie planuje własną ścieżkę rozwoju
K_U14	Potrafi dokonać elementarnej analizy funkcjonowania i oceny istniejących systemów, procesów i usług wykorzystywanych do gromadzenia i udostępniania informacji w środowisku cyfrowym
K_U15	Potrafi wykorzystywać proste 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
K_K02	Wykazuje się umiejętnym doбором metod, technik i ujęć badawczych służących realizacji określonego przez siebie lub innych zadania
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, rozumie korzyści wynikające z popularyzowaniu 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
K_K05	Potrafi zastosować sieciowe narzędzia wyszukiwawcze w działalności edukacyjnej, badawczej, zawodowej i komercyjnej
K_K06	Ma świadomość zmienności mediów i konieczności dostosowywania się do tych zmian poprzez ciągłe kształcenie

K_K07	Ma świadomość 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
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
K_K10	Ma świadomość odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego regionu, kraju, Europy ze szczególnym uwzględnieniem ochrony historycznej spuścizny w zakresie przekazu pisanego i jego materialnych nośników

Część B) programu studiów

Opis procesu prowadzącego do uzyskania efektów uczenia się

Wydział prowadzący studia:	Wydział Filozofii i Nauk Społecznych
Kierunek na którym są prowadzone studia:	architektura informacji
Poziom studiów:	studia pierwszego stopnia
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji:	poziom 6
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:	6
Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie:	180
Łączna liczba godzin zajęć dydaktycznych:	1800
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom:	licencjat
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	Wprowadzenie do systemów składu tekstu	WIEDZA: - Zna podstawowe koncepcje i metody badawcze wykorzystywane w architekturze informacji - Ma wiedzę na temat możliwości wykorzystania narzędzi i technologii informatycznych w badaniach z zakresu humanistyki cyfrowej - Wie o podstawowych tendencjach rozwoju informatyki w szczególności związanych z architekturą informacji - Posiada wiedzę z zakresu przygotowania i edycji publikacji cyfrowych - Ma wiedzę o wpływie wizualnego aspektu książki tradycyjnej na jej wersję cyfrową - Posiada elementarną wiedzę z zakresu dziejów książki - Posiada aktualną wiedzę o cyfrowych źródłach informacji - Zna potrzeby informacyjne użytkowników zasobów sieciowych - Wie o tendencjach rozwoju systemów wyszukiwawczych	Formy kształcenia: wykład, laboratorium, ćwiczenia. Metody kształcenia: Metoda dydaktyczne podające: – wykład konwersatoryjny, – wykład informacyjny (konwencjonalny), – wykład problemowy, – opis, – opowiadanie, – tekst programowany, – pogadanka. Metody dydaktyczne poszukujące: – laboratoryjna, – projektu, – studium przypadku, – biograficzna, – doświadczeń, – obserwacji,	Ocena wystawiana jest na podstawie: pracy pisemnej, referatu, przygotowania do zajęć, egzaminu pisemnego, aktywności.
	Cyberbezpieczeństwo			
	Ekologia informacji			
	Ekonomika informacji			
	Etyka mediów			
	Informacja specjalistyczna			
	Informacja w środowisku cyfrowym			
	Kolekcje cyfrowe			
	Konwersja cyfrowa zasobów			
	Kultura książki			
	Multimedia			
	Narzędzia do zarządzania cytowaniami			
	Ocena jakości informacji			
	Ochrona własności intelektualnej			
	Otwarte zasoby edukacyjne			
	Podstawy infobrokeringu			
	Podstawy medioznawstwa			
Podstawy prezentacji informacji				
Sieciowe środowisko pracy				
Społeczne konteksty nowych mediów				

Standardy opisu i dystrybucji zasobów cyfrowych	- Posiada wiedzę na temat sposobów oceny jakości informacji	– referatu,	
Systemy informacyjno-wyszukiwawcze	- Wie jak dokonać analizę tekstów medialnych	– seminaryjna,	
Sztuka książki	- Zna i docenia rolę mediów we współczesnym świecie	– SWOT,	
Historia sztuk plastycznych	- Posiada wiedzę o istniejących przepisach ochrony własności intelektualnej	– klasyczna metoda problemowa.	
Techniki i standardy dostępności informacji	- Ma wiedzę na temat instytucji działających na rzecz wykluczenia cyfrowego	Metody dydaktyczne eksponujące:	
Teoria architektury informacji	- Ma podstawową wiedzę o funkcjonowaniu człowieka jako jednostce współtworzącej rozmaite cywilizacje na przestrzeni dziejów i na różnych kontynentach	– pokaz.	
Teoria i historia kultury	UMIEJĘTNOŚCI:		
Podstawy zarządzania serwisami WWW	- Potrafi rozróżnić podstawowe koncepcje i paradygmaty badawcze z zakresu szeroko pojętej humanistyki cyfrowej		
Użytkownicy informacji elektronicznej	- Rozwiązuje proste problemy badawcze z zakresu architektury informacji i zasobów cyfrowych		
Wolność słowa w Sieci	- Prowadzi badania z zakresu zarządzania zasobami cyfrowymi		
Język współczesnych mediów	- Przygotowuje własny skład prostych publikacji elektronicznych		
Wprowadzenie do multimediów	- Analizuje i interpretuje wytwory sztuk plastycznych		
Wyszukiwanie informacji	- Prezentuje w formie pisemnej i ustnej zagadnienia związane z architekturą informacji i zasobów cyfrowych		
Podstawy zagadnień typograficznych	- Sprawnie przeszukuje zasoby sieciowe		
Marketing na rynku medialnym			
Języki tworzenia serwisów WWW			
Zaawansowane przetwarzanie tekstów			

		- Krytycznie ocenia źródła informacji, rozpoznaje czy mają one ograniczenia wynikające z zastosowania prawa autorskiego - Rozpoznaje i analizuje informację przedstawioną w dowolnej formie cyfrowej - Dokonuje analizy tekstu medialnego - Kategoryzuje media pod względem wybranych kryteriów - Analizuje procesy i zjawiska społeczne - Wykorzystuje narzędzia informatyczne w celu realizacji zadań z zakresu architektury informacji KOMPETENCJE SPOŁECZNE: - Zdaje sobie sprawę z interdyscyplinarności badań z zakresu architektury informacji - Dobiera metody i narzędzia pozwalające realizować lub współrealizować postawione mu zadanie - Uaktualnia swoją wiedzę, w szczególności w zakresie nowych narzędzi informatycznych wykorzystywanych w architekturze informacji - Rozstrzyga dylematy z zakresu postrzegania wizualnego zasobów cyfrowych - Propaguje najnowsze rozwiązania w środowisku - Ma świadomość zmienności mediów i potrafi się dostosować do		
--	--	---	--	--

		nowych warunków ich funkcjonowania - Ma świadomość wpływu mediów w kontekście przekazywania wiedzy o zasobach cyfrowych - Potrafi współdziałać w celu wykonania zleconego projektu z zakresu architektury informacji - Ma świadomość roli umiejętności informatycznych w życiu i pracy człowieka - Ma świadomość odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego Polski i Europy		
Grupa przedmiotów II: Komunikacja i psychologia społeczna	Autoprezentacja	WIEDZA: - Ma wiedzę o strukturach i instytucjach społecznych związanych z mediami - Ma wiedzę o psychologicznych aspektach funkcjonowania człowieka - Ma wiedzę teoretyczną o funkcjonowaniu instytucji społecznych UMIEJĘTNOŚCI: - Analizuje konkretne procesy i zjawiska społeczne kształtowane przez mechanizmy funkcjonowania mediów - Analizuje i rozwiązuje problemy występujące w środowisku zawodowym KOMPETENCJE SPOŁECZNE: - Zestawia metody pracy o charakterze psychologicznym potrzebne do realizacji celów	Formy kształcenia: wykład, ćwiczenia, laboratorium. Metody kształcenia: Metoda dydaktyczne podające: – wykład konwersatoryjny, – wykład informacyjny (konwencjonalny), – opis, – pogadanka. Metody dydaktyczne poszukujące: – projektu, – studium przypadku, – doświadczeń, – referatu, – oxfordzka, – giełda pomysłów, – ćwiczeniowa.	Ocena wystawiana jest na podstawie: zaliczenia pisemnego, recenzji, aktywności, referatu, egzaminu ustnego lub pisemnego.
	Komunikacja społeczna			
	Psychologiczne podstawy pracy zespołowej			
	Public relations			
	Trening umiejętności interpersonalnych			

		- Buduje pozytywne relacje jednostki i organizacji z otoczeniem za pomocą prawdziwych i wiarygodnych przekazów informacji - Ma zdolność do działania w grupach pracowniczych	Metody dydaktyczne eksponujące: – pokaz, – inscenizacja, – symulacyjna (gier symulacyjnych).	
Grupa przedmiotów III: Obszary humanistyki	Metodologia badań naukowych	WIEDZA: - Posiada wiedzę pozwalającą na prowadzenie badań z zakresu architektury informacji - Posiada wiedzę o rozwoju systemów informacyjnych i wyszukiwawczych UMIEJĘTNOŚCI: - Formułuje, rozumie, analizuje i rozróżnia proste problemy badawcze - Potrafi trafnie dobrać narzędzia wyszukiwawcze i odpowiednio zaprezentować otrzymane przy ich pomocy dane KOMPETENCJE SPOŁECZNE: - Rozumie postępujący rozwój badań związanych z obszarem architektury informacji, aktualizuje swoją wiedzę oraz rozwija umiejętności w tym zakresie	Formy kształcenia: wykład, ćwiczenia. Metody kształcenia: Metoda dydaktyczne podające: – wykład konwersatoryjny, – wykład informacyjny (konwencjonalny), – wykład problemowy. Metody dydaktyczne poszukujące: – dyskusja dydaktyczna, – klasyczna metoda problemowa, – burza mózgów.	Ocena wystawiana na podstawie: referatu, aktywności, pracy pisemnej.
	Współczesne kierunki badań naukowych			
	Wstęp do humanistyki cyfrowej			
Grupa przedmiotów IV: Organizacja i udostępnianie zasobów cyfrowych (moduł wzbogacający – przedmioty opcjonalne do wyboru)	Serwisy i technologie mobilne	WIEDZA: - Zna metody i podstawowe narzędzia informatyczne pozwalające na gromadzenie i udostępnianie zasobów informacyjnych - Zna sposób działania i potrzeby instytucji kulturalnych i edukacyjnych	Formy kształcenia: wykład, laboratorium. Metody kształcenia: Metody dydaktyczne eksponujące: – pokaz. – Metody dydaktyczne podające:	Ocena wystawiana jest na podstawie: referatów, prac pisemnych, aktywności, projektów, odpowiedzi ustnych.
	Pozycjonowanie stron WWW			
	Otwarte inicjatywy społeczne			
	Ukryty Internet			
	Użyteczność serwisów WWW			

	Podstawy projektowania baz danych	- Zna serwisy i techniki wykorzystywane w zarządzaniu informacją i zasobami cyfrowymi - Zna reguły związane z ochroną własności intelektualnej w kontekście ich wykorzystania w zarządzaniu zasobami cyfrowymi UMIEJĘTNOŚCI: - Dokonuje analizy i opisuje wytwory sztuk wizualnych - Potrafi zarządzać informacją i zasobami cyfrowymi z wykorzystaniem poznanych narzędzi - Współpracuje w grupie i wykorzystuje wiedzę kolektywu w ramach inicjatyw społecznych - Projektuje systemy informacyjne na potrzeby udostępniania zasobów cyfrowych KOMPETENCJE SPOŁECZNE: - Wykazuje się doborem metod adekwatnych do postawionych zadań z zakresu projektowania i udostępniania zasobów cyfrowych - Potrafi rozstrzygać dylematy związane z projektowaniem zasobów cyfrowych i narzędzi informacyjno-wyszukiwawczych - Docenia rolę zasobów cyfrowych i ich wpływu na funkcjonowanie społeczeństwa informacyjnego - Ma świadomość roli upowszechniania wiedzy o najnowszych rozwiązaniach z zakresu informatyki służących	– wykład konwersatoryjny, – wykład informacyjny (konwencjonalny), – opis, – opowiadanie. Metody dydaktyczne poszukujące: – laboratoryjna, – ćwiczeniowa, – obserwacji, – studium przypadku, – projektu.	
	Wizualizacja informacji			
	Generacje internetu			

		projektowaniu i przetwarzaniu zasobów cyfrowych		
Grupa przedmiotów V: Publikowanie w e-środkowisku (moduł wzbogacający – przedmioty opcjonalne do wyboru)	Rozbudowane systemy składu tekstu	WIEDZA: - Ma wiedzę o powiązaniach mediów cyfrowych ze sztukami wizualnymi i ich wykorzystaniu na potrzeby instytucji kulturalnych - Wie jak wykorzystać wiedzę o roli mediów do promocji projektów związanych z zasobami cyfrowymi - Zna podstawowe technologie informatyczne pozwalające na wykonanie prac redaktorskich UMIEJĘTNOŚCI: - Przygotowuje i prezentuje skład publikacji w środowisku cyfrowym i sieciowym - Potrafi przeprowadzić klasyfikację zasobów cyfrowych - Potrafi stworzyć i edytować grafikę na potrzeby przygotowania publikacji cyfrowych KOMPETENCJE SPOŁECZNE: - Rozumie przenikanie się metod i technik w publikowaniu tradycyjnym i cyfrowym oraz potrafi wykorzystać najbardziej odpowiednie do realizacji przedsięwziętych celów - Ma świadomość transparentności mediów i dostrzegą wagę zachowania norm etycznych i zasad poszanowania prawa autorskiego - Ma świadomość roli technologii informatycznych w procesie przygotowania składu publikacji cyfrowych	Formy kształcenia: ćwiczenia, laboratorium. Metody kształcenia: Metody dydaktyczne poszukujące: – laboratoryjna, – obserwacji, – ćwiczeniowa, – referatu, – projektu. Metody dydaktyczne eksponujące: – pokaz. Metody dydaktyczne podające: – opis, – wykład konwersatoryjny.	Ocena wystawiana jest na podstawie: referatów, prac pisemnych, aktywności, projektów, odpowiedzi ustnych.
	Przetwarzanie cyfrowe mediów			
	Platformy e-learningowe			
	Warsztat redaktora			
	Rynek medialny			
	Nowe formy prasy			
	Rozszerzone aspekty zarządzania serwisami WWW			

Grupa przedmiotów do wyboru	Wykład ogólnouniwersytecki		Formy kształcenia: wykład. Metody kształcenia: uzależnione od wybranych przedmiotów.	Ocena wystawiana na podstawie kryteriów podanych przez wykładowcę przedmiotu wybranego przez studenta.
	Wykład ogólnouniwersytecki			
	Wykład ogólnowydziałowy			
	Wykład ogólnowydziałowy			
Wychowanie fizyczne	Wychowanie fizyczne		Formy kształcenia: ćwiczenia. Metody kształcenia: Metody dydaktyczne eksponujące: – pokaz. Metody dydaktyczne podające: – opis, – opowiadanie, – pogadanka.	Ocena wystawiana na podstawie kryteriów podanych przez wykładowcę przedmiotu wybranego przez studenta.
Lektorat z języka obcego	Język nowożytny	UMIEJĘTNOŚCI: - Posiada umiejętności w zakresie wybranego języka nowożytnego na poziomie B2	Formy kształcenia: ćwiczenia. Metody kształcenia: Metoda kognitywno-komunikacyjna – z zastosowaniem różnych mediów oraz urozmaiconych form pracy.	Ocena wystawiana na podstawie prac kontrolnych, odpowiedzi ustnych, egzaminu ustnego i/lub pisemnego.
Praktyki**	---	---	---	---
Praca dyplomowa i egzamin dyplomowy***	Seminarium dyplomowe	WIEDZA: - Zna miejsce architektury informacji w obszarze nauk społecznych, metody i techniki badawcze związane z humanistyką cyfrową oraz możliwości ich wykorzystania w procesie badawczym UMIEJĘTNOŚCI: - Potrafi prowadzić badania z zakresu nauk społecznych ze szczególnym uwzględnieniem obszaru związanego z cyfryzacją zasobów informacyjnych	Formy kształcenia: seminaryjna. Metody kształcenia: Metody dydaktyczne podające: – wykład konwersatoryjny. Metody dydaktyczne poszukujące: – giełda pomysłów, – seminaryjna.	Ocena wystawiana na podstawie: referatu, oceny postępu pisania pracy dyplomowej.

		- Potrafi wykorzystać w badaniach źródła w języku obcym (nowożytnym) KOMPETENCJE SPOŁECZNE: - Rozumie zmiany zachodzące w obszarze nauk społecznych oraz odczuwa potrzebę aktualizowania swojej wiedzy i poszerzania umiejętności w tym zakresie		
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 ok. 3% pkt ECTS w programie studiów)				
	Dyscyplina naukowa lub artystyczna	Punkty ECTS		
		liczba	%	
1.	---	-	-	
2.	---	-	-	
3.	---	-	-	

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	Informatyka	Historia sztuki				
Grupa przedmiotów I: Architektura informacji – podstawa	Wprowadzenie do systemów składu tekstu	3	3	0	0		0	1,5	3
	Cyberbezpieczeństwo	3	1,5	1,5	0		0	2	1
	Ekologia informacji	2	2	0	0		0	1	2
	Ekonomika informacji	3	3	0	0		0	1	3
	Etyka mediów	2	2	0	0		0	1	2
	Informacja specjalistyczna	3	3	0	0		0	1,5	3

	Informacja w środowisku cyfrowym	3	3	0	0		0	1,5	3
	Kolekcje cyfrowe	3	3	0	0		0	1,5	3
	Konwersja cyfrowa zasobów	2	2	0	0		0	0,7	2
	Kultura książki	3	3	0	0		0	1,5	3
	Multimedia	2	2	0	0		0	1	2
	Narzędzia do zarządzania cytowaniami	2	2	0	0		0	1	2
	Ocena jakości informacji	3	3	0	0		0	1	3
	Ochrona własności intelektualnej	2	2	0	0		0	1	2
	Otwarte zasoby edukacyjne	2	2	0	0		0	1	2
	Podstawy infobrokeringu	3	3	0	0		0	1,5	3
	Podstawy medioznawstwa	3	3	0	0		0	1,5	3
	Podstawy prezentacji informacji	3	3	0	0		0	1,5	3

	Sieciowe środowisko pracy	3	1,5	1,5	0		0	1,5	1
	Społeczne konteksty nowych mediów	3	3	0	0		0	1,5	3
	Standardy opisu i dystrybucji zasobów cyfrowych	3	3	0	0		0	1,5	3
	Systemy informacyjno-wyszukiwawcze	3	3	0	0		0	1,5	3
	Sztuka książki	3	3	0	0		0	1,5	1,5
	Historia sztuk plastycznych	2	1	0	1		0	0,5	1
	Techniki i standardy dostępności informacji	3	3	0	0		0	1,5	3
	Teoria architektury informacji	3	3	0	0		0	1,5	3
	Teoria i historia kultury	5	2	0	3		0	1,5	2
	Podstawy zarządzania serwisami WWW	3	3	0	0		0	1,5	3
	Użytkownicy informacji elektronicznej	2	2	0	0		0	1,5	2

	Wolność słowa w Sieci	3	3	0	0		0	1,5	2
	Język współczesnych mediów	3	3	0	0		0	1,5	2,5
	Wprowadzenie do multimediiów	3	3	0	0		0	1,5	3
	Wyszukiwanie informacji	2	2	0	0		0	1	2
	Podstawy zagadnień typograficznych	2	2	0	0		0	0,5	2
	Marketing na rynku medialnym	2	2	0	0		0	0,5	2
	Języki tworzenia serwisów WWW	4	4	0	0		0	2,5	4
	Zaawansowane przetwarzanie tekstów	2	2	0	0		0	1	2
Grupa przedmiotów II: Komunikacja i psychologia społeczna	Autoprezentacja	1	1	0	0		0	0,5	1
	Komunikacja społeczna	4	4	0	0		0	2,5	4
	Psychologiczne podstawy pracy zespołowej	4	4	0	0		0	2,5	4
	Public relations	3	3	0	0		0	2	3
	Trening umiejętności interpersonalnych	2	2	0	0		0	1,5	2

Grupa przedmiotów III: Obszary humanistyki	Metodologia badań naukowych	3	3	0	0		0	1,5	3
	Współczesne kierunki badań naukowych	2	2	0	0		0	1,5	2
	Wstęp do humanistyki cyfrowej	2	2	0	0		0	1	2
Grupa przedmiotów IV: Organizacja i udostępnianie zasobów cyfrowych (moduł wzbogacający – przedmioty opcjonalne do wyboru)	Serwisy i technologie mobilne	4	4	0	0		4	2	4
	Pozycjonowanie stron WWW	2	2	0	0		2	1	2
	Otwarte inicjatywy społeczne	4	4	0	0		4	2	4
	Ukryty Internet	2	2	0	0		2	1	2
	Użyteczność serwisów WWW	4	4	0	0		4	2	4
	Podstawy projektowania baz danych	4	4	0	0		4	2	4
	Wizualizacja informacji	4	4	0	0		4	2	4
	Generacje internetu	4	4	0	0		4	2	4
Grupa przedmiotów V: Publikowanie w e-środkowisku (moduł wzbogacający – przedmioty opcjonalne do wyboru)	Rozbudowane systemy składu tekstu	4	4	0	0		4	2	4
	Przetwarzanie cyfrowe mediów	4	4	0	0		4	2	4
	Platformy e-learningowe	2	2	0	0		2	1	2
	Warsztat redaktora	4	4	0	0		4	2	4
	Rynek medialny	4	4	0	0		4	2	4
	Nowe formy prasy	2	2	0	0		2	1	2

	Rozszerzone aspekty zarządzania serwisami WWW	4	4	0	0		4	2	4
Grupa przedmiotów do wyboru	Wykład ogólnouniwersytecki	2	2	0	0		2	1	0
	Wykład ogólnouniwersytecki	2	2	0	0		2	1	0
	Wykład ogólnowydziałowy	2	2	0	0		2	1	0
	Wykład ogólnowydziałowy	2	2	0	0		2	1	0
Wychowanie fizyczne	Wychowanie fizyczne	0	0	0	0		0	0	0
Lektorat z języka obcego	Język nowożytny	7	7	0	0		7	5	7
Praktyki**	---	-	-	-	-	-	-	-	-
Praca dyplomowa i egzamin dyplomowy***	Seminarium dyplomowe	11	11	0	0		11	9	11
RAZEM:		180	173 / 96,11%	3 / 1,67%	4 / 2,22%	- / -	58 / 32,22%	95,2 / 52,89%	169 / 93,89%

* załącznikiem do programu studiów jest opis treści programowych dla przedmiotów

Program studiów obowiązuje od semestru zimowego roku akademickiego 2019/2020.