

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

<b>Wydział prowadzący studia:</b>	<b>Wydział Filozofii i Nauk Społecznych</b>
<b>Kierunek na którym są prowadzone studia:</b>	<b>architektura informacji</b>
<b>Poziom studiów</b>	<b>studia drugiego stopnia</b>
<b>Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji:</b>	<b>poziom 7</b>
<b>Profil studiów:</b>	<b>ogólnoakademicki</b>
<b>Tytuł zawodowy uzyskiwany przez absolwenta:</b>	<b>magister</b>
<b>Przyporządkowanie kierunku do dyscypliny naukowej lub artystycznej (dyscyplin), do których odnoszą się efekty uczenia się:</b>	<b>Dyscyplina: nauki o komunikacji społecznej i mediach (100%)</b>  <b>Dyscyplina wiodąca: nauki o komunikacji społecznej i mediach</b>
<b>Symbol</b>	<b>Po ukończeniu studiów absolwent osiąga następujące efekty uczenia się:</b>
<b>WIEDZA</b>	
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
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>	
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
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>	
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

<b>Wydział prowadzący studia:</b>	Wydział Filozofii i Nauk Społecznych
<b>Kierunek na którym są prowadzone studia:</b>	architektura informacji
<b>Poziom studiów:</b>	studia drugiego stopnia
<b>Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji:</b>	poziom 7
<b>Profil studiów:</b>	ogólnoakademicki
<b>Przyporządkowanie kierunku do dyscypliny naukowej lub artystycznej (dyscyplin), do których odnoszą się efekty uczenia się:</b>	Dyscyplina: nauki o komunikacji społecznej i mediach (100%) <b>Dyscyplina wiodąca:</b> nauki o komunikacji społecznej i mediach
<b>Forma studiów:</b>	studia stacjonarne
<b>Liczba semestrów:</b>	4
<b>Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie:</b>	120
<b>Łączna liczba godzin zajęć dydaktycznych:</b>	755
<b>Tytuł zawodowy nadawany absolwentom:</b>	magister
<b>Wskazanie związku programu studiów z misją i strategią UMK:</b>	<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</p>

wydziałów w prowadzeniu interdyscyplinarnego kształcenia.  
 II.3.1 Regularnie badać potrzeby otoczenia oraz zmiany i trendy na rynku pracy.  
 II.3.2 Zwiększyć praktyczny wymiar kształcenia w oparciu o zidentyfikowane potrzeby rynku pracy.  
 II.4.3 Zidentyfikować i usunąć bariery mobilności osób studiujących i przygotowujących doktoraty oraz wspierać i promować mobilność.  
 II.5.3 Zwiększyć efektywność gromadzenia, przetwarzania i wykorzystywania danych o procesie kształcenia.  
 II.5.4 Aktualizować i rozwijać kompetencje metodyczne kadr dydaktycznych oraz upowszechniać najlepsze praktyki dydaktyczne.  
 II.5.5 Wspierać całościowo rozwój zawodowy i osobisty osób studiujących, przygotowujących doktoraty oraz podejmujących inne formy kształcenia.

**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
<b>Grupa przedmiotów I: Architektura informacji – podstawa</b>	Systemy zarządzania treścią	<p><b>WIEDZA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zna zaawansowane sposoby wyszukiwania i analizowania informacji</li> <li>- Potrafi ją przetworzyć i udostępnić za pomocą nowoczesnych środków przekazu</li> <li>- Zna zaawansowane rozwiązania z zakresu systemów zarządzania informacją</li> </ul> <p><b>UMIEJĘTNOŚCI:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Potrafi wykorzystać wiedzę z zakresu technologii informacyjnych w kontekście przetwarzania zasobów cyfrowych</li> </ul>	<p>Formy kształcenia: wykład, laboratorium, ćwiczenia.</p> <p>Metody kształcenia:            Metody dydaktyczne eksponujące:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– pokaz,</li> <li>– prezentacje.</li> </ul> <p>Metoda dydaktyczna podająca:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– wykład konwersatoryjny,</li> <li>– wykład informacyjny,</li> <li>– opis,</li> </ul>	<p>Aktywny udział w dyskusji (ocena ciągła), egzamin pisemny, projekt zaliczeniowy, odpowiedź ustna, referat.</p>
	Kompetencje informacyjne i medialne			
	Statystyka			
	Strategie wyszukiwawcze			
	Design euro-amerykański			
	Wizualizacja informacji			
	Nowoczesne technologie w nauce			

	Design polski	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Poddaje krytycznej analizie narzędzia informatyczne (w zakresie zarządzania informacją) i potrafi wybrać odpowiednie w zależności od zaistniałej sytuacji</li> <li>- Potrafi analizować potrzeby użytkowników i kreatywnie rozwiązywać postawione przed nim problemy (w zakresie</li> </ul> <p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Posiada kompetencje i wiedzę pozwalające na samodzielny rozwój</li> <li>- Ma świadomość ciągłych zmian zachodzących w środowisku informacyjnym oraz swojej roli w tej przestrzeni</li> <li>- Potrafi spojrzeć na postawiony problem z wielu perspektyw, współpracuje w zespole w celu jego rozwiązania</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- opowiadanie.</li> </ul> <p>Metody dydaktyczne poszukujące:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ćwiczeniowa,</li> <li>- laboratoryjna,</li> <li>- projektu,</li> <li>- referatu,</li> <li>- studium przypadku.</li> </ul>		
	Warsztat typografii				
	Metody kreatywnego rozwiązywania problemów				
<b>Grupa przedmiotów II: Architektura informacji – moduł wzbogacający I (przedmioty opcjonalne do wyboru)</b>	Analityka internetowa	<p><u>WIEDZA:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Posiada podstawową wiedzę z zakresu wizualizacji oraz narzędzi analityki internetowej</li> <li>- Zna technologie tworzenia publikacji cyfrowych</li> </ul> <p><u>UMIEJĘTNOŚCI:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę w kontekście projektowania poprawnych publikacji cyfrowych</li> </ul> <p><u>KOMPETENCJE SPOŁECZNE:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Podejmuje różnorodne role w zespole projektowym (w tym</li> </ul>	Formy kształcenia: laboratorium.	Aktywny udział w dyskusji (ocena ciągła), projekt zaliczeniowy, odpowiedź ustna, referat.	
	Warsztaty medialne				Metody kształcenia: Metoda dydaktyczna podająca:
	Teoria architektury informacji				<ul style="list-style-type: none"> <li>- wykład</li> </ul>
	Języki tworzenia serwisów WWW				<ul style="list-style-type: none"> <li>- konwersatoryjny,</li> <li>- opis,</li> <li>- opowiadanie.</li> </ul>
	Elektroniczne tworzenie publikacji				Metody dydaktyczne poszukujące:
	Techniki i standardy dostępności informacji				<ul style="list-style-type: none"> <li>- ćwiczeniowa,</li> </ul>

	Narzędzia UX	kierownicze).	<ul style="list-style-type: none"> <li>– laboratoryjna,</li> <li>– projektu,</li> <li>– referatu,</li> <li>– studium przypadku.</li> </ul>	
<b>Grupa przedmiotów III: Współczesne środowisko informacyjne (specjalność)</b>	Obszary zastosowań Internetu Rzeczy	<p style="text-align: center;"><u>WIEDZA:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Posiada wiedzę na temat działalności informacyjnej prowadzonej w różnych sferach działalności człowieka (w tym przedsiębiorstw, instytucji naukowych i edukacyjnych, organizacji pozarządowych czy urzędów państwowych)</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>UMEJĘTNOŚCI:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Potrafi poprawnie rozpoznać i zanalizować informację dostarczoną w dowolnej formie cyfrowej</li> <li>- Potrafi przetworzyć informację i udostępnić ją w zrozumiałej formie</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>KOMPETENCJE SPOŁECZNE:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Poprawnie dobiera narzędzia i metody pozwalające na realizację postawionych przed nim zadań</li> </ul>	<p>Formy kształcenia: wykład, laboratorium.</p> <p>Metody kształcenia: Metoda dydaktyczna podająca:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– wykład</li> <li>konwersatoryjny,</li> <li>– wykład informacyjny.</li> </ul> <p>Metody dydaktyczne poszukujące:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– laboratoryjna,</li> <li>– projektu,</li> <li>– referatu.</li> </ul>	Aktywny udział w dyskusji (ocena ciągła), egzamin pisemny, projekt zaliczeniowy, odpowiedź ustna, referat.
	Text Mining			
	Podstawy Data Science			
	Wyspecjalizowane systemy zarządzania informacją			
	Nowoczesne aplikacje internetowe			
	E-publikacje			
	Bezpieczeństwo informacyjne			
<b>Grupa przedmiotów IV: Projektowanie zorientowane na użytkownika (specjalność)</b>	Projektowanie zorientowane na użytkownika	<p style="text-align: center;"><u>WIEDZA:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Poszerza wiedzę w zakresie związanym z projektowaniem serwisów WWW i usług dostępnych online</li> <li>- Zna sposoby projektowania pozwalające uzyskać optymalne rozwiązania zorientowane na użytkownika</li> </ul>	<p>Formy kształcenia: wykład, laboratorium.</p> <p>Metody kształcenia: Metoda dydaktyczna podająca:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– wykład</li> <li>konwersatoryjny,</li> <li>– wykład informacyjny.</li> </ul>	Aktywny udział w dyskusji (ocena ciągła), egzamin pisemny, projekt zaliczeniowy, odpowiedź ustna, referat.
	Podstawy grafiki wektorowej			
	Estetyka stron WWW			
	Projektowanie interfejsów wyszukiwawczych			

	<p>Testowanie serwisów i narzędzi informacyjnych</p> <p>Podstawy eyetrackingu</p>	<p><u>UMIEJĘTNOŚCI:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę aby zbudować system informacyjny według podanych wcześniej parametrów</li> <li>- Potrafi oceniać i zmieniać istniejące struktury informacyjne</li> </ul> <p><u>KOMPETENCJE SPOŁECZNE:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Posiada świadomość nieuchronności starzenia się technologii, czuje potrzebę ciągłego doskonalenia się</li> <li>- Poznaje nowe metody badawcze w zakresie architektury serwisów i usług internetowych</li> </ul>	<p>Metody dydaktyczne poszukujące:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- laboratoryjna,</li> <li>- projektu,</li> <li>- referatu.</li> </ul>	
<p><b>Grupa przedmiotów V: Architektura informacji – moduł wzbogacający II</b></p>	<p>Wprowadzenie do skryptowych języków programowania</p> <p>Webwriting</p> <p>Narzędzia Open Source w publikowaniu</p> <p>Archiwizacja Internetu</p>	<p><u>WIEDZA:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ma podstawową wiedzę o typach i formach publikacji elektronicznych</li> <li>- Ma podstawową wiedzę o narzędziach przetwarzania informacji</li> <li>- Wie jak tworzyć zasoby cyfrowe</li> <li>- Zna zaawansowane narzędzia umożliwiające przetwarzanie informacji</li> </ul> <p><u>UMIEJĘTNOŚCI:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rozróżnia podstawowe rodzaje publikacji elektronicznych, dokonuje ich analizy i krytyki</li> <li>- Potrafi stworzyć teksty przeznaczone do publikacji w Internecie</li> </ul> <p><u>KOMPETENCJE SPOŁECZNE:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jest świadomy priorytetowej roli</li> </ul>	<p>Formy kształcenia: wykład, laboratorium.</p> <p>Metody kształcenia: Metody dydaktyczne eksponujące:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pokaz,</li> <li>- prezentacje.</li> </ul> <p>Metoda dydaktyczna podająca:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- wykład konwersatoryjny,</li> <li>- wykład informacyjny,</li> <li>- opis,</li> <li>- opowiadanie.</li> </ul> <p>Metody dydaktyczne poszukujące:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ćwiczeniowa,</li> </ul>	<p>Projekt, aktywność na zajęciach, ocena ze sprawdzianu pisemnego.</p>



		<p>rozwiązań informatycznych w przetwarzaniu zasobów cyfrowych</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ma świadomość swoich umiejętności z zakresu tworzenia zasobów cyfrowych oraz tekstów publikowanych w Internecie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- laboratoryjna,</li> <li>- projektu,</li> <li>- referatu,</li> <li>- giełda pomysłów,</li> <li>- studium przypadku.</li> </ul>	
<b>Grupa przedmiotów VI: Komunikacja społeczna i psychologia w biznesie</b>	Psychologia w zarządzaniu	<p><u>WIEDZA:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Poszerza wiedzę w zakresie związanym z tematyką wybranego wykładu</li> <li>- Zna charakterystykę publiczności medialnej, formy i specyfiki odbioru treści audiowizualnych, interaktywnych oraz rozszerzonej rzeczywistości</li> <li>- Posiada pogłębioną wiedzę odnośnie funkcjonowania jednostek i grup w społeczeństwie informacyjnym</li> </ul> <p><u>UMIEJĘTNOŚCI:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Potrafi wykorzystać wiedzę z różnych obszarów i dyscyplin</li> <li>- Potrafi analizować procesy i zjawiska organizacyjne w środowisku zawodowym</li> </ul> <p><u>KOMPETENCJE SPOŁECZNE:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Posiada świadomość konieczności ciągłego rozwoju i doskonalenia umiejętności z zakresu psychologii i komunikacji w celu skutecznego rozwoju osobistego i zawodowego</li> <li>- Podejmując role kierownicze potrafi inspirować proces rozwoju</li> </ul>	<p>Formy kształcenia: Wykład, ćwiczenia.</p> <p>Metody kształcenia: Metody dydaktyczne eksponujące:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- symulacyjna,</li> <li>- prezentacje.</li> </ul> <p>Metoda dydaktyczna podająca:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- wykład konwersatoryjny.</li> </ul> <p>Metody dydaktyczne poszukujące:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ćwiczeniowa,</li> <li>- projektu,</li> <li>- studium przypadku,</li> <li>- giełda pomysłów,</li> <li>- klasyczna metoda problemowa.</li> </ul>	<p>Aktywny udział w dyskusji (ocena ciągła), egzamin pisemny, projekt zaliczeniowy, odpowiedź ustna, referat.</p>
	Trening menedżerski			
	Wprowadzenie do psychologii mediów			

		osobistego podległych mu pracowników		
<b>Grupa przedmiotów do wyboru, np. niezwiązane z kierunkiem zajęcia ogólnouczeniiane lub zajęcia oferowane na innym kierunku studiów</b>	Zajęcia ogólnouniwersyteckie	<p><u>WIEDZA:</u></p> <p>- Poszerza wiedzę w zakresie związanym z tematyką wybranego wykładu</p> <p><u>UMIEJĘTNOŚCI:</u></p> <p>- Potrafi wykorzystać wiedzę z różnych obszarów i dyscyplin</p> <p><u>KOMPETENCJE SPOŁECZNE:</u></p> <p>- Posiada świadomość konieczności ciągłego rozwoju i doskonalenia umiejętności</p>	<p>Forma kształcenia: wykład, konwersatorium, laboratorium, ćwiczenia.</p> <p>Metody kształcenia: Metoda dydaktyczna podająca:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- wykład konwersatoryjny,</li> <li>- wykład informacyjny.</li> </ul>	<p>Sposób weryfikacji efektów kształcenia zależy od prowadzącego zajęcia.</p>
	Zajęcia ogólnouniwersyteckie			
<b>Wychowanie fizyczne</b>	---	---	---	---
<b>Lektorat z języka obcego</b>	Język angielski w IT	<p><u>WIEDZA</u></p> <p>- Poszerza wiedzę w zakresie języka obcego. Zna język na poziomie B2+</p> <p><u>UMIEJĘTNOŚCI:</u></p> <p>- potrafi wykorzystać w prowadzonych badaniach specjalistyczną literaturę w języku angielskim</p> <p>- Posiada umiejętności językowe pozwalające na swobodną lekturę dokumentacji specjalistycznej</p> <p><u>KOMPETENCJE SPOŁECZNE:</u></p> <p>- Ma świadomość ciągłych zmian technologicznych, pojawiania się nowych sformułowań i czuje potrzebę nauki języka</p>	<p>Formy kształcenia: ćwiczenia.</p> <p>Metody kształcenia: Metoda dydaktyczna podająca:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- wykład konwersatoryjny.</li> </ul> <p>Metody dydaktyczne poszukujące: ćwiczeniowa.</p>	<p>Aktywność, kolokwia, odpowiedź ustna, pisemny esej, egzamin.</p>
<b>Praktyki**</b>	---	---	---	---

Praca dyplomowa i egzamin dyplomowy***	Seminarium magisterskie	<p style="text-align: center;"><u>WIEDZA:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Poszerza wiedzę w zakresie swoich zainteresowań badawczych</li> <li>- Posiada pogłębioną wiedzę metodologiczną, poprawnie interpretuje kierunki badań mieszczące się w zakresie zainteresowań nauk o komunikacji i mediach</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>UMIĘTNOŚCI:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Potrafi wykorzystać wiedzę z różnych obszarów i dyscyplin w celu przeprowadzenia badań</li> <li>- Potrafi zebrać i opracować wyniki badań, poprawnie formułuje wnioski</li> <li>- Biegłe wykorzystuje polskie i zagraniczne źródła informacji</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>KOMPETENCJE SPOŁECZNE:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Potrafi zaprezentować wyniki swoich badań</li> <li>- Skutecznie promuje swoje osiągnięcia w otaczającej go przestrzeni informacyjnej</li> <li>- Jest świadomy nieustannego rozwoju dyscypliny i wynikającej z tego potrzeby ciągłego doksztalcania się</li> </ul>	<p>Metoda kształcenia: seminarium.</p> <p>Metody kształcenia: Metoda dydaktyczna podająca:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- wykład</li> <li>- konwersatoryjny.</li> </ul> <p>Metody dydaktyczne poszukujące:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ćwiczeniowa,</li> <li>- giełda pomysłów,</li> <li>- seminaryjna.</li> </ul>	<p>Aktywność, realizacja zadań badawczych, prezentacje wskazujące postępy w realizacji dysertacji, przygotowanie do obrony pracy magisterskiej, egzamin magisterski.</p>
<b>Praktyki**</b>				
Wymiar praktyk	---			
Forma odbywania praktyk	---			
Zasady odbywania praktyk	---			
<b>Szczegółowe wskaźniki punktacji ECTS</b>				

**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			
<b>Grupa przedmiotów I:</b>	Systemy zarządzania treścią	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>3,5</b>	<b>5</b>

<b>Architektura informacji – podstawa</b>	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
<b>Grupa przedmiotów II: Architektura informacji – moduł wzbogacający I (przedmioty opcjonalne do wyboru)</b>	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	
<b>Grupa przedmiotów III: Współczesne środowisko</b>	Obszary zastosowań Internetu Rzeczy	3	3	0	0	0	0	3	1	3

<b>informacyjne (specjalność)</b>	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
	Bezpieczeństwo informacyjne	5	3	0	0	0	2	5	3	5
<b>Grupa przedmiotów IV: Projektowanie zorientowane na użytkownika (specjalność)</b>	Projektowanie zorientowane na użytkownika	5	4	0	0	0	1	5	3	5
	Podstawy grafiki wektorowej	3	2	0	0	0	1	3	1	1
	Estetyka stron WWW	5	4	0	0	0	1	5	2	5
	Projektowanie interfejsów wyszukiwawczych	3	3	0	0	0	0	3	1	3
	Testowanie serwisów i narzędzi informacyjnych	4	2	0	0	0	2	4	2	4
	Podstawy eyetrackingu	5	5	0	0	0	0	5	3	5
<b>Grupa przedmiotów V: Architektura informacji – modul wzbogacający II</b>	Wprowadzenie do skryptowych języków programowania	5	4	0	0	0	1	0	2	5
	Webwriting	5	5	0	0	0	0	0	2,5	4
	Narzędzia Open Source w publikowaniu	2	2	0	0	0	0	0	1,3	2
	Archiwizacja Internetu	2	1	0	1	0	0	0	1	2
<b>Grupa przedmiotów VI: Komunikacja społeczna i psychologia w biznesie</b>	Psychologia w zarządzaniu	5	5	0	0	0	0	0	4	5
	Trening menedżerski	2	2	0	0	0	0	0	0,5	2

	Wprowadzenie do psychologii mediów	4	4	0	0	0	0	0	2	4
<b>Grupa przedmiotów do wyboru, np. niezwiązane z kierunkiem zajęcia ogólnouczelniane lub zajęcia oferowane na innym kierunku studiów</b>	Zajęcia ogólnouniwersyteckie	2	2	0	0	0	0	2	1,5	2
	Zajęcia ogólnouniwersyteckie	2	2	0	0	0	0	2	1,5	2
<b>Wychowanie fizyczne</b>	---	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<b>Lektorat z języka obcego</b>	Język angielski w IT	3	3	0	0	0	0	0	2	3
<b>Praktyki**</b>	---	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<b>Praca dyplomowa i egzamin dyplomowy***</b>	Seminarium magisterskie	20	20	0	0	0	0	20	15	20
<b>RAZEM:</b>		<b>120</b>	<b>106 / 88,34 %</b>	<b>2 / 1,67%</b>	<b>1 / 0,83 %</b>	<b>4 / 3,33%</b>	<b>7 / 5,8 3%</b>	<b>55 / 45,83%</b>	<b>64,3 / 53,58%</b>	<b>111 / 92,5%</b>

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

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