

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 stworzyć 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

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 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:	1720
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom:	licencjat
Wskazanie związku programu studiów z misją i strategią UMK:	<p>Program kształcenia kierunku architektura informacji ma silny związek z misją i „Strategią Rozwoju Uniwersytetu Mikołaja Kopernika na lata 2021 – 2026”, szczególnie z celami operacyjnymi:</p> <p>II.1.1 Zapewnić zgodność koncepcji kształcenia na Uniwersytecie z wizją wszechstronnego rozwoju człowieka przez całe życie oraz wdrożyć ją do programów nauczania i oferty dydaktycznej.</p> <p>II.1.2 Kształtować kluczowe kompetencje, w szczególności społeczne i emocjonalne, a także samoorganizację, twórcze myślenie, przedsiębiorczość oraz kompetencje cyfrowe.</p> <p>II.1.4 Zwiększyć wykorzystanie aktywizujących, angażujących oraz opartych na pracy zespołowej metod kształcenia.</p> <p>II.1.5 Wdrażać nowoczesne metody, narzędzia i technologie kształcenia oraz ulepszać i wzbogacać infrastrukturę dydaktyczną.</p> <p>II.1.6 Zwiększyć dostępność kształcenia dla osób o szczególnych potrzebach edukacyjnych.</p> <p>II.2.1 Zapewnić powiązanie oferowanych treści kształcenia z działalnością naukową.</p> <p>II.2.5 Wprowadzić mechanizmy organizacyjne wspierające współpracę wydziałów</p>

		<p>w prowadzeniu interdyscyplinarnego kształcenia.</p> <p>II.3.1 Regularnie badać potrzeby otoczenia oraz zmiany i trendy na rynku pracy.</p> <p>II.3.2 Zwiększyć praktyczny wymiar kształcenia w oparciu o zidentyfikowane potrzeby rynku pracy.</p> <p>II.4.3 Zidentyfikować i usunąć bariery mobilności osób studiujących i przygotowujących doktoraty oraz wspierać i promować mobilność.</p> <p>II.5.3 Zwiększyć efektywność gromadzenia, przetwarzania i wykorzystywania danych o procesie kształcenia.</p> <p>II.5.4 Aktualizować i rozwijać kompetencje metodyczne kadr dydaktycznych oraz upowszechniać najlepsze praktyki dydaktyczne.</p> <p>II.5.5 Wspierać całościowo rozwój zawodowy i osobisty osób studiujących, przygotowujących doktoraty oraz podejmujących inne formy kształcenia.</p>		
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	<p>WIEDZA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 	<p>Formy kształcenia: wykład, laboratorium, ćwiczenia.</p> <p>Metody kształcenia:</p> <p>Metoda dydaktyczne podające:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wykład konwersatoryjny, – wykład informacyjny (konwencjonalny), – wykład problemowy, – opis, – opowiadanie, – tekst programowany, – pogadanka. <p>Metody dydaktyczne</p>	<p>Ocena wystawiana jest na podstawie: pracy pisemnej, referatu, przygotowania do zajęć, egzaminu pisemnego, aktywności.</p>
	Cyberbezpieczeństwo			
	Ekologia informacji			
	Ekonomika informacji			
	Etyka mediów			
	Informacja specjalistyczna			
	Informacja w środowisku cyfrowym			
	Kolekcje cyfrowe			
	Kultura książki			
	Multimedia			
	Narzędzia do zarządzania cytowaniem			
	Ocena jakości informacji			
	Ochrona własności intelektualnej			
Otwarte zasoby edukacyjne				

Podstawy infobrokeringu	<p>zakresu dziejów książki</p> <ul style="list-style-type: none"> - Posiada aktualną wiedzę o cyfrowych źródłach informacji - Zna potrzeby informacyjne użytkowników zasobów sieciowych - Wie o tendencjach rozwoju systemów wyszukiwawczych - Posiada wiedzę na temat sposobów oceny jakości informacji - Wie jak dokonać analizę tekstów medialnych - Zna i docenia rolę mediów we współczesnym świecie - Posiada wiedzę o istniejących przepisach ochrony własności intelektualnej - Ma wiedzę na temat instytucji działających na rzecz wykluczenia cyfrowego - Ma podstawową wiedzę o funkcjonowaniu człowieka jako jednostce współtworzącej rozmaite cywilizacje na przestrzeni dziejów i na różnych kontynentach <p style="text-align: center;">UMIEJĘTNOŚCI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Potrafi rozróżnić podstawowe koncepcje i paradygmaty badawcze z zakresu szeroko pojętej humanistyki cyfrowej - Rozwiązuje proste problemy badawcze z zakresu architektury informacji i zasobów cyfrowych - Prowadzi badania z zakresu 	<p>poszukujące:</p> <ul style="list-style-type: none"> – laboratoryjna, – projektu, – studium przypadku, – biograficzna, – doświadczeń, – obserwacji, – referatu, – seminaryjna, – SWOT, – klasyczna metoda problemowa. <p>Metody dydaktyczne eksponujące:</p> <ul style="list-style-type: none"> – pokaz. 	
Podstawy medioznawstwa			
Podstawy prezentacji informacji			
Sieciowe środowisko pracy			
Społeczne konteksty nowych mediów			
Standardy opisu i dystrybucji zasobów cyfrowych			
Systemy informacyjno-wyszukiwawcze			
Sztuka książki			
Historia sztuk plastycznych			
Techniki i standardy dostępności informacji			
Teoria architektury informacji			
Teoria i historia kultury			
Podstawy zarządzania serwisami WWW			
Użytkownicy informacji elektronicznej			
Wolność słowa w Sieci			
Język współczesnych mediów			
Wprowadzenie do multimediów			
Wyszukiwanie informacji			
Podstawy zagadnień typograficznych			
Marketing na rynku medialnym			
Języki tworzenia serwisów WWW			

	Zaawansowane przetwarzanie tekstów	zarządzania zasobami cyfrowymi - Przygotowuje własny skład prostych publikacji elektronicznych - Analizuje i interpretuje wytwory sztuk plastycznych - Prezentuje w formie pisemne i ustnej zagadnienia związane z architekturą informacji i zasobów cyfrowych - Sprawnie przeszukuje zasoby sieciowe - 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		
	Narzędzia UX			

		<p>zadanie</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 srodo - 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	<p>WIEDZA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ma wiedzę o strukturach i instytucjach społecznych związanych z mediami - Ma wiedzę o psychologicznych aspektach funkcjonowania człowieka - Ma wiedzę teoretyczną o funkcjonowaniu instytucji społecznych 	<p>Formy kształcenia: wykład, ćwiczenia, laboratorium.</p> <p>Metody kształcenia: Metoda dydaktyczne podające:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wykład konwersatoryjny, – wykład informacyjny (konwencjonalny), 	<p>Ocena wystawiana jest na podstawie: zaliczenia pisemnego, recenzji, aktywności, referatu, egzaminu ustnego lub pisemnego.</p>
	Komunikacja społeczna			
	Psychologiczne podstawy pracy zespołowej			
	Public relations			
	Trening umiejętności interpersonalnych			

		<p>UMIEJĘTNOŚCI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analizuje konkretne procesy i zjawiska społeczne kształtowane przez mechanizmy funkcjonowania mediów - Analizuje i rozwiązuje problemy występujące w środowisku zawodowym <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zestawia metody pracy o charakterze psychologicznym potrzebne do realizacji celów - Buduje pozytywne relacje jednostki i organizacji z otoczeniem za pomocą prawdziwych i wiarygodnych przekazów informacji - Ma zdolność do działania w grupach pracowniczych 	<ul style="list-style-type: none"> - opis, - pogadanka. <p>Metody dydaktyczne poszukujące:</p> <ul style="list-style-type: none"> - projektu, - studium przypadku, - doświadczeń, - referatu, - oxfordzka, - giełda pomysłów, - ćwiczeniowa. <p>Metody dydaktyczne eksponujące:</p> <ul style="list-style-type: none"> - pokaz, - inscenizacja, - symulacyjna (gier symulacyjnych). 	
Grupa przedmiotów III: Obszary humanistyki	Metodologia badań naukowych	<p>WIEDZA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Posiada wiedzę pozwalającą na prowadzenie badań z zakresu architektury informacji - Posiada wiedzę o rozwoju systemów informacyjnych i wyszukiwawczych <p>UMIEJĘTNOŚCI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formułuje, rozumie, analizuje i rozróżnia proste problemy badawcze - Potrafi trafnie dobrać narzędzia wyszukiwawcze i odpowiednio zaprezentować otrzymane przy ich 	<p>Formy kształcenia: wykład, ćwiczenia.</p> <p>Metody kształcenia: Metoda dydaktyczne podające:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykład konwersatoryjny, - wykład informacyjny (konwencjonalny), - wykład problemowy. <p>Metody dydaktyczne poszukujące:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dyskusja dydaktyczna, 	Ocena wystawiana na podstawie: referatu, aktywności, pracy pisemnej.
	Współczesne kierunki badań naukowych			
	Wstęp do humanistyki cyfrowej			

		<p>pomocy dane</p> <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE: - Rozumie postępujący rozwój badań związanych z obszarem architektury informacji, aktualizuje swoją wiedzę oraz rozwija umiejętności w tym zakresie</p>	<p>– klasyczna metoda problemowa, – burza mózgów.</p>	
<p>Grupa przedmiotów IV: Organizacja i udostępnianie zasobów cyfrowych (moduł wzbogacający – przedmioty opcjonalne do wyboru)</p>	Serwisy i technologie mobilne	<p>WIEDZA: - Zna metody i podstawowe narzędzia informatyczne pozwalające na gromadzenie i udostępnianie zasobów informacyjnych - Zna sposób działania i potrzeby instytucji kulturalnych i edukacyjnych - Zna serwisy i techniki wykorzystywane w zarządzaniu informacją i zasobami cyfrowymi - Zna reguły związane z ochroną własności intelektualnej w kontekście ich wykorzystania w</p>	<p>Formy kształcenia: wykład, laboratorium.</p> <p>Metody kształcenia: Metody dydaktyczne eksponujące: – pokaz. – Metody dydaktyczne podające: – wykład konwersatoryjny, – wykład informacyjny (konwencjonalny), – opis, – opowiadanie. Metody dydaktyczne</p>	<p>Ocena wystawiana jest na podstawie: referatów, prac pisemnych, aktywności, projektów, odpowiedzi ustnych.</p>
	Pozycjonowanie stron WWW			
	Otwarte inicjatywy społeczne			
	Ukryty Internet			
	Użyteczność serwisów WWW			
	Podstawy projektowania baz danych			
	Wizualizacja danych			
	Generacje Internetu			
Warsztat sketchingu				

	Bazy danych	<p>zarządzaniu zasobami cyfrowymi</p> <p>UMIEJĘTNOŚCI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 projektowaniu i przetwarzaniu zasobów cyfrowych 	<p>poszukujące:</p> <ul style="list-style-type: none"> - laboratoryjna, - ćwiczeniowa, - obserwacji, - studium przypadku, - projektu. 	
Grupa przedmiotów V: Publikowanie w e-środowisku (moduł wzbogacający –	Rozbudowane systemy składu tekstu	<p>WIEDZA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ma wiedzę o powiązaniach mediów cyfrowych ze sztukami wizualnymi i 	Formy kształcenia: ćwiczenia, laboratorium.	Ocena wystawiana jest na podstawie: referatów, prac
	Przetwarzanie cyfrowe			

przedmioty opcjonalne do wyboru)	mediów	<p>ich wykorzystaniu na potrzeby instytucji kulturalnych</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wie jak wykorzystać wiedzę o roli mediów do promocji projektów związanych z zasobami cyfrowymi - Zna podstawowe technologie informatyczne pozwalające na wykonanie prac redaktorskich <p style="text-align: center;">UMIEJĘTNOŚCI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 <p style="text-align: center;">KOMPETENCJE SPOŁECZNE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 dostrzega wagę zachowania norm etycznych i zasad poszanowania prawa autorskiego - Ma świadomość roli technologii informatycznych w procesie przygotowania składu publikacji cyfrowych 	<p>Metody kształcenia: Metody dydaktyczne poszukujące:</p> <ul style="list-style-type: none"> – laboratoryjna, – obserwacji, – ćwiczeniowa, – referatu, – projektu. <p>Metody dydaktyczne eksponujące:</p> <ul style="list-style-type: none"> – pokaz. <p>Metody dydaktyczne podające:</p> <ul style="list-style-type: none"> – opis, – wykład konwersatoryjny. 	<p>pisemnych, aktywności, projektów, odpowiedzi ustnych.</p>
	Platformy e-learningowe			
	Warsztat redaktora			
	Rynek medialny			
	Nowe formy prasy			
	Rozszerzone aspekty zarządzania serwisami WWW			
Grupa przedmiotów do wyboru	Zajęcia ogólnouniwersyteckie		<p>Formy kształcenia: wykład, konwersatorium, ćwiczenia, laboratorium.</p>	<p>Ocena wystawiana na podstawie kryteriów podanych przez</p>
	Zajęcia			

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

		<p>nauk społecznych ze szczególnym uwzględnieniem obszaru związanego z cyfryzacją zasobów informacyjnych</p> <p>- Potrafi wykorzystać w badaniach źródła w języku obcym (nowożytnym)</p> <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE:</p> <p>- Rozumie zmiany zachodzące w obszarze nauk społecznych oraz odczuwa potrzebę aktualizowania swojej wiedzy i poszerzania umiejętności w tym zakresie</p>	- 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 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	4	2,5	1,5	0		0	2,5	2
	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	3	3	0	0		0	1,5	3

specjalistyczna									
Informacja w środowisku cyfrowym	3	3	0	0		0	1,5	3	
Kolekcje cyfrowe	3	3	0	0		0	1,5	3	
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	2	2	0	0		0	1	2	
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	2	2	0	0		0	1	2	
Sieciowe środowisko	3	1,5	1,5	0		0	1,5	1	

	pracy								
	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	3	3	0	0		0	2	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
	Narzędzia UX	2	2	0	0		0	0,5	2
	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	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	2	2	0	0		2	1	2
	Ukryty Internet	2	2	0	0		2	1	2
	Warsztat sketchingu	2	2	0	0		2	1	2
	Bazy danych	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 danych	4	4	0	0		4	2	4
	Generacje Internetu	4	4	0	0		4	2	4
Grupa przedmiotów V: Publikowanie w e-środowisku (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	Zajęcia ogólnouniwersyteckie	2	2	0	0		2	1	0
	Zajęcia ogólnouniwersyteckie	2	2	0	0		2	1	0
	Zajęcia ogólnouniwersyteckie (w ramach dziedziny nauk humanistycznych)	2	2	0	0		2	1	0
	Zajęcia ogólnouniwersyteckie (w ramach dziedziny nauk humanistycznych)	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 / 52,77%	160 / 88,89%

*** załącznikiem do programu studiów jest opis treści programowych dla przedmiotów**

Program studiów obowiązuje od semestru zimowego roku akademickiego 2024/2025.