

CZĘŚĆ A: PROGRAM STUDIÓW

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji [Information Architecture]
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna
7.	Kod ISCED	0322 (Bibliotekoznawstwo, informacja naukowa i archiwistyka)
8.	Związek kierunku studiów ze strategią rozwoju, w tym misją uczelni	<p>W programie studiów uwzględniono wytyczne zawarte w trzech opracowaniach:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dokument Ministerstwa Administracji i Cyfryzacji Polska 2030. Trzecia fala nowoczesności. Długookresowa strategia rozwoju kraju (Warszawa 2013), - Strategia rozwoju Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach na lata 2012–2020 (Katowice 2012). - Misja Uniwersytetu Śląskiego (Katowice 1997). <p>Kompetencje zdobywane podczas studiów są zgodne z celami strategicznymi dokumentu Ministerstwa Administracji i Cyfryzacji, szczególnie w obszarze innowacyjnej gospodarki i kreatywności indywidualnej. Absolwenci kierunku, jako specjaliści od projektowania użytecznych i funkcjonalnych przestrzeni informacyjnych, mają ułatwiać społeczeństwu korzystanie z zasobów cyfrowych. Celem zadań zawodowych realizowanych przez architektów informacji jest wspieranie rozwoju Polski Cyfrowej w obszarze e-usług, w tym e-administracji, zasobów cyfrowych dla nauki, edukacji i kultury, co przyczyni się do zwiększania kompetencji cyfrowych społeczeństwa. Program studiów wpisuje się w cele strategiczne Uniwersytetu Śląskiego. Architektura informacji jest popularnym kierunkiem w Polsce i na świecie, stanowiącym humanistyczne, skoncentrowane na człowieku i jego potrzebach społecznych, psychologicznych i kulturowych podejście do korzystania z technologii informacyjnych. Stanowi nowoczesny kierunek studiów, zgodny z oczekiwaniami rynku pracy. W programie studiów znaczną część stanowią zajęcia praktyczne, nabywane są kompetencje językowe, realizowane są treści związane z przedsiębiorczością i własnością intelektualną. W procesie kształcenia wykorzystuje się nowoczesne technologie informatyczne i otwarte zasoby edukacyjne. Instytut wspiera mobilność międzynarodową studentów i pracowników w ramach programu Erasmus+ oraz kontaktów z zagranicznymi uczelniami i ośrodkami informacji.</p> <p>Badania realizowane w powiązaniu z kierunkiem studiów, w nawiązaniu do światowych trendów rozwoju informatologii, mogą mieć charakter interdyscyplinarny i międzynarodowy. Otwierają także możliwość współpracy z biznesem i gospodarką.</p> <p>Instytut, stanowiąc jednostkę organizacyjną Wydziału Filologicznego, czuje odpowiedzialność za własny prestiż, ma świadomość, iż pozycja Wydziału w Uniwersytecie i Uniwersytetu Śląskiego w nauce oraz w odczuciu ogólnospołecznym powstaje dzięki wysiłkom wszystkich osób zatrudnionych w Uczelni, dlatego podczas opracowania programu uwzględniono Misję Uniwersytetu Śląskiego. Kadre Uczelni oraz studentów obowiązuje wzajemny szacunek oraz odpowiedzialność za aktywne zgłębianie wiedzy, warunkujących jakość uzyskiwanych rezultatów. Kadra Instytutu utrzymuje kontakty działając w ogólnopolskich i międzynarodowych organizacjach. Instytut zabiega o zachowanie jak najwyższych standardów wyposażenia technicznego i metod pracy naukowo-dydaktycznej dla podnoszenia jakości uzyskiwanych wyników. Instytut zapewnia rozwój studiującym przez dwustopniowy system (licencjat – magisterium), a najzdolniejszym zapewnia także studia doktoranckie. Przez konkursy otwiera możliwość zatrudnienia w charakterze nauczyciela akademickiego (w miarę dysponowania etatami).</p> <p>Uniwersytet zapewnia studentom swobodę organizowania się w grupach samorządowych, kołach naukowych, a także uczestniczenia w lokalnych oraz ogólnopolskich konferencjach. W tym zakresie Instytut sprzyja inicjatywom studenckim (w pracy koła naukowego, publikując w tomach zbiorowych oraz czasopismach oryginalne teksty), z zachowaniem obiektywizmu politycznego oraz właściwych postaw etycznych i obywatelskich.</p>
9.	Liczba semestrów	6

10.	Tytuł zawodowy	licencjat
11.	Specjalności	nie dotyczy
12.	Semestr od którego rozpoczyna się realizacja specjalności	nie dotyczy
13.	Procentowy udział dyscyplin naukowych lub artystycznych w kształceniu (ze wskazaniem dyscypliny wiodącej)	<ul style="list-style-type: none"> • <i>[dyscyplina wiodąca]</i> nauki o kulturze i religii (dziedzina nauk humanistycznych): 51% • nauki o komunikacji społecznej i mediach (dziedzina nauk społecznych): 18% • informatyka (dziedzina nauk ścisłych i przyrodniczych): 12% • nauki o zarządzaniu i jakości (dziedzina nauk społecznych): 5% • językoznawstwo (dziedzina nauk humanistycznych): 4% • psychologia (dziedzina nauk społecznych): 4% • filozofia (dziedzina nauk humanistycznych): 2% • matematyka (dziedzina nauk ścisłych i przyrodniczych): 2% • nauki o sztuce (dziedzina nauk humanistycznych): 2%
14.	Procentowy udział liczby punktów ECTS dla każdej z dyscyplin naukowych lub artystycznych do których odnoszą się efekty uczenia się w łącznej liczbie punktów ECTS (ze wskazaniem dyscypliny wiodącej)	<ul style="list-style-type: none"> • <i>[dyscyplina wiodąca]</i> nauki o kulturze i religii (dziedzina nauk humanistycznych): 51% • nauki o komunikacji społecznej i mediach (dziedzina nauk społecznych): 18% • informatyka (dziedzina nauk ścisłych i przyrodniczych): 12% • nauki o zarządzaniu i jakości (dziedzina nauk społecznych): 5% • językoznawstwo (dziedzina nauk humanistycznych): 4% • psychologia (dziedzina nauk społecznych): 4% • filozofia (dziedzina nauk humanistycznych): 2% • matematyka (dziedzina nauk ścisłych i przyrodniczych): 2% • nauki o sztuce (dziedzina nauk humanistycznych): 2%
15.	Liczba punktów ECTS konieczna dla uzyskania kwalifikacji odpowiadających poziomowi studiów	180
16.	Procentowy udział liczby punktów ECTS uzyskiwanych w ramach wybieranych przez studenta modułów kształcenia w łącznej liczbie punktów ECTS	35%
17.	Łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich (lub innych osób prowadzących zajęcia) i studentów	180
18.	Liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dyscyplin w ramach dziedzin nauk humanistycznych lub nauk społecznych, nie mniejszą niż 5 punktów ECTS – w przypadku kierunków studiów przypisanych do	29

	dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	
19.	Warunki wymagane do ukończenia studiów z określoną specjalnością	
20.	Organizacja procesu uzyskania dyplomu	<p>Organizację procesu dyplomowania na kierunku Architektura informacji reguluje Uchwała Rady Wydziału z dnia 11 grudnia 2012 r. stanowiąca Regulamin dyplomowania na Wydziale Filologicznym. Regulamin określa w sposób szczegółowy zasady zawarte w obowiązującym Regulaminie studiów w Uniwersytecie Śląskim. W Regulaminie dyplomowania na Wydziale Filologicznym znajdują się obowiązujące zapisy dotyczące procesu przygotowania pracy dyplomowej, formy rozprawy dyplomowej, sposobu jej oceny przez promotora oraz recenzenta, a także przebiegu egzaminu dyplomowego i kryteriów wyliczania oceny końcowej. Ponadto stosowane są procedury dyplomowania w ramach Archiwum Prac Dyplomowych (Zarządzenie nr 16 Rektora Uniwersytetu Śląskiego z dnia 28 stycznia 2015 r. w sprawie wprowadzenia procedury składania i archiwizowania pisemnych prac dyplomowych i zarządzenie nr 69 Rektora Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach z dnia 18 maja 2015 r. zmieniające zarządzenie w sprawie prowadzenia procedury składania i archiwizowania pisemnych prac dyplomowych).</p> <p>Uzupełnieniem wydziałowego regulaminu dyplomowania są wewnętrzne procedury opracowane w Instytucie Bibliotekoznawstwa i Informacji Naukowej. Zostały zapisane jako Etapy przygotowania i kształt pracy licencjackiej/magisterskiej i są udostępnione studentom na stronie internetowej Instytutu (http://www.ibin.us.edu.pl/assets/files/studia/prace_dyplomowe/prace_dyplomowe.pdf).</p> <p>Na początku trzeciego roku studiów organizowane jest spotkanie studentów z pracownikami, którzy podjęli się realizacji seminariów dyplomowych. Podczas spotkania promotorzy przedstawiają tematykę prowadzonych przez siebie seminariów, zgodną z kierunkiem własnych badań oraz z badaniami realizowanymi w Instytucie, przede wszystkim z zakresu współczesnych problemów informatologii w Polsce i zagranicą oraz architektury informacji. Po dokonaniu wyboru promotora studenci uzgadniają z promotorem tematykę i zakres podejmowanych badań, spełniających kryteria oryginalności tematu, właściwego wykorzystania aparatu naukowego (przypisy, bibliografia załącznikowa), właściwej kompozycji tekstu. Przygotowanie rozprawy na poziomie licencjackim trwa dwa semestry, w czasie których student ma stały kontakt z promotorem, korzystając z jego merytorycznych wskazówek.</p> <p>Dopuszczenie do egzaminu dyplomowego następuje po zaliczeniu wszystkich przedmiotów oraz po potwierdzonym podpisem promotora przyjęciu rozprawy.</p> <p>Egzamin dyplomowy przebiega zgodnie z Regulaminem dyplomowania w Uniwersytecie Śląskim.</p>
21.	Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych dla kierunku studiów o profilu praktycznym, a w przypadku kierunku studiów o profilu ogólnoakademickim – jeżeli program studiów na tych studiach przewiduje praktyki	Nie dotyczy.
22.	Łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych na kierunku studiów o profilu praktycznym, a w przypadku kierunku studiów o profilu ogólnoakademickim – jeżeli program studiów na tych studiach przewiduje praktyki	0

23.	Łączna liczba punktów ECTS, większa niż 50% ich ogólnej liczby, którą student musi uzyskać: <ul style="list-style-type: none"> na kierunku o profilu ogólnoakademickim w ramach modułów zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dyscyplinach naukowych lub artystycznych związanych z tym kierunkiem studiów; na kierunku o profilu praktycznym w ramach modułów zajęć kształtujących umiejętności praktyczne 	97
24.	Ogólna charakterystyka kierunku	<p>Architektura informacji to kierunek studiów obejmujący treści związane z projektowaniem przestrzeni informacyjnych, polegającym na tworzeniu systemów organizacji treści, systemów nazewnictwa i graficznej reprezentacji elementów informacyjnych oraz systemów nawigacyjnych i wyszukiwawczych w serwisach internetowych i intranetowych. W trakcie studiów studenci nabywają wiedzę i umiejętności:</p> <ul style="list-style-type: none"> - gromadzenia, strukturyzowania, przetwarzania, analizowania, prezentowania i ochrony danych i informacji; - wyszukiwania i udostępniania pochodzącej z wiarygodnych źródeł informacji z wykorzystaniem różnorodnych narzędzi; - projektowania i tworzenia produktów cyfrowych z wykorzystaniem programów graficznych i narzędzi do prototypowania; - planowania przestrzeni informacyjnych, dostosowanych do indywidualnych potrzeb użytkowników z zastosowaniem zasad estetyki i projektowania wizualnego. <p>Łącząc w oryginalny sposób zagadnienia humanistyczne, społeczne i techniczne, architektura informacji jest idealnym kierunkiem studiów dla osób, które reprezentują humanistyczne podejście w korzystaniu z technologii komputerowych i informacyjnych.</p>
25.	Ogólna charakterystyka specjalności	Kierunek bez specjalności.

CZĘŚĆ B: EFEKTY UCZENIA SIĘ

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Kod efektu uczenia się kierunku	Efekty uczenia się Po ukończeniu studiów pierwszego stopnia o profilu ogólnoakademickim na kierunku studiów architektura informacji absolwent:	Kody charakterystyk II stopnia PRK do których odnosi się efekt kierunkowy
WIEDZA		
K_W01	Dysponuje wiedzą na temat architektury informacji oraz wynikających z jej przedmiotu i metodologii badań relacji z innymi obszarami, dziedzinami i dyscyplinami nauki.	2018_P6S_WG
K_W02	Zna podstawowe metody, techniki i narzędzia gromadzenia, organizacji, przetwarzania, przechowywania, ochrony oraz analizy i prezentacji (w tym wizualizacji) danych i informacji.	2018_P6S_WG
K_W03	Wykazuje się znajomością teorii, zasad, metod, technik i narzędzi projektowania wizualnego.	2018_P6S_WG
K_W04	Posiada ogólną wiedzę na temat strukturyzacji zawartości różnego typu przestrzeni i obiektów informacyjnych z uwzględnieniem zasad użyteczności, funkcjonalności i estetyki.	2018_P6S_WG
K_W05	Ma uporządkowaną wiedzę na temat źródeł informacji, ich typów i jakości, oraz zna metody opisu, organizacji i udostępniania treści w systemach informacyjnych.	2018_P6S_WG
K_W06	Posiada wiedzę o metodach i narzędziach wyszukiwania informacji w źródłach drukowanych (bibliografie tradycyjne, dokumenty archiwalne) i elektronicznych (komputerowe bazy danych, internetowe serwisy informacyjne, biblioteki cyfrowe).	2018_P6S_WG
K_W07	Zna zasady redagowania różnego typu tekstów w zależności od grupy odbiorców, nośnika i środowiska publikacji.	2018_P6S_WG
K_W08	Ma podstawową wiedzę o psychologicznym, społecznym i kulturowym funkcjonowaniu człowieka w e-społeczeństwie oraz jego potrzebach informacyjnych.	2018_P6S_WK
K_W09	Rozumie potrzebę ciągłej edukacji, zna metody i narzędzia zdobywania wiedzy oraz organizacji cyfrowych materiałów dydaktycznych.	2018_P6S_WK
K_W10	Posiada wiedzę o ochronie własności przemysłowej i prawie autorskim.	2018_P6S_WK
K_W11	Ma ogólną wiedzę na temat funkcjonowania przedsiębiorstw, systemów, metod i procesów zarządzania oraz dystrybucji produktów i usług, zwłaszcza cyfrowych.	2018_P6S_WK
UMIEJĘTNOŚCI		
K_U01	Potrafi dokonać wyboru odpowiednich źródeł, ocenić ich jakość, zaplanować strategię wyszukiwawczą oraz efektywnie przeprowadzić proces wyszukiwania korzystając z różnego typu narzędzi.	2018_P6S_UW
K_U02	Opanował umiejętność wykorzystywania w architekturze informacji wiedzy z dyscyplin pokrewnych w celu prowadzenia podstawowych badań naukowych i rozwiązywania praktycznych problemów.	2018_P6S_UW
K_U03	Potrafi rozpoznawać i analizować czynniki psychologiczne i społeczno-kulturowe w e-społeczeństwie w celu tworzenia produktów cyfrowych zgodnych z oczekiwaniami klientów.	2018_P6S_UW
K_U04	Umie dokonać analizy zagrożeń informacyjnych i zaplanować strategię ochrony systemów informacyjnych oraz różnego typu dokumentów.	2018_P6S_UW

K_U05	Potrafi gromadzić, reprezentować, strukturyzować, przetwarzać, analizować oraz prezentować dane i informacje za pomocą różnych aplikacji komputerowych, wykorzystując narzędzia lingwistyczne, w tym języki informacyjne.	2018_P6S_UW
K_U06	Jest przygotowany do projektowania i tworzenia produktów cyfrowych z wykorzystaniem programów graficznych.	2018_P6S_UW
K_U07	Potrafi zaplanować przestrzeń informacyjną, stosując zasady projektowania wizualnego.	2018_P6S_UW
K_U08	Umie dokonać podstawowej analizy funkcjonowania i oceny istniejących systemów, procesów i usług informacyjnych.	2018_P6S_UW
K_U09	Posiada umiejętność rozumienia i tworzenia różnego typu komunikatów i dłuższych wypowiedzi, dbając o poprawność językową i terminologiczną tekstu.	2018_P6S_UK
K_U10	Potrafi jasno formułować poglądy i przedstawiać argumentację, posługując się faktami z wiarygodnych źródeł informacji.	2018_P6S_UK
K_U11	Posiada umiejętność rozumienia oraz tworzenia różnego typu tekstów pisanych i ustnych wymagającą wiedzy systemowej o języku w zakresie jego struktur gramatycznych, leksyki i fonetyki. Porozumiewa się w języku obcym z wykorzystaniem różnych kanałów i technik komunikacyjnych w zakresie właściwym dla danego obszaru wiedzy.	2018_P6S_UK
K_U12	Potrafi współdziałać w grupie, jest przygotowany do organizowania i kierowania pracą zespołu oraz efektywnie planuje pracę własną.	2018_P6S_UO
K_U13	Potrafi zaplanować i zrealizować zadania związane z podnoszeniem poziomu wiedzy i doskonalenia umiejętności.	2018_P6S_UU
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
K_K01	Ma świadomość postępu naukowego, dynamiki zmian w technologiach informacyjno-komunikacyjnych i ich wpływu na środowisko informacyjne; krytycznie ocenia zakres posiadanej wiedzy i umiejętności, jest otwarty na nowe idee i technologie.	2018_P6S_KK
K_K02	Wykorzystuje posiadaną wiedzę do rozwiązywania problemów pojawiających się w pracy zawodowej, w tym organizowania dostępu do informacji oraz jej prezentowania w taki sposób, aby była zrozumiała dla odbiorców.	2018_P6S_KK
K_K03	Rozumie rolę architekta informacji w kształtowaniu życia społecznego, współorganizuje i inicjuje działania na rzecz interesu publicznego, wykorzystując m. in. kompetencje informacyjne, językowe i komunikacyjne.	2018_P6S_KO
K_K04	Wykazuje się przedsiębiorczością w realizacji podjętych zadań.	2018_P6S_KO
K_K05	Wykazuje gotowość do pełnienia - w sposób odpowiedzialny i respektujący zasady prawa, etyki zawodowej oraz inne normy społeczne - ról zawodowych związanych z projektowaniem przestrzeni informacyjnej i tworzeniem zasobów cyfrowych.	2018_P6S_KR

CZĘŚĆ C: PLAN STUDIÓW

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna
7.	Rok akademicki od którego obowiązuje zmieniony plan studiów	—

A - TREŚCI OGÓLNE I KIERUNKOWE								I rok						II rok						III rok					
								semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6		
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	Razem	W	I	Razem ECTS	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E
1	Efektywne wyszukiwanie informacji	PL	Z	30		30	3		30	3															
2	Elementy psychologii	PL	Z	30		30	3		30	3															
3	Elementy statystyki	PL	Z	30		30	3		30	3															
4	Komunikacja interpersonalna	PL	E	45	15	30	5	15	30	5															
5	Ocena i selekcja informacji	PL	Z	30		30	3		30	3															
6	Przetwarzanie i prezentacja danych	PL	Z	30		30	4		30	4															
7	Techniki uczenia się i zapamiętywania	PL	Z	15		15	2		15	2															
8	Teoria architektury informacji	PL	E	30	30		5	30		5															
9	Analiza i wizualizacja informacji	PL	Z	30		30	3					30	3												
10	Digitalizacja zasobów informacyjnych	PL	Z	30		30	3					30	3												
11	Elementy medioznawstwa	PL	Z	15	15		1				15		1												
12	Estetyka	PL	Z	15	15		2				15		2												
13	Etyka informacji	PL	Z	15	15		1				15		1												
14	Narzędzia pracy zespołowej	PL	Z	30		30	3					30	3												
15	Ochrona własności intelektualnej	PL	E	15	15		2				15		2												
16	Podstawy logiki	PL	Z	15		15	2					15	2												
17	Recepcja treści cyfrowych	PL	E	45	15	30	5				15	30	5												
18	Użytkownicy informacji	PL	Z	30		30	3					30	3												
19	Warsztaty redagowania tekstu	PL	Z	30		30	3					30	3												
20	Cyberkultura	PL	Z	30	30		2							30		2									
21	E-społeczeństwo	PL	Z	15	15		1							15		1									
22	Moduły do wyboru na 3 semestrze *[zobacz opis poniżej]	*	*	120		120	12								120	12									
23	Podstawy projektowania graficznego	PL	Z	30		30	2								30	2									
24	Podstawy zarządzania	PL	Z	30	15	15	2							15	15	2									
25	Systemy organizacji wiedzy	PL	E	45	15	30	4							15	30	4									
26	Teoria komunikacji wizualnej	PL	E	15	15		2							15		2									
27	Tworzenie stron WWW	PL	Z	30		30	3								30	3									
28	Architektura przestrzeni informacyjnych	PL	Z	30		30	3											30	3						
29	Bezpieczeństwo informacji	PL	E	30		30	3											30	3						
30	English for digital designers	EN	Z	30		30	3											30	3						

A - TREŚCI OGÓLNE I KIERUNKOWE

Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	rodzaj zajęć			Razem ECTS	I rok						II rok						III rok					
								semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6		
				Razem	W	I		W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E
31	Fotografia cyfrowa i obróbka obrazu	PL	Z	45	15	30	3										15	30	3						
32	Moduły do wyboru na 4 semestrze *[zobacz opis poniżej]	*	*	60		60	8										60	8							
33	Projektowanie i tworzenie baz danych	PL	Z	30		30	2										30	2							
34	Projektowanie interfejsów użytkownika	PL	Z	30		30	2										30	2							
35	Webwriting	PL	Z	30		30	2										30	2							
36	Zarządzanie zespołem	PL	Z	30		30	2										30	2							
37	Badania UX	PL	Z	30		30	2													30	2				
38	Grafika wektorowa	PL	Z	30		30	2													30	2				
39	Infografika	PL	Z	30		30	2													30	2				
40	Metodologia badań naukowych	PL	E	30	30		2													30		2			
41	Moduły do wyboru na 5 semestrze *[zobacz opis poniżej]	*	*	120		120	12													120	12				
42	Optymalizacja serwisów internetowych	PL	Z	30		30	2													30	2				
43	Seminarium dyplomowe	PL	Z	15		15	4													15	4				
44	Systemy zarządzania treścią	PL	Z	30		30	2													30	2				
45	Tworzenie i zarządzanie bibliografią	PL	Z	30		30	2													30	2				
46	Big Data	PL	E	15	15		2															15		2	
47	Marketing internetowy	PL	Z	30		30	3																30	3	
48	Moduły do wyboru na 6 semestrze *[zobacz opis poniżej]	*	*	45		45	6																45	6	
49	Podstawy działalności biznesowej	PL	Z	30		30	3																30	3	
50	Podstawy retoryki i stylistyki	PL	Z	30	15	15	2															15	15	2	
51	Seminarium dyplomowe	PL	Z	30		30	12																30	12	
52	Społeczne aspekty internetu	PL	E	30	15	15	2															15	15	2	
RAZEM A - TREŚCI OGÓLNE I KIERUNKOWE:				1695	300	1395	172	45	195	28	75	195	28	90	225	28	15	300	28	30	315	30	45	165	30

B - INNE WYMAGANIA

Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	rodzaj zajęć			Razem ECTS	I rok						II rok						III rok					
								semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6		
				Razem	W	I		W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E
1	Wychowanie Fizyczne	PL	Z	30		30	0		30																
2	Wychowanie Fizyczne	PL	Z	30		30	0					30													
3	Język obcy 1	PL	Z	30		30	2		30	2															
4	Język obcy 2	PL	Z	30		30	2					30	2												
5	Język obcy 3	PL	Z	30		30	2								30	2									
6	Język obcy 4	PL	E	30		30	2											30	2						
RAZEM B - INNE WYMAGANIA:				180	0	180	8	0	60	2	0	60	2	0	30	2	0	30	2	0	0	0	0	0	0
RAZEM SEMESTRY:				1875	300	1575	180	300	30	330	30	345	30	345	30	345	30	345	30	210	30				
OGÓŁEM								1875																	

Studia kończą się nadaniem tytułu zawodowego licencjata na kierunku architektura informacji.

* Grupy modułów

Moduły do wyboru na 3 semestrze

Opis:					
Student wybiera 4 moduły za łączną liczbę 12 ECTS.					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
Architektura publikacji	PL	Z		30	3
Cataloguing standards for the Semantic Web	PL	Z		30	3
Cyfrowe dziedzictwo kulturowe	PL	Z		30	3
Komunikacja w internecie	PL	Z		30	3
Otwarte zasoby naukowe i edukacyjne	PL	Z		30	3

Moduły do wyboru na 4 semestrze

Opis:					
Student wybiera 4 moduły za łączną liczbę 8 ECTS.					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
Informacja archiwalna	PL	Z		15	2
Intelligent information systems	PL	Z		15	2
Metody kreatywnego rozwiązywania problemów	PL	Z		15	2
Projektowanie wizualne	PL	Z		15	2
Systemy kierowania informacją globalną	PL	Z		15	2

Moduły do wyboru na 5 semestrze

Opis:					
Student wybiera 4 moduły za łączną liczbę 12 ECTS.					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
E-learning	PL	Z		30	3
Kolekcje cyfrowe instytucji nauki i kultury	PL	Z		30	3
Kompetencje międzykulturowe	PL	Z		30	3
Myślenie krytyczne	PL	Z		30	3
Przechowywanie i ochrona dokumentów	PL	Z		30	3

Moduły do wyboru na 6 semestrze

Opis:					
Student wybiera 3 moduły za łączną liczbę 6 ECTS.					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
Design thinking	PL	Z		15	2
PR w kulturze, administracji i biznesie	PL	Z		15	2
Rynek publikacji elektronicznych	PL	Z		15	2
Zagadnienia wydawnicze	PL	Z		15	2

Legenda:

Każdy semestr składa się z 15 tygodni

E/Z - egzamin/zaliczenie

E - punkty ECTS

W - wykład, I - pozostałe formy zajęć różne od wykładu (ćwiczenia, laboratorium, konwersatorium, seminarium, proseminarium, lektorat, ćwiczenia terenowe, warsztat, praktyka, tutoring)

CZĘŚĆ D: OPIS MODUŁÓW

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Analiza i wizualizacja informacji

Kod modułu: 02-AI-S1-AWI02

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
AWI02_1	Student zna cyfrowe formaty strukturalnego organizowania i składowania danych. Posiada podstawową wiedzę w zakresie metod analiz danych i narzędzi je wspierających. Zna metody wizualizacji oraz narzędzia pozwalające je tworzyć w oparciu o wybrane formaty danych.	K_W02	2
AWI02_2	Student potrafi analizować dane opisujące wybrane dziedziny przedmiotowe zgromadzone w postaci plików o różnych formatach. Wyniki analiz umie przedstawiać w relewantnych danym dziedzinom postaciach graficznych.	K_U05	4
AWI02_3	Student potrafi wpływać na końcowy wynik wizualizacji uzyskiwanych za pomocą wybranych narzędzi, tak aby były one łatwo przyswajalne przez potencjalnych odbiorców zarówno pod kątem estetycznym jak i metodycznym.	K_U06	3
AWI02_4	Zdobyta wiedza pozwala na opracowywanie informacji ilościowych od momentu ich materializacji jako plików cyfrowych aż po efekt końcowy stanowiący wizualizacje, których forma dobrana zostaje jako maksymalnie oddająca charakter zjawisk odkrytych w pierwotnych danych cyfrowych.	K_K02	4

3. Opis modułu	
Opis	W ramach modułu studenci zapoznają się z procesem analizy danych głównie pod kątem ilościowym. Poznają metody organizacji i składowania danych cyfrowych, podstawy ich analiz oraz szerokie spektrum możliwości wizualizacji wyników tych analiz. Analizowane dane będą posiadały charakter zarówno relacyjny jak i sieciowy, a dla każdego z nich zaproponowane zostaną relewantne narzędzia. Wybrane metody wizualizacji sprzyjać będą przedstawianiu zarówno danych o charakterze detalicznym jak i masowym.
Wymagania wstępne	brak

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
AWI02_w_1	Ocena ciągła	W ramach każdej z przedstawianych metod studenci w podgrupach z wykorzystaniem	

		zaproprowanych narzędzi będą prowadzić analizy, których wyniki będą opracowywać wizualnie. Ocena końcowa będzie wypadkową ocen cząstkowych oraz aktywności studenta na zajęciach.	AWI02_1, AWI02_2, AWI02_3, AWI02_4
--	--	---	------------------------------------

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
AWI02_fs_1	laboratorium	Zajęcia laboratoryjne z wprowadzeniem do poszczególnych metod i narzędzi polegającym na prezentacji ich wykorzystania dla przykładowych zbiorów danych. Zajęcia z użyciem komputera. Samodzielna praca studentów w podgrupach na proponowanych narzędziach.	30	Wstępne zapoznanie się z wybranymi technikami i narzędziami ułatwiające realizację zadań laboratoryjnych. Możliwość dopracowywania analiz i ich wizualnego opracowania podlegających późniejszej ocenie w ramach pracy własnej.	60	AWI02_w_1

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Architektura przestrzeni informacyjnych

Kod modułu: 02-AI-S1- API04

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
API04_1	Student wie, czym jest przestrzeń informacyjna, jakie są jej cechy charakterystyczne. Zna zasady projektowania użytecznych, funkcjonalnych i estetycznych struktur systemów informacyjnych.	K_W03 K_W04	2 5
API04_2	Student potrafi organizować treść, dzielić ją na kategorie i planować komponenty przestrzeni informacyjnych, w tym systemy nawigacji, etykietowania i wyszukiwania.	K_U05 K_U07	4 3
API04_3	Student potrafi przeprowadzić analizę zawartości istniejącego środowiska informacyjnego. Umie przygotować strategię architektury informacji, uwzględniając przy tym zasady opracowania poszczególnych komponentów przestrzeni informacyjnej. Wykorzystuje odpowiednie oprogramowanie do testowania projektów architektury informacji.	K_U05 K_U08	4 4
API04_4	Student planuje przestrzeń informacyjną, kategoryzuje jej zawartość w logiczny dla odbiorców sposób, nadaje zrozumiałe etykiety i projektuje czytelne systemy nawigacji, aby użytkownicy bez problemu odnajdowali w niej informacje.	K_K02	5

3. Opis modułu

Opis	W ramach modułu studenci poznają podstawowe elementy architektury przestrzeni informacyjnych i zasady ich projektowania. Uczą się nadawania struktur i organizowania zawartości w środowiskach informacyjnych. Poznają rodzaje etykiet i wytyczne do ich tworzenia, uczą się metod badania potrzeb użytkowników w tym zakresie. Potrafią zaplanować strategię architektury informacji, przygotować i przetestować projekt architektury informacji.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułów: Teoria architektury informacji, Użytkownicy informacji, Systemy organizacji wiedzy, Metadane.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
API04_w_1	Projekt	Przygotowanie projektu architektury przestrzeni informacyjnej zgodnie z wymogami prowadzącego.	API04_1, API04_2, API04_3, API04_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
API04_fs_1	laboratorium	Omówienie zasad projektowania przestrzeni cyfrowych i ich podstawowych komponentów w oparciu o zadaną lekturę. Podczas ćwiczeń z zakresu organizowania treści, nadawania etykiet i projektowania nawigacji wykorzystywane są metody: burza mózgów, sortowanie kart, case study, praca indywidualna i w grupach. Ponadto studenci poznają programy komputerowe do testowania architektury informacji.	30	Zapoznanie z literaturą przedmiotu, realizacja projektu.	60	API04_w_1

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Architektura publikacji

Kod modułu: 02-AI-S1-OPAP03

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
OPAP03_1	Student dysponuje ogólną wiedzą na temat struktury i zasad budowy różnego typu publikacji, z uwzględnieniem zasad ich użyteczności, funkcjonalności i estetyki. Zna teorie, zasady, metody, techniki i narzędzia projektowania wizualnego niezbędne do projektowania publikacji.	K_W03 K_W04	3 2
OPAP03_2	Student potrafi zaplanować przestrzeń informacyjną i estetyczną publikacji tradycyjnych i elektronicznych, w tym celu stosuje zasady projektowania wizualnego.	K_U07	4
OPAP03_3	Student wykorzystuje posiadaną wiedzę do projektowania publikacji odpowiadających na różne potrzeby odbiorców.	K_K02	3
OPAP03_4	Student jest świadomy dynamiki zmian w technologiach informacyjno-komunikacyjnych i ich wpływu na architekturę publikacji.	K_K01	2
OPAP03_5	Umie dokonać podstawowej analizy funkcjonowania i oceny istniejących typów publikacji tradycyjnych i elektronicznych.	K_U08	2

3. Opis modułu	
Opis	Moduł ma za zadanie zapoznanie studenta z wiedzą z zakresu budowy różnego rodzaju publikacji, z uwzględnieniem genezy ich kształtowania się w kontekście wieloaspektowych uwarunkowań rynku książki dawnej i współczesnej. Student posługując się odpowiednią terminologią oraz normami, powinien móc scharakteryzować formy oraz omówić i ocenić zasady projektowania publikacji tradycyjnych, elektronicznych, konwergencyjnych i personalizowanych. Powinien być ponadto świadomy wpływu technologii informacyjno-komunikacyjnych na kompozycję typograficzną i wydawniczą (layout) publikacji. Tę wiedzę potrafi zastosować w praktyce, rozumiejąc znaczenie podejmowanych działań na rzecz organizowania i prezentacji dostępu do informacji oraz kształcenia permanentnego w tym zakresie.
Wymagania wstępne	Elementarna wiedza z zakresu rynku książki

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
OPAP03_w_1	Ocena ciągła	Ocenie podlegać będzie przygotowanie (na podstawie lektury przedmiotu) do zajęć oraz	OPAP03_1, OPAP03_2,

		sposób wykonania zadań praktycznych, sprawdzających znajomość poszczególnych elementów projektowania publikacji.	OPAP03_3, OPAP03_5
OPAP03_w_2	Projekt indywidualny lub grupowy	Zaprojektowanie layoutu wybranego typu publikacji. Ocenie podlega wykorzystanie wiedzy na temat architektury książki.	OPAP03_1, OPAP03_2, OPAP03_3, OPAP03_4, OPAP03_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
OPAP03_fs_1	ćwiczenia	Studenci analizują budowę różnego rodzaju publikacji i ustalają zasady kształtowania się architektury książki (zajęcia z wykorzystaniem metod podających, problemowych oraz ćwiczeń praktycznych). Na tej podstawie przygotowują projekt, będący wynikiem znajomości teorii, zasad, metod, technik i narzędzi projektowania wizualnego oraz wiedzy o funkcjonowaniu istniejących typów publikacji tradycyjnych i elektronicznych.	30	Lektura uzupełniająca, służąca aktywnemu udziałowi w zajęciach oraz przygotowanie projektu, zgodnie z wytycznymi prowadzącego.	60	OPAP03_w_1, OPAP03_w_2

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Badania UX

Kod modułu: 02-AI-S1-UX05

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
UX05_1	Student definiuje pojęcie user experience (wrażeń użytkownika) i wyznacza jego zakres względem innych pojęć pokrewnych. Zna różne metody i techniki badań wrażeń użytkownika. Zna zasady projektowania użytecznych i funkcjonalnych serwisów oraz obowiązujące standardy w tym zakresie.	K_W02 K_W04	3 5
UX05_2	Student potrafi zaplanować i samodzielnie przeprowadzić proces badawczy UX. Potrafi dobrać metodę, techniki oraz uczestników badania adekwatne do diagnozowanego systemu i wymagań zleciodawcy.	K_U03 K_U08	5 3
UX05_3	Potrafi przeprowadzić analizę danych zebranych w trakcie badania. Poprawnie interpretuje uzyskane wyniki.	K_U05	5
UX05_4	Rozumie potrzebę dopasowania projektu do potrzeb określonej grupy użytkowników. Priorytetem we wszystkich badaniach podejmowanych przez studenta jest użytkownik.	K_K02 K_W08	5 3

3. Opis modułu

Opis	W ramach modułu studenci zapoznają się z metodami i technikami badań wrażeń użytkownika. Zdobytą wiedzę wykorzystują do diagnozowania różnego typu serwisów internetowych, aplikacji mobilnych i innych produktów cyfrowych. Ćwiczenia przygotowują do samodzielnego przeprowadzenia pełnego procesu badawczego w formie projektu końcowego.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
UX05_w_1	Sprawdzian pisemny	Sprawdzian weryfikujący stopień przyswojenia i zrozumienia treści publikacji zadanych do samodzielnej lektury oraz zagadnień omawianych w trakcie zajęć.	UX05_1
UX05_w_2	Projekt	Samodzielne wykonanie badania UX wybranego serwisu WWW czy aplikacji mobilnej, zgodnie z zaleceniami prowadzącego.	UX05_1, UX05_2, UX05_3, UX05_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
UX05_fs_1	laboratorium	Omówienie różnych metod i technik badania UX w oparciu o zadaną lekturę. Dla wybranych metod, ćwiczenia w realizacji kolejnych etapów procesu diagnostycznego, od planu po analizę wyników.	30	Lektura uzupełniająca zgodna z zaleceniami prowadzącego. Przygotowanie i realizacja projektu.	30	UX05_w_1, UX05_w_2

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Bezpieczeństwo informacji

Kod modułu: 02-AI-S1-BI04

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
BI04_1	Student wie, czym jest bezpieczeństwo informacji i jakie ma znaczenie. Zna zasady zapewniania bezpieczeństwa informacji. Student wie, czym są informacja niejawna i dane wrażliwe. Zna prawne aspekty zabezpieczania informacji. Student wie czym jest audyt i analiza ryzyka w sferze informacji i rozumie potrzebę ich systematycznego przeprowadzania.	K_W02	5
BI04_2	Student potrafi zidentyfikować różne rodzaje zagrożeń bezpieczeństwa informacji, dokonać analizy zagrożeń oraz zastosować odpowiednie środki i metody ochrony. Potrafi przeprowadzić audyt informacji, wykorzystując jego zasady i procedury. Student potrafi przeprowadzić analizę ryzyka i zarządzać nim.	K_U04	4
BI04_3	Student rozumie potrzebę przestrzegania norm etycznych i prawnych przy rozstrzyganiu problemów związanych z bezpieczeństwem informacji.	K_K05	4

3. Opis modułu	
Opis	W ramach modułu studenci zdobędą wiedzę z zakresu bezpieczeństwa informacji przetwarzanych w systemach teleinformatycznych. Realizacja modułu ma sprawić, by student potrafił zdefiniować i rozpoznać podstawowe zagrożenia bezpieczeństwa informacji, a także podjąć odpowiednie kroki w celu ochrony powierzonych mu zasobów informacyjnych. Celowi temu służy wykorzystanie metod aktywizujących studentów oraz analizowanie i krytyczna ocena przykładów dokumentacji i działań związanych z bezpieczeństwem informacji.
Wymagania wstępne	brak

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
BI04_w_1	Egzamin	Egzamin pisemny sprawdzający poziom przyswojenia wiedzy szczegółowej z zakresu bezpieczeństwa informacji zdobytej w trakcie zajęć oraz pozyskanej poprzez lekturę zaleconych publikacji.	BI04_1, BI04_2, BI04_3
BI04_w_2	Ocena ciągła	Ocenie ciągłej podlegać będą weryfikacja poziomu opanowania wiedzy i zadania praktyczne	BI04_1, BI04_2

		związane z bezpieczeństwem informacji wykonywane w trakcie zajęć.	
--	--	---	--

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
BI04_fs_1	ćwiczenia	Ćwiczenia, w trakcie których studenci poznają podstawowe przepisy i standardy dot. bezpieczeństwa informacji, analizują dokumentację i procedury związane z tym zagadnieniem, rozwiązują zadania problemowe oraz uczestniczą w dyskusjach.	30	Powtórzenie i utrwalenie treści ćwiczeń. Indywidualna lektura tekstów zalecanych jako literatura przedmiotu.	60	BI04_w_1, BI04_w_2

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Big Data

Kod modułu: 02-AI-S1-BD06

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
BD06_1	Student ma uporządkowaną wiedzę na temat Big data. Zna podstawowe definicje, cechy charakterystyczne danych tego typu i ich systematykę.	K_W05	4
BD06_2	Student potrafi wskazać źródła Big data. Zna uwarunkowania i ograniczenia dotyczące określenia ich ilości, wielowymiarowości, jakości informacji jaką można z nich uzyskać oraz wartości biznesowej dającej się przełożyć na konkretny cel organizacji.	K_U01	4
BD06_3	Student wykorzystuje posiadaną wiedzę do oceny źródeł, rodzaju i formatu Big data na przykładzie wybranej sieci społecznościowej. Podejmuje próbę oceny jakości tych danych z punktu widzenia celu biznesowego organizacji oraz błędnych lub nieprawdziwych informacji.	K_K02 K_U01	3 4
BD06_4	Student umie dokonać podstawowej analizy problemu zarządzania danymi Big Data, tzw. wizualnej redukcji danych (Visual Data Reduction). Potrafi podać przykłady hierarchicznego zarządzania danymi i skalowalnością ich struktur w celu ich wizualizacji w 2D lub 3D.	K_U08	3

3. Opis modułu	
Opis	Celem modułu jest zapoznanie studentów z problematyką dużych, zmiennych i różnorodnych zbiorów danych. Studenci poznają nowe formy zbiorów danych oraz sposoby ich przetwarzania służące wspomaganie podejmowania decyzji, odkrywaniu nowych zjawisk i optymalizacji procesów. Analizują różne modele Big data (3V i 4V).
Wymagania wstępne	Podstawowe kompetencje w zakresie posługiwania się technologiami informacyjnymi oraz znajomość podstawowych zagadnień architektury przestrzeni informacyjnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
BD06_w_1	Egzamin	Egzamin pisemny (lub ustny) pozwoli weryfikować wiedzę i umiejętności studenta z zakresu treści prezentowanych na wykładzie.	BD06_1, BD06_2, BD06_3, BD06_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
BD06_fs_1	wykład	Prowadzący omawia problematykę dużych, zmiennych i różnorodnych zbiorów danych z wykorzystaniem takich metod , jak: metoda podająca, prezentacja, wykład konwencjonalny i/lub konwersatoryjny, i/lub blended learning.	15	Lektura uzupełniająca zgodna z zaleceniami prowadzącego. Przygotowanie do egzaminu.	45	BD06_w_1

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Cataloguing standards for the Semantic Web

Kod modułu: 02-AI-S1-OPCS03

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
OPCS03_1	Student zna podstawowe metody i techniki organizacji, analizy i przetwarzania/katalogowania danych/zasobów w Semantic Web.	K_W02	3
OPCS03_2	Student posiada umiejętność analizy przykładów opisów zasobów sieciowych sporządzonych zgodnie z wybranymi formatami i standardami zapisanymi w języku angielskim.	K_U05 K_U11	3 4
OPCS03_3	Student ma świadomość dynamiki zmian w rozwoju sieci semantycznych i ich wpływu na środowisko informacyjne. Jest otwarty na nowe idee i technologie, w tym formaty i standardy katalogowania.	K_K01	3
OPCS03_4	Student umie dokonać podstawowej analizy funkcjonowania i oceny istniejących systemów katalogowania zasobów Semantycznego Webu i związanych z nimi procesów.	K_U08	4

3. Opis modułu	
Opis	Celem modułu jest zaznajomienie studentów z wybranymi formatami i standardami opracowania zasobów w Semantic Web. Studenci zapoznają się m.in. z formalnym modelem danych wykorzystywanym do odwzorowywania struktury sieciowych systemów organizacji wiedzy SKOS (ang. Simple Knowledge Organization System). Analizują zasady katalogowania sieci 3D, format FOAF (ang. Friend of a Friend) oraz format DOAP (ang. Description of a Project). Zajęcia uzupełnia przegląd aplikacji, które umożliwiają opracowanie zasobów sieciowych z wykorzystaniem poznanych standardów.
Wymagania wstępne	Podstawowe kompetencje w zakresie posługiwania się technologiami informacyjnymi oraz znajomość podstawowych zagadnień architektury przestrzeni informacyjnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
OPCS03_w_1	Projekt	Przygotowanie prostej bazy danych z wykorzystaniem aplikacji umożliwiających opracowanie zasobów sieciowych z wykorzystaniem poznanych standardów.	OPCS03_1, OPCS03_2, OPCS03_3, OPCS03_4
OPCS03_w_2	Test	Test w formie pisemnej sprawdza wiedzę studenta z zakresu formatów i standardów	OPCS03_1, OPCS03_2,

		opracowania zasobów w Semantic Web.	OPCS03_3, OPCS03_4
OPCS03_w_3	Ocena ciągła	Ocena ciągła umożliwi sprawdzenie stopnia przygotowania do ćwiczeń, wiedzy i umiejętności rozwijanych na ćwiczeniach oraz uzupełnionych lekturą zalecanej literatury przedmiotu.	OPCS03_1, OPCS03_2, OPCS03_3, OPCS03_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
OPCS03_fs_1	laboratorium	Prowadzący omawia zasady opracowania zasobów w Semantic Web z wykorzystaniem takich metod, jak: metoda podająca, prezentacja, wykład, i/lub blended learning. Ćwiczenia, w czasie których studenci zdobywają wiedzę i umiejętności w zakresie zasad katalogowania wybranych zasobów sieciowych.	30	Lektura uzupełniająca zgodna z zaleceniami prowadzącego. Przygotowanie do testu i aktywnego udziału w ćwiczeniach. Opracowanie projektów, wykonywanie ćwiczeń związanych z doskonaleniem umiejętności omawianych podczas zajęć.	60	OPCS03_w_1, OPCS03_w_2, OPCS03_w_3

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Cyberkultura

Kod modułu: 02-AI-S1-CK03

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
CK03_1	Student ma wiedzę na temat współczesnych teorii kulturowych, zwłaszcza tych obszarów ludzkiej działalności, które obejmują wyznaczniki paradygmatu opartego na dynamice rozwoju nowych mediów.	K_W08	5
CK03_2	Student dysponuje wiedzą na temat funkcjonowania instytucji kultury w cyberprzestrzeni jako elementu nowej rzeczywistości kulturowej.	K_W11	4
CK03_3	Student zna terminologię pozwalającą na twórcze wypowiedzanie się, formułowanie nowych zasad oraz systemu wartości w e-społeczeństwie.	K_W07	3
CK03_4	Student potrafi wykorzystywać różne poglądy, teorie kulturowe w celu identyfikowania produktów cyfrowych jako przejaw działalności kulturotwórczej.	K_U03	5
CK03_5	Student ma świadomość ciągłości i jednocześnie przeobrażeń procesów kulturowych oraz rozumie konieczność śledzenia i reinterpretacji tekstów kultury, stosując różne podejścia teoretyczne.	K_K03	5

3. Opis modułu

Opis	Celem modułu jest przekazanie informacji na temat koncepcji teoretycznych związanych ze zmianami dokonującymi się w społeczeństwie i w obszarze działalności kulturotwórczych pod wpływem nowoczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych. W efekcie student powinien umieć identyfikować wytwory owej działalności, znać rodzaje, zasady funkcjonowania instytucji cyberkultury oraz brać udział we współtworzeniu technokulturowych fenomenów.
Wymagania wstępne	brak

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
CK03_w_1	Test	Ocenie podlegać będzie stopień opanowania przez studenta wiedzy i umiejętności z zakresu koncepcji teoretycznych dotyczących przemian zachodzących w społeczeństwie i obszarze	CK03_1, CK03_2, CK03_3, CK03_4, CK03_5

		działań kulturotwórczy pod wpływem nowych technologii informacyjno-komunikacyjnych.	
--	--	---	--

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
CK03_fs_1	wykład	Wykład informacyjny, wykład konwersatoryjny. Prowadzący prezentuje poglądy, koncepcje, teorie dotyczące cyberkultury. Prowadzący razem ze studentami omawia przejawy (wytwory) twórczej działalności człowieka obecne w przestrzeni cyfrowej.	30	Indywidualne zapoznanie się z zalecanymi przez prowadzącego lekturami. Powtórzenie i utrwalenie informacji przekazywanych podczas wykładu w celu realizacji zadań egzaminacyjnych.	30	CK03_w_1

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Cyfrowe dziedzictwo kulturowe

Kod modułu: 02-AI-S1-OPCDK03

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
OPCDK03_1	Student przyswaja podstawowe terminy związane ze złożoną problematyką materialnego i niematerialnego cyfrowego dziedzictwa kulturowego oraz zapoznaje się z różnorodnymi programami wspierającymi inicjatywy cyfryzacji dziedzictwa w kraju i na świecie. Poznaje ponadto modele, technologie, zasady organizacji i udostępniania treści w poszczególnych typach cyfrowych zbiorów.	K_W05	5
OPCDK03_2	Mając rozbudowaną wiedzę o różnych formach cyfryzacji dziedzictwa kulturowego, student potrafi z łatwością poruszać się w jego cyfrowych zasobach, a także oceniać wartość poszczególnych źródeł. Nabyte umiejętności i doświadczenia przy zapoznawaniu się i analizie różnych modeli cyfrowej reprezentacji dziedzictwa kulturowego pozwolą studentowi na projektowanie i wdrożenie projektów poświęconych zachowaniu i ochronie dziedzictwa kulturowego.	K_U01 K_U04 K_U05	4 4 4
OPCDK03_3	Rozumie miejsce cyfrowego dziedzictwa kulturowego i ma świadomość jego roli w kształtowaniu społeczeństwa informacyjnego.	K_K03	4

3. Opis modułu

Opis	Moduł ma za celu rozbudować wiedzę na temat złożoności działań związanych z materialnym i niematerialnym cyfrowym dziedzictwem kulturowym. W trakcie realizacji modułu student zapoznaje się z różnorodnymi programami wspierającymi inicjatywy cyfryzacji dziedzictwa w kraju i na świecie. Moduł poszerzając wiedzę związaną z teorią cyfrowego dziedzictwa, pozwoli na krytyczne spojrzenie na różne koncepcje (także pod kątem technologicznym) poświęcone omawianym zagadnieniom. W ramach modułu student zapozna się z współczesnymi typami instytucji zajmujących się dokumentacją, ich zadaniami, sposobem funkcjonowania, technikami i narzędziami stosowanymi przy tworzeniu cyfrowych instytucji dziedzictwa. Ukończenie modułu wzbogaci studenta o zestaw niezbędnej wiedzy, umiejętności i kompetencji, przydatnych przy projektowaniu i pracy związanej z zachowaniem cyfrowego dziedzictwa kulturowego.
Wymagania wstępne	Wiedza z zakresu programu szkoły średniej oraz informacje, kompetencje i umiejętności związane z poprzednio realizowanymi modułami.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
OPCDK03_w_1	Ocena ciągła	Ocena przygotowania, aktywności i zaangażowania w prace nad poszczególnymi problemami analizowanymi za pomocą różnych metod.	OPCDK03_1, OPCDK03_2, OPCDK03_3
OPCDK03_w_2	Projekt/prezentacja	Przygotowanie indywidualnie bądź w grupach (za pomocą analizy, omówienia, prezentacji) prac związanych z analizą poszczególnych kolekcji.	OPCDK03_1, OPCDK03_2, OPCDK03_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
OPCDK03_fs_1	laboratorium	Przygotowanie do prowadzenia dyskusji, pracy w grupie oraz samodzielnego i grupowego omawiania problemów. Wykorzystywane metody: praca indywidualna i w zespołach (praca z komputerem), burza mózgów, studium przypadku, dyskusja.	30	Przygotowanie do zajęć: lektura zgodna z zaleceniami prowadzącego, przygotowanie projektów, wykonywanie ćwiczeń związanych z doskonaleniem umiejętności omawianych podczas zajęć.	60	OPCDK03_w_1, OPCDK03_w_2

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Design thinking

Kod modułu: 02-AI-S1-OPDT06

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
OPDT06_1	Student wie, czym jest design thinking, ma uporządkowaną wiedzę na temat genezy i rozwoju metodyki myślenia projektowego oraz zna możliwości jej praktycznych zastosowań, zwłaszcza w odniesieniu do projektowania różnego typu cyfrowych przestrzeni informacyjnych.	K_W11	3
OPDT06_2	Student zna etapy procesu design thinking oraz związane z nimi narzędzia, metody i techniki; rozumie znaczenie kolejnych etapów myślenia projektowego dla uzyskania optymalnych rozwiązań.	K_W03	4
OPDT06_3	Student potrafi samodzielnie lub w zespole wykorzystywać metodykę design thinking do kreatywnego rozwiązywania problemów w praktycznych sytuacjach projektowych.	K_U02 K_U12	4 3
OPDT06_4	Student rozumie założenia projektowania zorientowanego na użytkownika; ma umiejętności z zakresu projektowania innowacyjnych produktów i usług cyfrowych w oparciu o rozumienie rzeczywistych potrzeb użytkowników.	K_K02 K_U03	3 4

3. Opis modułu

Opis	W ramach modułu studenci zapoznają się z koncepcją design thinking jako skutecznym i uniwersalnym sposobem kreatywnego rozwiązywania problemów; poznają etapy procesu myślenia projektowego oraz związane z nimi narzędzia, techniki i metody. Zasadniczym celem modułu jest nabycie przez studentów umiejętności praktycznego wykorzystywania metodyki design thinking w różnych aspektach projektowania innowacyjnych produktów i usług cyfrowych, a także zwiększenie świadomości kluczowej roli rozpoznawania potrzeb użytkowników w tym procesie. Ponadto zajęcia pobudzają kreatywność oraz zachęcają do efektywnej pracy zespołowej.
Wymagania wstępne	brak

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
OPDT06_w_1	kolokwium	Pisemny sprawdzian kontrolujący poziom przyswojenia wiedzy z zakresu design thinking.	OPDT06_1, OPDT06_2

OPDT06_w_2	Ocena ciągła	Bieżąca weryfikacja wiedzy i ocena zadań problemowych wykonywanych indywidualnie przez studentów podczas zajęć oraz w ramach pracy własnej.	OPDT06_1, OPDT06_2, OPDT06_3, OPDT06_4
OPDT06_w_3	Projekt	Praca zaliczeniowa realizowana w grupach (podczas zajęć oraz w ramach pracy własnej), polegająca na rozwiązaniu przez studentów określonego problemu projektowego z wykorzystaniem metodyki design thinking.	OPDT06_1, OPDT06_2, OPDT06_3, OPDT06_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
OPDT06_fs_1	ćwiczenia	Ćwiczenia warsztatowe prowadzone w pracowni komputerowej. Omówienie koncepcji design thinking, z wykorzystaniem pomocy wizualnych. Dyskusja dydaktyczna, analiza piśmiennictwa. Studia przypadków – analiza przykładowych zastosowań metody myślenia projektowego. Metody problemowe. Design thinking. Prezentacja i analiza zadań realizowanych przez studentów.	15	Indywidualna lektura tekstów zaleconych jako literatura przedmiotu. Powtórzenie i utrwalanie wiedzy i umiejętności nabytych w trakcie zajęć. Przygotowanie do różnych form weryfikacji efektów kształcenia, zgodnie z zaleceniami prowadzącego.	45	OPDT06_w_1, OPDT06_w_2, OPDT06_w_3

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Digitalizacja zasobów informacyjnych

Kod modułu: 02-AI-S1-DZI02

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
DZI02_1	Student zna podstawowe definicje i pojęcia z zakresu grafiki komputerowej. Rozróżnia grafikę rastrową, wektorową i tekst edytowalny. Zna archiwalne i prezentacyjne formaty zapisu digitalizowanych dokumentów. Posiada wiedzę na temat polskich i zagranicznych projektów digitalizacyjnych. Zna budowę i zasadę działania skanerów i aparatów cyfrowych.	K_W02	5
DZI02_2	Student posiada podstawową wiedzę o prawnych aspektach digitalizacji. Zna zasady udostępniania digitalizowanych dokumentów.	K_W10	5
DZI02_3	Student potrafi poprawić wygląd obrazów dokumentów, a także zmieniać ich wymiary, rozdzielczość oraz głębię koloru. Czynności wykonuje wsadowo dla wielu plików jednocześnie. Student umie dobrać optymalne dla danego dokumentu parametry skanowania lub fotografowania.	K_U06	4
DZI02_4	Potrafi tworzyć edytowalne pliki PDF na podstawie obrazów dokumentów, dbając przy tym o wysoką jakość odwzorowania oryginału i rozsądny rozmiar wynikowego pliku.	K_U05	4
DZI02_5	Student respektuje zasady prawa autorskiego i stosuje je w praktyce. Ma świadomość odpowiedzialności jaka jest związana z pracą zawodową na rzecz zachowania dziedzictwa kulturowego.	K_K02 K_K05	3 5

3. Opis modułu	
Opis	Celem modułu jest wykształcenie u studentów umiejętności samodzielnego prowadzenia digitalizacji publikacji drukowanych z wykorzystaniem skanerów i aparatów cyfrowych oraz popularnego i specjalistycznego oprogramowania użytkowego.
Wymagania wstępne	Brak

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
DZI02_w_1	Sprawdzian pisemny	Sprawdzian weryfikujący stopień przyswojenia i zrozumienia treści publikacji zadanych do samodzielnej lektury i omawianych w trakcie zajęć.	DZI02_1, DZI02_2

DZI02_w_2	Sprawdzian praktyczny	Sprawdzian weryfikujący nabyte umiejętności praktyczne, wykonywany przy komputerze.	DZI02_3, DZI02_4
DZI02_w_3	Projekt	Studenci samodzielnie przeprowadzają pełny proces digitalizacji wybranych dokumentów.	DZI02_1, DZI02_2, DZI02_3, DZI02_4, DZI02_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
DZI02_fs_1	laboratorium	Studenci, z wykorzystaniem komputerów i odpowiedniego oprogramowania, wykonują przygotowane przez prowadzącego zadania praktyczne. Skanowanie realizowane jest indywidualnie i w grupach. Projekt końcowy to synteza wiedzy i umiejętności studentów.	30	Lektura wskazanych publikacji oraz przypomnienie i doskonalenie umiejętności nabytych w trakcie zajęć. Wykonywanie zadań do samodzielnej realizacji poza zajęciami.	60	DZI02_w_1, DZI02_w_2, DZI02_w_3

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Efektywne wyszukiwanie informacji

Kod modułu: 02-AI-S1-EWI01

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
EWI01_1	Student zna narzędzia wyszukiwawcze popularnych wyszukiwarek globalnych, takich jak Google, Bing. Zna różnorodne źródła informacji bibliograficznej, pełnotekstowej i faktograficznej dostępne w Internecie. Odróżnia zasoby ukrytego i widocznego Internetu. Posiada wiedzę na temat zasad tworzenia strategii wyszukiwawczych.	K_W06	5
EWI01_2	Student potrafi poprawnie konstruować podstawowe i zaawansowane instrukcje wyszukiwawcze oraz modyfikować strategię, gdy uzyskane odpowiedzi są nie relewantne. Potrafi dotrzeć do dokumentów, które chwilowo lub permanentnie są niedostępne. Sprawnie porusza się w przestrzeni informacyjnej, trafnie dobierając poznane źródła do różnych typów zapytań.	K_U01	5
EWI01_3	Potrafi ocenić wiarygodność informacji i ich użyteczność na podstawie źródła pochodzenia i cech formalnych. Przyjmuje krytyczną postawę i posiada skłonność do weryfikowania pozyskiwanych informacji.	K_U08	3
EWI01_4	Student ma świadomość potrzeby ciągłego doskonalenia posiadanych umiejętności wyszukiwawczych. Rozumie potrzebę bieżącego informowania użytkowników instytucji kultury o wartościowych źródłach informacji dostępnych w Internecie.	K_K02	5

3. Opis modułu	
Opis	Celem modułu jest wykształcenie u studentów umiejętności efektywnego wyszukiwania różnego typu informacji dostępnych w Internecie. Kształtowaniu umiejętności wyszukiwawczych towarzyszy ciągła ocena wiarygodności i użyteczności pozyskiwanych z Internetu informacji.
Wymagania wstępne	brak

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
EWI01_w_1	Sprawdzian pisemny	Sprawdzian weryfikujący stopień przyswojenia i zrozumienia treści publikacji zadanych do samodzielnej lektury i omawianych w trakcie zajęć.	EWI01_1
EWI01_w_2	Sprawdzian praktyczny	Sprawdzian weryfikujący nabyte umiejętności praktyczne, wykonywany przy komputerze.	EWI01_2, EWI01_3

EWI01_w_3	Projekt	Celem projektu jest opracowanie zestawienia tematycznego dla zagadnienia określonego przez prowadzącego z uzasadnieniem doboru źródeł, opisem zastosowanych strategii wyszukiwawczych oraz wskazaniem najciekawszych publikacji.	EWI01_1, EWI01_2, EWI01_3, EWI01_4
-----------	---------	--	------------------------------------

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
EWI01_fs_1	laboratorium	Studenci zapoznają się z kolejnymi systemami wyszukiwawczymi i wykonują przygotowane przez prowadzącego zadania praktyczne. Projekt końcowy to synteza wiedzy i umiejętności studentów.	30	Lekturę wskazanych publikacji oraz przypomnienie i doskonalenie umiejętności praktycznych nabytych w trakcie zajęć. Wykonywanie zadań do samodzielnej realizacji poza zajęciami.	60	EWI01_w_1, EWI01_w_2, EWI01_w_3

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: E-learning

Kod modułu: 02-AI-S1-OPEL05

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
EL05_1	Student posiada ogólną wiedzę na temat e-learningu i innych form uczenia na odległość. Zna koncepcje i rodzaje e-learningu, tradycyjne i elektroniczne formy nauczania, standardy i uwarunkowania prawne e-learningu.	K_W04	4
EL05_2	Student rozumie potrzebę ciągłej edukacji, zna technologie, narzędzia i środowiska interaktywne dla e-learningu. Potrafi wskazać zastosowania metod i technik sztucznej inteligencji w zakresie modelowania procesu dydaktycznego w inteligentnych systemach edukacyjnych.	K_W09	5
EL05_3	Student potrafi zaprojektować i opracować kurs e-learningowy. Potrafi określić etapy projektowania i dobrać treści kształcenia. Zastosować odpowiednie zasady, formy i metody kształcenia.	K_U13	5
EL05_4	Student potrafi wykorzystać posiadaną wiedzę do rozwijania idei otwartej edukacji. Zna platformy oferujące masowe otwarte kursy online (Massive open online course, MOOC). Potrafi wyszukać i zaprezentować odpowiednie zasoby edukacyjne.	K_K02	3

3. Opis modułu

Opis	Celem kursu jest wykształcenie umiejętności projektowania, edycji i zarządzania profesjonalnymi kursami e-learningowymi z wykorzystaniem platformy Moodle. Studenci zdobywają także wiedzę z zakresu e-learningu, poznają metody i narzędzia nauczania na odległość oraz inteligentne systemy edukacyjne.
Wymagania wstępne	Podstawowe kompetencje w zakresie posługiwania się technologiami informacyjnymi.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
EL05_w_1	Projekt	Indywidualny lub zespołowy projekt kursu e-learningowego o dowolnej tematyce.	EL05_1, EL05_2, EL05_3
EL05_w_2	Test	Test w formie pisemnej sprawdza wiedzę studenta z zakresu terminologii, organizacji i standardów e-learningu.	EL05_1, EL05_2, EL05_3, EL05_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
EL05_fs_1	laboratorium	Prowadzący omawia standardy, uwarunkowania prawne i technologie e-learningu. Ćwiczenia, w czasie których studenci zdobywają wiedzę i umiejętności w zakresie metod i narzędzi projektowania kursów e-learningowych.	30	Lektura uzupełniająca zgodna z zaleceniami prowadzącego. Przygotowanie projektu zgodnie z wymogami prowadzącego.	60	EL05_w_1, EL05_w_2

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Elementy medioznawstwa

Kod modułu: 02-AI-S1-EM02

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
EM02_1	Student dysponuje wiedzą na temat historii, teorii, funkcji oraz działania i praktyk mediów tradycyjnych i interaktywnych.	K_W01	5
EM02_2	Student umie logicznie, spójnie i merytorycznie argumentować z wykorzystaniem odpowiednich ujęć teoretycznych i metodologicznych odnoszących się m.in. do antropologii obrazu i socjologii wizualnej, antropologii mediów i antropologii sieci.	K_U02	4
EM02_3	Student ma świadomość wpływu mediów na środowisko informacyjne człowieka oraz potrafi krytycznie oceniać przekazy medialne.	K_K01	3
EM02_4	Student ma podstawową wiedzę o psychologicznym, społecznym i kulturowym funkcjonowaniu przekazów medialnych oraz zna podstawowe technologie medialne.	K_W08	4

3. Opis modułu	
Opis	W ramach modułu studenci zdobędą wiedzę z zakresu historii, znaczenia, form przekazu oraz struktury mediów i ich wykorzystywania w środowisku informacyjnym.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu Ocena i selekcja informacji.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
EM03_fs_1	Test	Test w formie pisemnej sprawdzający poziom przyswojenia wiedzy na temat mediów.	EM02_1, EM02_2, EM02_3, EM02_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	efektów uczenia się
EM02_fs_1	wykład	Wykład wspomagany technikami multimedialnymi, przekazujący wiedzę na temat historii, znaczenia, form przekazu oraz struktury mediów.	15	Lektura uzupełniająca zgodna z zaleceniami prowadzącego.	15	EM03_fs_1

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Elementy psychologii

Kod modułu: 02-AI-S1-EP01

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
EP01_1	W trakcie realizacji modułu, student pozna podstawową terminologię z zakresu psychologii. Ponadto zdobędzie wiedzę związaną z psychologicznymi aspektami architektury informacji. Pozwoli to studentowi na szersze zrozumienie potrzeb i zasad funkcjonowania człowieka w społeczeństwie opartym na informacji.	K_W01 K_W08	5 5
EP01_2	Wykorzystując przyswojone informacje, student opanuje podstawowe elementy warsztatu pracy psychologa, co pomoże mu, jako architektowi informacji, w samodzielnym prowadzeniu prac badawczych. Nabyte umiejętności będą również przydatne przy rozwiązywaniu problemów o charakterze praktycznym.	K_U02	3
EP01_3	Rozbudowana wiedza i umiejętności zwiększają świadomość studenta o tym, jak ważnym czynnikiem w pracy architekta informacji jest podążanie za postępem naukowym, zmieniającymi się technologiami informacyjnymi i ich wpływem na przemiany społeczeństwa, zwłaszcza w sferze psychologicznej. Świadomość aspektów związanych ze złożonością psychiki człowieka pozwoli na kreatywne i sprawne rozwiązywanie pojawiających się w pracy problemów.	K_K01 K_K02	4 4

3. Opis modułu	
Opis	Moduł ma na celu pogłębienie wiedzy na temat złożoności psychologicznie uwarunkowanych działań człowieka. W trakcie realizacji modułu – oprócz poszerzenia dotychczasowej wiedzy o terminologię stosowaną przez psychologów podczas ich pracy – student będzie miał okazję profesjonalnie ocenić funkcjonowanie człowieka jako jednostki o złożonych procesach psychicznych w społeczeństwie informacyjnym. Ponadto poprzez umożliwienie wglądu w tajniki warsztatu psychologa (np. techniki przeprowadzania wywiadu i propedeutykę diagnozy psychologicznej) student wejdzie w posiadanie narzędzi ułatwiających sprawne poruszanie się w środowisku pracy, gdzie podstawowymi relacjami są relacje społeczne. W ramach modułu student zapozna się z podstawowymi zagadnieniami związanymi z np. psychologią Gestalt i kognitywistyką. Będzie także poprawnie korzystał z elementarnych narzędzi wywiadu psychologicznego oraz zapozna się z zasadami poprawnego budowania ankiet. Ukończenie modułu wzbogaci studenta o zestaw niezbędnej wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych, przydatnych przy pracy związanej z funkcjonowaniem człowieka w e-społeczeństwie.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
EP01_w_1	Ocena ciągła	Ocena przygotowania, aktywności i zaangażowania w prace nad poszczególnymi problemami analizowanymi za pomocą różnych metod.	EP01_1, EP01_2, EP01_3
EP01_w_2	Projekt/prezentacja	Przygotowanie indywidualnie bądź w grupach (za pomocą analizy, studium przypadku, omówienia, prezentacji) prac związanych z analizą poszczególnych zagadnień.	EP01_1, EP01_2, EP01_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
EP01_fs_1	ćwiczenia	burza mózgów, studium przypadku, dyskusja, praca w grupie (analiza, studium przypadku, prezentacja) oraz samodzielne i grupowe omawianie problemów.	30	przygotowanie do zajęć: lektura zgodna z zaleceniami prowadzącego, przygotowanie projektów, wykonywanie ćwiczeń związanych z doskonaleniem umiejętności omawianych podczas zajęć	60	EP01_w_1, EP01_w_2

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Elementy statystyki

Kod modułu: 02-AI-S1-ES01

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
ES01_1	Student ma uporządkowaną wiedzę o naukowych relacjach między informatologią i statystyką.	K_W01	4
ES01_2	Student potrafi formułować i analizować problemy badawcze oraz zastosować metody statystyczne do analizy i prezentacji danych dotyczących organizacji jako zbiorowości statystycznych. Posiada umiejętność projektowania pracy na indywidualnym stanowisku w zespołowym gromadzeniu i opracowaniu danych statystycznych.	K_U02	5
ES01_3	Student wykorzystuje wiedzę do prowadzenia badań zbiorowości statystycznej z wykorzystaniem miar struktury zbiorowości, wykazuje się precyzją przedstawiając w mowie i piśmie wyniki badań statystycznych.	K_K02	5
ES01_4	Student efektywnie organizuje własną pracę, zna zasady etyki i przestrzega je w badaniach naukowych.	K_K05	4

3. Opis modułu	
Opis	Celem modułu jest przyswojenie podstawowych terminów i pojęć wykorzystywanych w statystyce: zjawisko masowe, jednostka statystyczna, populacja, liczebność populacji, cechy statystyczne, szeregi statystyczne, które pozwolą studentom zrozumieć zasady analizy i interpretacji danych statystycznych oraz sposoby ich prezentacji, dokonywać podstawowych charakterystyk opisowych zbiorowości jednowymiarowej, analizować współzależności dwóch cech oraz dynamikę zjawisk. W trakcie zajęć studenci zapoznają się z podstawowymi miarami położenia: średnią arytmetyczną, medianą i modalną. Wiedza ta da możliwość samodzielnego wykorzystywania podstaw statystyki w prowadzeniu badań zbiorowości statystycznej i obliczaniu miar struktury zbiorowości.
Wymagania wstępne	Brak wymagań.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
ES01_w_1	Kolokwium	Kolokwium sprawdzające znajomość wiedzy przedstawionej na ćwiczeniach oraz z umiejętności rozwiązywania zadań.	ES01_1, ES01_2, ES01_3
ES01_w_2	Ocena ciągła	Ocena ta sprawdzi stopień przygotowania do ćwiczeń, wiedzę i umiejętności rozwijane na	ES01_2, ES01_3, ES01_4

		zajęciach oraz uzupełnione lekturą zalecanej literatury przedmiotu.	
ES01_w_3	Prezentacja	Samodzielne przygotowanie prezentacji przedstawiającej analizę materiału statystycznego w formie szeregów statystycznych, wykresów.	ES01_2, ES01_3, ES01_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
ES01_fs_1	ćwiczenia	Dyskusja, sesje rozwiązywania problemów, praca indywidualna i zespołowa. Ćwiczenia, również przy użyciu komputera i programu „Statistica”, w trakcie których studenci omawiają zadane teksty i prezentacje, uczestniczą w dyskusjach i ćwiczeniach praktycznych indywidualnie i w grupach.	30	Lektura zadanych tekstów poszerzających wiedzę, przygotowanie się do ćwiczeń oraz kolokwium, dokończenie zadań, przygotowanie prezentacji zgodnie z wymogami prowadzącego	60	ES01_w_1, ES01_w_2, ES01_w_3

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: English for digital designers

Kod modułu: 02-AI-S1-EDD04

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
EDD04_1	Student zna podstawową angielską terminologię z zakresu projektowania cyfrowego (digital design), obejmującą m.in. słownictwo związane z projektowaniem zorientowanym na użytkownika, badaniami wrażeń użytkownika, architekturą informacji, projektowaniem interakcji i interfejsów, prototypowaniem oraz pracą w zespole.	K_W06	4
EDD04_2	Student posiada umiejętność tłumaczenia angielskich tekstów z zakresu projektowania cyfrowego oraz potrafi sporządzać krótkie notatki, e-maile i infografiki w języku angielskim.	K_U11	3
EDD04_3	Student potrafi publicznie przedstawiać informacje, nawiązywać współpracę oraz komunikować się w języku angielskim w zakresie spraw związanych z projektowaniem cyfrowym.	K_K03	3
EDD04_4	Student potrafi korzystać z tradycyjnych i elektronicznych źródeł leksykalnych – słowników, tezaurusów, glosariuszy, terminologicznych baz danych, norm terminologicznych, pamięci tłumaczeniowych i translatorów.	K_U01	3

3. Opis modułu	
Opis	Student przyswaja podstawową angielską terminologię z zakresu projektowania cyfrowego (digital design), obejmującą m.in. słownictwo związane z projektowaniem zorientowanym na użytkownika, badaniami wrażeń użytkownika, architekturą informacji, projektowaniem interakcji i interfejsów, prototypowaniem oraz pracą w zespole. Student poznaje źródła terminologii oraz nabywa umiejętności korzystania z komputerowych systemów informacji terminologicznej.
Wymagania wstępne	Dobra znajomość języka angielskiego (poziom B2)

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
EDD04_w_1	ocena ciągła	Weryfikacja – w formie pisemnej lub ustnej – stopnia przyswojenia angielskiej terminologii (krótkie testy cząstkowe przeprowadzane na bieżąco).	EDD04_1, EDD04_2
EDD04_w_2	prezentacja	Student przygotowuje ustną prezentację, wspomaganą prezentacją multimedialną (np. w	EDD04_3, EDD04_4

		programie PowerPoint), na temat wybrany samodzielnie lub przydzielony przez prowadzącego.	
--	--	---	--

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
EDD04_fs_1	ćwiczenia	Studenci wykonują różnorodne ćwiczenia językowe, wprowadzające i utrwalające znajomość słownictwa (terminologii) oraz typowych konstrukcji gramatycznych stosowanych w tekstach z zakresu projektowania cyfrowego. Studenci uczą się także korzystania z elektronicznych źródeł terminologii.	30	Samodzielna nauka słownictwa i konstrukcji gramatycznych omówionych podczas zajęć dydaktycznych. Ćwiczenia językowe uzupełniające i rozszerzające materiał realizowany podczas zajęć dydaktycznych – według zaleceń prowadzącego. Wyszukiwanie informacji terminologicznej w internecie.	60	EDD04_w_1, EDD04_w_2

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: E-społeczeństwo

Kod modułu: 02-AI-S1-ES03

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
ES03_1	Student posiada wiedzę na temat społeczeństwa, jego struktury, funkcji oraz ewolucjonizmu kulturowo-społecznego.	K_W08	3
ES03_2	Student dogłębnie rozumie istotę e-społeczeństwa, a także jest świadomy globalnych problemów i zagrożeń w społeczeństwie informacyjnym w sferze edukacyjno-kulturowej, prawno-politycznej i ekonomiczno-społecznej.	K_W08	5
ES03_3	Student potrafi wskazać cechy i zachowania e-społeczeństwa, uwarunkowane czynnikami technologicznymi oraz kulturowymi, co może przyczynić się do lepszego zrozumienia potrzeb informacyjnych klientów.	K_U03	4
ES03_4	Student ma świadomość poziomu swojej wiedzy i konieczności jej ciągłego aktualizowania, aby nie tylko dbać o własny rozwój, ale także służyć pomocą i edukować innych w zakresie technologii informacyjno-komunikacyjnych.	K_K01	2

3. Opis modułu	
Opis	Student zdobywa wiedzę na temat struktury, cech, funkcji i rozwoju społeczeństwa informacyjnego, zapoznając się z różnorodnymi jego koncepcjami, ujmowanymi z punktu widzenia teorii społeczeństwa i nauki o komunikowaniu. Poznaje także nowoczesne technologie wykorzystywane w różnych sferach działalności informacyjnej człowieka oraz krajowe i światowe inicjatywy społeczne w zakresie planowania polityki informacyjnej w e-społeczeństwie na skalę lokalną i globalną.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
ES03_w_1	Test	Test sprawdzający poziom przyswojenia wiedzy na temat e-społeczeństwa w zakresie omawianym na zajęciach.	ES03_1, ES03_2, ES03_3, ES03_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
ES03_fs_1	wykład	Wykład wspomagany technikami multimedialnymi, przekazujący wiedzę na temat idei, rozwoju i funkcjonowania e-społeczeństwa w sferze społecznej, ekonomicznej, kulturowej i technicznej.	15	Lektura uzupełniająca zgodna z zaleceniami prowadzącego.	15	ES03_w_1

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Estetyka

Kod modułu: 02-AI-S1-ET02

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
ET02_1	Student jest świadomy związków edytorstwa i sztuki, dysponuje wiedzą na temat zasad estetycznego ukształtowania publikacji tradycyjnych i elektronicznych.	K_W01	3
ET02_2	Student potrafi zdefiniować pojęcie książki artystycznej, jej bibliologiczne aspekty oraz wskazać relacje między sztuką a techniką, a także wyjaśnić genezę współczesnej formy książki oraz kierunki jej rozwoju jako obiektu sztuki. Jest przygotowany, by postrzegać publikacje tradycyjne i elektroniczne jako formy artystycznej kreacji oraz wskazać, porównać i ocenić najważniejsze style architektury książki jako dzieła sztuki.	K_U02	4
ET02_3	Student ma świadomość dynamiki zmian w technologiach informacyjno-komunikacyjnych, postrzega interdyscyplinarność wykazuje motywację do pogłębiania swojej wiedzy, a także potrafi określić priorytety pracy wydawniczej i poddać krytycznemu osądowi wytwory pracy edytorskiej. Ma świadomość postępu naukowego, i ich wpływu na środowisko informacyjne; krytycznie ocenia zakres posiadanej wiedzy i umiejętności, jest otwarty na nowe idee i technologie.	K_K01	2

3. Opis modułu

Opis	Problematyka wykładu dotyczy estetyki książki i mediów elektronicznych, ze szczególnym uwzględnieniem zasad ich projektowania jako wytworu działalności wydawniczej oraz obiektu sztuki. Realizacja modułu ma pozwolić studentowi na zdefiniowanie i wyróżnienie charakterystycznych cech publikacji w kontekście pojmowania w dziejach piękna i estetyki. Student pozna zasady kompozycji publikacji, z uwzględnieniem makro-i mikrotypografii, liternictwa, ilustracji i opraw oraz zasad złotej proporcji. Student będzie potrafił wskazać najważniejsze style architektury książki (tradycyjnej, elektronicznej, konwergencyjnej i personalizowanej) jako dzieła sztuki, dysponować wiedzą o twórcach książki artystycznej w Polsce i za granicą oraz wiedzieć, jakie instytucje książki (organizacje bibliofilskie, muzea książki i druku, wydawnictwa artystyczne) oraz portale internetowe są związane z tą tematyką.
Wymagania wstępne	podstawy znajomości budowy książki

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
ET02_w_1	test pisemny	Ocena znajomości problematyki estetyki publikacji tradycyjnych i elektronicznych. Przygotowanie przez studenta charakterystyki (analizy problemowej) wybranego typu publikacji jako formy artystycznej kreacji, z uwzględnieniem poznanej terminologii, wiedzy teoretycznej o relacjach między sztuką a techniką oraz znajomości najważniejszych twórców książki artystycznej i instytucji oraz portali związanych z tą tematyką.	ET02_1, ET02_2, ET02_3
ET02_w_2	Prezentacja	Charakterystyka wybranej formy publikacji, z uwzględnieniem kanonów piękna i estetyki w edytorstwie. Ocenie zostaną poddane książki nagradzane, promowane i personalizowane (analiza przypadku, dyskusja). Przewidziano ponadto prezentację źródeł dokumentujących sztukę książki.	ET02_1, ET02_2, ET02_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
ET02_fs_1	wykład	Zagadnienie estetyki książki tradycyjnej i elektronicznej będzie odnosiło się do charakterystyki elementów struktury publikacji artystycznej, z uwzględnieniem zasad jej komponowania.	15	Lektura uzupełniająca zgodna z zaleceniami prowadzącego.	45	ET02_w_1, ET02_w_2

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Etyka informacji

Kod modułu: 02-AI-S1-EI02

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
EI02_1	Student zna terminologię z zakresu etyki, etosu i pracy zawodowej. Ma szczegółową wiedzę o normach etycznych regulujących funkcjonowanie instytucji informacji e-społeczeństwa i o zachodzących w nich procesach komunikacji.	K_W08	3
EI02_2	Student zna podstawowe problemy etyki w nauce i w środowisku zawodowym. Zna problemy plagiatyzmu, fałszowania, fabrykowania danych i ma świadomość stosowania zasad etycznych oraz przestrzegania prawa autorskiego we własnej twórczości naukowej, biznesowej (infobrokerstwo) i zawodowej.	K_W10	5
EI02_3	Na podstawie kodeksów etycznych oraz analizy dokumentacji umie rozpoznać zagrożenia przestrzeni informacyjnej i cyberprzestrzeni oraz wskazać środki ochrony infosfery (ekologia informacji, kultura informacyjna).	K_U04	5
EI02_4	Znając zasady prowadzenia etycznej działalności informacyjnej student umie korzystać z kodeksów etyki pracy naukowej, brokerskiej, redakcyjnej itp. oraz zastosować właściwe wskazówki na wszystkich etapach pracy zawodowej. Na podstawie zdobytej wiedzy umie ocenić informacje pochodzące z wiarygodnych źródeł.	K_U10	4
EI02_5	Student umie samodzielnie określić współczesne problemy etyki zawodowej pracowników informacji w społeczeństwie informacyjnym. Ma świadomość konieczności przestrzegania zasad etycznych w pracy zawodowej na wszystkich etapach kariery.	K_K05	4

3. Opis modułu	
Opis	W ramach modułu studenci poznają podstawową terminologię z zakresu etyki, deontologii, aksjologii i etosu pracy. Student powinien mieć wiedzę na temat współczesnych kodeksów etyki zawodowej pracowników nauki i informacji. Dzięki analizie źródeł student wie jakie znaczenie w pracy zawodowej ma znajomość zasad etyki na wszystkich etapach procesu informacyjnego. Będzie rozumiał konieczność ciągłego podnoszenia własnych kwalifikacji i umiejętności oraz znaczenie etycznego zachowania.
Wymagania wstępne	Podstawowa wiedza z zakresu komunikacji społecznej, zarządzania zasobami ludzkimi oraz gromadzenia, opracowania i udostępniania zasobów informacji.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
EI02_w_1	Esej	Praca na temat zasad etycznych w wybranej instytucji informacyjnej.	EI02_1, EI02_2, EI02_3, EI02_4, EI02_5
EI02_w_2	Projekt	Samodzielne sporządzenie opisu zagrożeń w konkretnym miejscu pracy (zawodzie) lub cyberprzestrzeni.	EI02_1, EI02_2, EI02_3, EI02_4, EI02_5
EI02_w_3	Test	Zaliczenie sprawdzające wiedzę z zakresu znajomości terminologii i norm etycznych zawodu pracownika informacji naukowej.	EI02_1, EI02_2, EI02_3, EI02_4, EI02_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
EI02_fs_1	wykład	Wykład problemowy i wykład konwersatoryjny, umożliwiające poznanie przez studenta terminologii z zakresu etyki oraz kodyfikacji standardów i wartości etycznych obecnych w e-społeczeństwie.	15	Lektura uzupełniająca zgodna z programem zajęć. Przygotowanie eseju lub projektu, zgodnie z zaleceniami prowadzącego. Przygotowanie się do testu zaliczeniowego.	15	EI02_w_1, EI02_w_2, EI02_w_3

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Fotografia cyfrowa i obróbka obrazu

Kod modułu: 02-AI-S1-FCO04

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
FCO03_1	Student posiada podstawową wiedzę z zakresu historii fotografii, obejmującą zarówno rozwój techniczny, jak i wybrane nurty artystyczne. Zna budowę i zasadę działania aparatów cyfrowych. Poprawnie interpretuje podstawowe parametry techniczne korpusu, obiektywu i lampy błyskowej. Zna możliwości i ograniczenia różnych typów aparatów. Rozumie wpływ parametrów ekspozycji na plastykę obrazu. Posiada podstawową wiedzę na temat wykorzystania światła naturalnego i sztucznego w fotografii cyfrowej. Zna zasady kompozycji dotyczące fotografii studyjnej i plenerowej.	K_W02	5
FCO03_2	Posiada podstawową wiedzę z zakresu prawa autorskiego dotyczącą zarówno ochrony prac fotograficznych jak i kwestii związanych z ich wykonaniem - ochrony wizerunku i ochrony panoramy.	K_W10	3
FCO03_3	Student biegle posługuje się aparatem cyfrowym. Prawidłowo dobiera parametry ekspozycji w zależności od warunków oświetleniowych. Uważnie komponuje kadr i kreatywnie posługuje się głębią ostrości. Student umiejętnie wykorzystuje światło zastane i dobiera światło sztuczne. Potrafi wykonać poprawne technicznie zdjęcia artystyczne, dokumentacyjne i reklamowe.	K_U08	3
FCO03_4	Student potrafi „wywołać” fotografię wykonaną w formacie RAW w tzw. „cyfrowej ciemni”. Dla pozostałych formatów, potrafi wykonać niezbędną korektę przy pomocy wybranej przeglądarki grafiki.	K_U06	5
FCO03_5	Potrafi przeprowadzić krytyczną analizę swoich fotografii. Wyciąga wnioski i doskonali warsztat. Rozwija wrażliwość plastyczną i kreatywność.	K_K02	3

3. Opis modułu	
Opis	W ramach modułu studenci zdobywają wiedzę z zakresu fotografii cyfrowej obejmującą aspekty techniczne, użytkowe i prawne. Wiedza ta stanowi podstawę dla wielu praktycznych ćwiczeń, których celem jest opanowanie przez studenta technik fotograficznego warsztatu. Dotyczy to zarówno obsługi sprzętu fotograficznego, jak i wstępnej obróbki uzyskanych zdjęć.
Wymagania wstępne	Ogólna wiedza z zakresu technologii informacyjnej.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
FCO03_w_1	Sprawdzian pisemny	Sprawdzian weryfikujący stopień przyswojenia i zrozumienia treści omawianych na wykładach oraz publikacji zadanych do samodzielnej lektury.	FCO03_1, FCO03_2
FCO03_w_2	Sprawdzian praktyczny	Sprawdzian poziomu opanowania praktycznych umiejętności związanych z wykonywaniem fotografii aparatem cyfrowym oraz dalszą obróbką otrzymanych zdjęć do postaci prezentacyjnej.	FCO03_3, FCO03_4, FCO03_5
FCO03_w_3	Projekt	Wykonanie portfolio składającego się ze zdjęć zgrupowanych w obrębie zadanych przez prowadzącego kategorii.	FCO03_3, FCO03_4, FCO03_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
FCO03_fs_1	wykład	Wykład przybliżający wiedzę z zakresu różnych aspektów fotografii cyfrowej.	15	Lektura uzupełniająca zgodna z zaleceniami prowadzącego.	15	FCO03_w_1
FCO03_fs_2	laboratorium	Ćwiczenia praktyczne w sali laboratoryjnej i w plenerze.	30	Wykonanie zdjęć w pomieszczeniach i w plenerze na zadany temat. Doskonalenie techniki obróbki zdjęć. Przygotowanie projektu zgodnie z zaleceniami prowadzącego.	30	FCO03_w_2, FCO03_w_3

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Grafika wektorowa

Kod modułu: 02-AI-S1-GW05

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
GW05_1	Student zna specjalistyczne oprogramowanie wykorzystywane do projektowania grafiki wektorowej.	K_W03	4
GW05_2	Potrafi projektować różnego typu obiekty przeznaczone do druku lub publikacji w Internecie, uwzględniając zasady projektowania wizualnego. Używa specjalistycznych programów do przygotowania grafiki wektorowej.	K_U06	4
		K_U07	3
GW05_3	Potrafi realizować projekty graficzne, biorąc pod uwagę potrzeby odbiorców.	K_K02	4

3. Opis modułu	
Opis	W ramach modułu studenci zdobędą wiedzę z zakresu grafiki wektorowej. Realizacja modułu ma sprawić przede wszystkim, by student potrafił korzystać ze specjalistycznego oprogramowania – pozna jego możliwości projektowe oraz podstawowe i zaawansowane funkcje. Zdobyte umiejętności pozwolą na samodzielne stworzenie projektów graficznych zarówno przeznaczonych do publikacji tradycyjnych, jak i elektronicznych.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
GW05_w_1	Ocena ciągła	Ocenie podlegać będzie przygotowanie do zajęć oraz zadania praktyczne wykonywane przez studentów w trakcie zajęć i sprawdzające znajomość poszczególnych funkcji edytorów tekstu i programów do grafiki wektorowej.	GW05_1, GW05_2, GW05_3
GW05_w_2	Sprawdzian praktyczny	Sprawdzian weryfikujący wiedzę i poziom opanowania umiejętności praktycznych, wykonywany na komputerze.	GW05_1, GW05_2, GW05_3
GW05_w_3	Projekt	Przygotowanie projektu w programie do grafiki wektorowej według wymagań prowadzącego.	GW05_1, GW05_2, GW05_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
GW05_fs_1	laboratorium	Praktyczne ćwiczenia w wykorzystaniu programów do grafiki wektorowej. Ćwiczenia z wykorzystaniem komputera, projekty indywidualne.	30	Lektura uzupełniająca zgodna z zaleceniami prowadzącego, przygotowanie projektu.	30	GW05_w_1, GW05_w_2, GW05_w_3

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Infografika

Kod modułu: 02-AI-S1-IG05

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
IG05_1	Student zna i rozumie kluczowe pojęcia z zakresu grafiki informacyjnej, ma uporządkowaną wiedzę na temat rozwoju wizualnych technik i narzędzi prezentacji danych i informacji.	K_W03	5
IG05_2	Student zna specyfikę i metodykę projektowania grafiki informacyjnej oraz rozumie funkcje tego typu komunikatów; jest świadomy możliwości i ograniczeń stosowania technik i narzędzi wizualizacji w odniesieniu do przekazu informacji.	K_W02 K_W04	5 4
IG05_3	Student potrafi posługiwać się różnorodnymi technikami i narzędziami (w tym oprogramowaniem) służącymi do graficznej obróbki danych i informacji; umie klarownie prezentować proste i złożone informacje w formie wizualnej.	K_U05 K_U06	5 4
IG05_4	Student potrafi samodzielnie i w zespole dostrzegać i rozwiązywać problemy projektowe.	K_U12	3
IG05_5	Student potrafi wykorzystywać środki wizualne do efektywnej prezentacji danych i informacji; potrafi przeprowadzić krytyczną analizę własnych i cudzych projektów infograficznych.	K_K02	4

3. Opis modułu	
Opis	W ramach modułu studenci zdobywają wiedzę dotyczącą infografiki jako funkcjonalnej metody prezentacji informacji. Nadrzędnym celem modułu jest wdrożenie umiejętności niezbędnych do efektywnego prezentowania danych i informacji w formie wizualnej – w postaci wykresów, map, tabel, infografik itp. Studenci poszerzają znajomość terminologii z zakresu wizualizacji danych i informacji, zapoznają się z historią i współczesnymi trendami w rozwoju grafiki informacyjnej, poznają zasady projektowania różnych typów grafik informacyjnych oraz uczą się wykorzystywać techniki i narzędzia (w tym aplikacje komputerowe) służące do przetwarzania i wizualnej prezentacji danych.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułów: Analiza i wizualizacja informacji, Podstawy projektowania graficznego.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
IG05_w_1	Kolokwium	Test pisemny lub sprawdzian ustny kontrolujący poziom przyswojenia wiedzy z zakresu	IG05_1, IG05_2

		wizualizacji danych i informacji.	
IG05_w_2	Ocena ciągła	Ciągła weryfikacja poziomu opanowania wiedzy i praktycznych umiejętności związanych z projektowaniem różnych form grafik informacyjnych, w tym obsługi prezentowanych na zajęciach aplikacji komputerowych.	IG05_1, IG05_2, IG05_3, IG05_4, IG05_5
IG05_w_3	Sprawdzian praktyczny	Sprawdzian weryfikujący poziom opanowania umiejętności praktycznych, wykonywany na komputerze lub manualnie.	IG05_2, IG05_3, IG05_4, IG05_5
IG05_w_4	Projekt	Praca zaliczeniowa polegająca na samodzielnym opracowaniu przez studentów – indywidualnie lub w grupach – kompleksowego projektu infograficznego na ustalony temat, z wykorzystaniem metod i narzędzi zaprezentowanych podczas zajęć dydaktycznych, wykonana zgodnie z wymogami podanymi przez prowadzącego w sylabusie.	IG05_2, IG05_3, IG05_4, IG05_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
IG05_fs_1	laboratorium	Zajęcia warsztatowe, prowadzone w pracowni komputerowej, obejmujące ćwiczenia praktyczne z elementami prelekcji, instruktażu, pokazu, dyskusji dydaktycznej, burzy mózgów. Zajęcia zakładają indywidualną pracę z wybranym oprogramowaniem i realizowanie projektów w grupach (z możliwością konfrontacji uzyskanych wyników). Studium przypadku – analiza przykładowych infografik różnych typów, zarówno wybranych spośród projektów współczesnych, jak i mających walor historyczny. Prezentacja (np. w formie wystawy) i analiza projektów realizowanych przez studentów.	30	Powtarzanie ćwiczeń wykonywanych na zajęciach w celu utrwalenia i usprawnienia nabytych umiejętności. Przygotowanie do sprawdzianów praktycznych. Lektura uzupełniająca oraz przygotowanie projektów zgodnie z wymogami prowadzącego.	30	IG05_w_1, IG05_w_2, IG05_w_3, IG05_w_4

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Informacja archiwalna

Kod modułu: 02-AI-S1-OPIA04

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
OPIA04_1	Student ma uporządkowaną wiedzę na temat źródeł informacji archiwalnej, zna system informacji archiwalnej, w tym w szczególności jego elementy. Zna metody opisu dokumentacji archiwalnej, zna sposób organizacji i udostępniania treści w systemie informacji archiwalnej.	K_W05	5
OPIA04_2	Student posiada wiedzę o metodach i narzędziach wyszukiwania informacji archiwalnej w źródłach drukowanych (spisy zespołów archiwalnych, inwentarze archiwalne, indeksy, dokumenty stanowiące materiały archiwalnej) oraz w źródłach elektronicznych (bazy danych, internetowe serwisy informacji archiwalnej, archiwa cyfrowe, system informacji archiwalnej archiwów państwowych - szukajwarchiwach.pl).	K_W06	5
OPIA04_3	Student potrafi dokonać wyboru odpowiednich źródeł informacji archiwalnej, ocenić ich jakość, zaplanować strategię wyszukiwawczą oraz efektywnie przeprowadzić proces wyszukiwania korzystając z różnego typu narzędzi gromadzenia, porządkowania i udostępniania informacji archiwalnej.	K_U01	4
OPIA04_4	Student rozumie rolę architekta informacji w kształtowaniu informacji archiwalnej, potrafi zadbać o właściwą obsługę użytkowników informacji archiwalnej, wykorzystując przy tym liczne kompetencje informacyjne, językowe i komunikacyjne.	K_K03	3
OPIA04_5	Student potrafi zaplanować i zrealizować zadania związane z podnoszeniem poziomu wiedzy i doskonalenia umiejętności w obszarze informacji archiwalnej.	K_U13	2

3. Opis modułu	
Opis	W ramach modułu studenci zdobywają wiedzę i umiejętności z zakresu informacji archiwalnej, w tym szczególnie na temat systemów specjalistycznych obejmujących zasoby archiwów państwowych w Polsce i na świecie. Studenci w praktyce poznają narzędzia i metody tworzenia systemów informacji archiwalnej, gromadzenia zasobów archiwów oraz opracowywania i udostępniania tych zasobów. Studenci poznają także potrzeby użytkowników informacji archiwalnej. Dla realizacji tych celów studenci wykonują liczne ćwiczenia praktyczne oraz przygotowują pracę zaliczeniową opisaną w sylabusie.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
OPIA04_w_1	Ocena ciągła	Ocena zostanie dokonana na podstawie zadań praktycznych wykonywanych przez studentów w trakcie zajęć, polegających na wykonywaniu wyszukiwania w systemach informacji archiwalnej. Studenci będą mieć za zadanie poznać narzędzia informacji archiwalnej a następnie prawidłowo posługiwać się narzędziami systemów informacji archiwalnej dostępnymi online. Oceniany będzie aktywny udział w ćwiczeniach.	OPIA04_1, OPIA04_2, OPIA04_3
OPIA04_w_2	Praca semestralna	Weryfikacja na podstawie pracy zaliczeniowej zgodnie z wymaganiami określonymi w sylabusie.	OPIA04_4, OPIA04_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
OPIA04_fs_1	laboratorium	Prowadzący przedstawia narzędzia i metody stosowane w gromadzeniu, opracowaniu i udostępnianiu informacji archiwalnej. Studenci korzystają z podanej literatury oraz baz danych i systemów informacji archiwalnej dostępnych online. Prowadzona jest wspólna dyskusja a także wraz z prowadzącym wykonywane są ćwiczeniach z wyszukiwania materiałów archiwalnych przy wykorzystaniu dostępnych źródeł, w tym baz danych online. Tworzone są różne strategie wyszukiwawcze a następnie oceniana będzie efektywność wyszukiwania przy wykorzystaniu różnych strategii.	15	Powtarzanie ćwiczeń wykonywanych na zajęciach w celu utrwalenia i usprawnienia nabytych umiejętności. Korzystanie z systemów informacji archiwalnej dostępnych online. Realizacja pracy semestralnej zgodnie z wymogami prowadzącego, opisanymi w sylabusie.	45	OPIA04_w_1, OPIA04_w_2

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Intelligent information systems

Kod modułu: 02-AI-S1-OPIIS04

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
OPIIS04_1	Student zna podstawową terminologię dotyczącą inteligentnych systemów informacyjnych (Intelligent Information Systems (IIS), rozumianych jako następną generację systemów informatycznych (IS) i opracowanych w wyniku integracji technologii sztucznej inteligencji (AI) i bazy danych (DB). Zna ich strukturę, potrafi wskazać przykłady.	K_W05	4
OPIIS04_2	Student potrafi dokonać podstawowej analizy funkcjonowania i oceny istniejących inteligentnych systemów informacyjnych. Rozumie zachodzące w nich procesy organizacji wiedzy.	K_U08	3
OPIIS04_3	Student posiada umiejętność analizy przykładów ilustrujących metody i techniki reprezentacji wiedzy w inteligentnych systemach informacyjnych zapisanych w języku angielskim.	K_U11	4
OPIIS04_4	Student ma świadomość postępu naukowego, dynamiki zmian w technologiach informacyjno-komunikacyjnych i ich wpływu na środowisko informacyjne. Rozumie i potrafi wskazać aktualne przykłady zastosowania inteligentnych systemów informacyjnych w różnych obszarach (w sektorze publicznym, biznesie, przemyśle, transporcie).	K_K01	4

3. Opis modułu	
Opis	Celem modułu jest zaznajomienie studentów z problematyką inteligentnych systemów informacyjnych, które rozwijają się w trzech obszarach: systemów informacyjnych (Information Systems, IS), sztucznej inteligencji (Artificial Intelligence, AI) i baz danych (Database, DB). W ramach modułu omawiane są metody i techniki reprezentacji wiedzy (Knowledge Representation, KR). Studenci poznają architekturę systemu informacyjnego z elementami sztucznej inteligencji. Zdobywają wiedzę nt. praktycznego wykorzystania inteligentnych systemów informacyjnych w administracji, edukacji, przemyśle.
Wymagania wstępne	Umiejętności językowe zgodne z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego. Znajomość podstawowych zagadnień architektury przestrzeni informacyjnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
OPIIS04_w_1	Ocena ciągła	Umożliwia sprawdzenie stopnia przygotowania do ćwiczeń, wiedzy i umiejętności rozwijanych	OPIIS04_1, OPIIS04_2,

		na ćwiczeniach oraz uzupełnionych lekturą zalecanej literatury przedmiotu.	OPIIS04_3, OPIIS04_4
OPIIS04_w_2	Prezentacja	Przygotowanie prezentacji na temat inteligentnego systemu informacyjnego zgodnie z zaleceniami podanymi przez prowadzącego w sylabusie.	OPIIS04_2, OPIIS04_4
OPIIS04_w_3	Projekt	Projekt inteligentnego systemu informacyjnego z wybranego zakresu wykonany zgodnie z wymogami podanymi przez prowadzącego w sylabusie.	OPIIS04_2, OPIIS04_4
OPIIS04_w_4	Test	Sprawdza wiedzę i umiejętności rozwijane na ćwiczeniach.	OPIIS04_1, OPIIS04_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
OPIIS04_fs_1	ćwiczenia	Prowadzący omawia podstawowe obszary inteligentnych systemów informacyjnych oraz metody i techniki reprezentacji wiedzy. Studenci zapoznają się z architekturą systemu informacyjnego z elementami sztucznej inteligencji na konkretnych przykładach.	15	Przygotowanie do ćwiczeń. Lektura uzupełniająca zgodna z zaleceniami prowadzącego. Przygotowanie prezentacji zgodnie z wymogami prowadzącego. Realizacja projektu zgodnie z wymogami prowadzącego. Przygotowanie do testu.	45	OPIIS04_w_1, OPIIS04_w_2, OPIIS04_w_3, OPIIS04_w_4

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Język obcy 1

Kod modułu: 02-AI-S1-JO01

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
JO02_w_1	Posiada umiejętność rozumienia różnego rodzaju tekstów pisanych i ustnych wymagającą znajomości systemowej wiedzy o języku (zwłaszcza struktur gramatycznych, leksyki i fonetyki); posiada umiejętność pisanie różnego rodzaju tekstów wymagających znajomości składni, słownictwa i podstawowych elementów stylu w zależności od stopnia ich złożoności i formy; formułuje jasne i przejrzyste wypowiedzi ustne (produkcja i interakcja) w oparciu o znajomość wymowy, struktur gramatycznych i słownictwa, posługując się regułami organizacji wypowiedzi, odpowiednim rejestrem i stylem.	K_U09 K_U11	5 5
JO02_w_2	Wyszukuje, wybiera, analizuje, ocenia, klasyfikuje informacje z wykorzystaniem różnych źródeł i sposobów.	K_U01	3
JO02_w_3	Potrafi pracować w zespole, komunikować się z otoczeniem w miejscu pracy i poza nim, potrafi wykorzystywać zdolności interpersonalne. Rozumie potrzebę dalszego kształcenia, dokonuje samooceny, potrafi uzupełniać i doskonalić nabytą wiedzę i umiejętności.	K_K01 K_U12	3 4
JO02_w_4	Porozumiewa się w języku obcym z wykorzystaniem różnych kanałów i technik komunikacyjnych w zakresie właściwym dla danego obszaru wiedzy.	K_K03	3

3. Opis modułu

Opis	Moduł ma na celu rozwijanie komunikacyjnych kompetencji językowych w zakresie działań językowych (czytanie, słuchanie, mówienie, pisanie, interakcja) z uwzględnieniem niezbędnych strategii językowych. Moduł rozwija umiejętność samodzielnego uczenia się, zdobywania wiedzy oraz pracy w zespole i skutecznego porozumiewania się z otoczeniem.
Wymagania wstępne	Zalecana znajomość języka obcego umożliwiającą osiągnięcie zakładanego poziomu docelowego.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
JO02_w_1	Zaliczenie	Okresowe pisemne i ustne sprawdzanie kompetencji językowych nabytych w trakcie zajęć i w ramach pracy własnej w skali ocen 2-5.	JO02_w_1, JO02_w_2, JO02_w_3, JO02_w_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
JO02_fs_1	konwersatorium	Ćwiczenia przedmiotowe przy zastosowaniu komunikacyjnego podejścia w nauczaniu języków obcych, z elementami dyskusji, z pisemną lub ustną informacją zwrotną, z udziałem pracy własnej studenta. Ćwiczenia prowadzone są z wykorzystaniem metody aktywizującej (np. projektowej) oraz metod i technik kształcenia na odległość, a także z zastosowaniem TIK.	30	Praca z podręcznikiem, słownikiem, książką ćwiczeń, literaturą uzupełniającą, źródłami internetowymi. Przyswajanie i utrwalanie kompetencji językowych nabytych w trakcie zajęć. Przygotowywanie form ustnych i pisemnych (na przykład projekt, prezentacja, dialog, esej, list). Praca na platformie elearningowej. Przygotowanie do różnych form weryfikacji efektów kształcenia.	30	JO02_w_1

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Język obcy 2

Kod modułu: 02-AI-S1-JO02

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
JO02_w_1	Posiada umiejętność rozumienia różnego rodzaju tekstów pisanych i ustnych wymagającą znajomości systemowej wiedzy o języku (zwłaszcza struktur gramatycznych, leksyki i fonetyki); posiada umiejętność pisanie różnego rodzaju tekstów wymagających znajomości składni, słownictwa i podstawowych elementów stylu w zależności od stopnia ich złożoności i formy; formułuje jasne i przejrzyste wypowiedzi ustne (produkcja i interakcja) w oparciu o znajomość wymowy, struktur gramatycznych i słownictwa, posługując się regułami organizacji wypowiedzi, odpowiednim rejestrem i stylem.	K_U09 K_U11	5 5
JO02_w_2	Wyszukuje, wybiera, analizuje, ocenia, klasyfikuje informacje z wykorzystaniem różnych źródeł i sposobów.	K_U03	3
JO02_w_3	Potrafi pracować w zespole, komunikować się z otoczeniem w miejscu pracy i poza nim, potrafi wykorzystywać zdolności interpersonalne. Rozumie potrzebę dalszego kształcenia, dokonuje samooceny, potrafi uzupełniać i doskonalić nabytą wiedzę i umiejętności.	K_K01 K_U12	3 4
JO02_w_4	Porozumiewa się w języku obcym z wykorzystaniem różnych kanałów i technik komunikacyjnych w zakresie właściwym dla danego obszaru wiedzy.	K_K03	3

3. Opis modułu

Opis	Moduł ma na celu rozwijanie komunikacyjnych kompetencji językowych w zakresie działań językowych (czytanie, słuchanie, mówienie, pisanie, interakcja) z uwzględnieniem niezbędnych strategii językowych. Moduł rozwija umiejętność samodzielnego uczenia się, zdobywania wiedzy oraz pracy w zespole i skutecznego porozumiewania się z otoczeniem.
Wymagania wstępne	Zalecana znajomość języka obcego umożliwiającą osiągnięcie zakładanego poziomu docelowego.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
JO02_w_1	Zaliczenie	Okresowe pisemne i ustne sprawdzanie kompetencji językowych nabytych w trakcie zajęć i w ramach pracy własnej w skali ocen 2-5.	JO02_w_1, JO02_w_2, JO02_w_3, JO02_w_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
JO02_fs_1	konwersatorium	Ćwiczenia przedmiotowe przy zastosowaniu komunikacyjnego podejścia w nauczaniu języków obcych, z elementami dyskusji, z pisemną lub ustną informacją zwrotną, z udziałem pracy własnej studenta. Ćwiczenia prowadzone są z wykorzystaniem metody aktywizującej (np. projektowej) oraz metod i technik kształcenia na odległość, a także z zastosowaniem TIK.	30	Praca z podręcznikiem, słownikiem, książką ćwiczeń, literaturą uzupełniającą, źródłami internetowymi. Przyswajanie i utrwalanie kompetencji językowych nabytych w trakcie zajęć. Przygotowywanie form ustnych i pisemnych (na przykład projekt, prezentacja, dialog, esej, list). Praca na platformie elearningowej. Przygotowanie do różnych form weryfikacji efektów kształcenia.	30	JO02_w_1

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Język obcy 3

Kod modułu: 02-AI-S1-JO03

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
JO02_w_1	Posiada umiejętność rozumienia różnego rodzaju tekstów pisanych i ustnych wymagającą znajomości systemowej wiedzy o języku (zwłaszcza struktur gramatycznych, leksyki i fonetyki); posiada umiejętność pisanie różnego rodzaju tekstów wymagających znajomości składni, słownictwa i podstawowych elementów stylu w zależności od stopnia ich złożoności i formy; formułuje jasne i przejrzyste wypowiedzi ustne (produkcja i interakcja) w oparciu o znajomość wymowy, struktur gramatycznych i słownictwa, posługując się regułami organizacji wypowiedzi, odpowiednim rejestrem i stylem.	K_U09 K_U11	5 5
JO02_w_2	Wyszukuje, wybiera, analizuje, ocenia, klasyfikuje informacje z wykorzystaniem różnych źródeł i sposobów.	K_U01	3
JO02_w_3	Potrafi pracować w zespole, komunikować się z otoczeniem w miejscu pracy i poza nim, potrafi wykorzystywać zdolności interpersonalne. Rozumie potrzebę dalszego kształcenia, dokonuje samooceny, potrafi uzupełniać i doskonalić nabytą wiedzę i umiejętności.	K_K01 K_U12	3 4
JO02_w_4	Porozumiewa się w języku obcym z wykorzystaniem różnych kanałów i technik komunikacyjnych w zakresie właściwym dla danego obszaru wiedzy.	K_K03	3

3. Opis modułu

Opis	Moduł ma na celu rozwijanie komunikacyjnych kompetencji językowych w zakresie działań językowych (czytanie, słuchanie, mówienie, pisanie, interakcja) z uwzględnieniem niezbędnych strategii językowych. Moduł rozwija umiejętność samodzielnego uczenia się, zdobywania wiedzy oraz pracy w zespole i skutecznego porozumiewania się z otoczeniem.
Wymagania wstępne	Zalecana znajomość języka obcego umożliwiającą osiągnięcie zakładanego poziomu docelowego.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
JO02_w_1	Zaliczenie	Okresowe pisemne i ustne sprawdzanie kompetencji językowych nabytych w trakcie zajęć i w ramach pracy własnej w skali ocen 2-5.	JO02_w_1, JO02_w_2, JO02_w_3, JO02_w_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
JO02_fs_1	konwersatorium	Ćwiczenia przedmiotowe przy zastosowaniu komunikacyjnego podejścia w nauczaniu języków obcych, z elementami dyskusji, z pisemną lub ustną informacją zwrotną, z udziałem pracy własnej studenta. Ćwiczenia prowadzone są z wykorzystaniem metody aktywizującej (np. projektowej) oraz metod i technik kształcenia na odległość, a także z zastosowaniem TIK.	30	Praca z podręcznikiem, słownikiem, książką ćwiczeń, literaturą uzupełniającą, źródłami internetowymi. Przyswajanie i utrwalanie kompetencji językowych nabytych w trakcie zajęć. Przygotowywanie form ustnych i pisemnych (na przykład projekt, prezentacja, dialog, esej, list). Praca na platformie elearningowej. Przygotowanie do różnych form weryfikacji efektów kształcenia.	30	JO02_w_1

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Język obcy 4

Kod modułu: 02-AI-S1-JO04

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
JO04_w_1	Posiada umiejętność rozumienia różnego rodzaju tekstów pisanych i ustnych wymagającą znajomości systemowej wiedzy o języku (zwłaszcza struktur gramatycznych, leksyki i fonetyki); posiada umiejętność pisanie różnego rodzaju tekstów wymagających znajomości składni, słownictwa i podstawowych elementów stylu w zależności od stopnia ich złożoności i formy; formułuje jasne i przejrzyste wypowiedzi ustne (produkcja i interakcja) w oparciu o znajomość wymowy, struktur gramatycznych i słownictwa, posługując się regułami organizacji wypowiedzi, odpowiednim rejestrem i stylem.	K_U09 K_U11	5 5
JO04_w_2	Wyszukuje, wybiera, analizuje, ocenia, klasyfikuje informacje z wykorzystaniem różnych źródeł i sposobów.	K_U01	3
JO04_w_3	Potrafi pracować w zespole, komunikować się z otoczeniem w miejscu pracy i poza nim, potrafi wykorzystywać zdolności interpersonalne. Rozumie potrzebę dalszego kształcenia, dokonuje samooceny, potrafi uzupełniać i doskonalić nabytą wiedzę i umiejętności.	K_K01 K_U12	3 4
JO04_w_4	Porozumiewa się w języku obcym z wykorzystaniem różnych kanałów i technik komunikacyjnych w zakresie właściwym dla danego obszaru wiedzy.	K_K03	3

3. Opis modułu

Opis	Moduł ma na celu rozwijanie komunikacyjnych kompetencji językowych w zakresie działań językowych (czytanie, słuchanie, mówienie, pisanie, interakcja) z uwzględnieniem niezbędnych strategii językowych. Moduł rozwija umiejętność samodzielnego uczenia się, zdobywania wiedzy oraz pracy w zespole i skutecznego porozumiewania się z otoczeniem.
Wymagania wstępne	Zalecana znajomość języka obcego umożliwiającą osiągnięcie zakładanego poziomu docelowego.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
JO02_w_1	Zaliczenie	Okresowe pisemne i ustne sprawdzanie kompetencji językowych nabytych w trakcie zajęć i w ramach pracy własnej w skali ocen 2-5.	JO04_w_1, JO04_w_2, JO04_w_3, JO04_w_4

JO02_w_2	Egzamin	Całościowe pisemne i ustne sprawdzenie kompetencji językowych nabytych w trakcie realizacji czterech kolejnych modułów Język obcy w skali ocen 2-5.	JO04_w_1, JO04_w_2, JO04_w_3, JO04_w_4
----------	---------	---	--

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
JO02_fs_4	konwersatorium	Ćwiczenia przedmiotowe przy zastosowaniu komunikacyjnego podejścia w nauczaniu języków obcych, z elementami dyskusji, z pisemną lub ustną informacją zwrotną, z udziałem pracy własnej studenta. Ćwiczenia prowadzone są z wykorzystaniem metody aktywizującej (np. projektowej) oraz metod i technik kształcenia na odległość, a także z zastosowaniem TIK.	30	Praca z podręcznikiem, słownikiem, książką ćwiczeń, literaturą uzupełniającą, źródłami internetowymi. Przyswajanie i utrwalanie kompetencji językowych nabytych w trakcie zajęć. Przygotowywanie form ustnych i pisemnych (na przykład projekt, prezentacja, dialog, esej, list). Praca na platformie elearningowej. Przygotowanie do różnych form weryfikacji efektów kształcenia.	30	JO02_w_1, JO02_w_2

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Kolekcje cyfrowe instytucji nauki i kultury

Kod modułu: 02-AI-S1-OPKC05

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
OPKC05_1	W trakcie realizacji modułu, student nabywa wiedzę na temat różnorodnych kolekcji cyfrowych, ich typów i jakości. Poznaje ponadto zasady organizacji i udostępniania treści w poszczególnych typach cyfrowych zbiorów przygotowanych dla instytucji nauki i kultury, jako ważnym elemencie funkcjonowania człowieka w społeczeństwie informacyjnym.	K_W05 K_W08	5 4
OPKC05_2	Mając rozbudowaną wiedzę o różnych kolekcjach cyfrowych, student potrafi z łatwością – korzystając z warsztatu narzędzi – wyszukiwać i dobierać odpowiednie źródła, pod kątem ich wartości. W oparciu o posiadany zasób wiedzy, który daje zaplecze do profesjonalnego oceniania, student ma umiejętność charakterystyki poszczególnych źródeł.	K_U01	4
OPKC05_3	Rozumie miejsce kolekcji cyfrowych instytucji nauki i kultury, np. jako elementu dziedzictwa i ma świadomość jaką rolę pełnią one w strukturze systemów informacyjnych, w kształtowaniu życia społecznego.	K_K03	3

3. Opis modułu

Opis	Moduł ma za celu rozbudować wiedzę na temat złożoności funkcjonowania kolekcji cyfrowych w instytucjach nauki i kultury. W ramach modułu student zapozna się z współczesnymi typami instytucji zajmujących się dokumentacją, ich zadaniami, sposobem funkcjonowania, technikami i narzędziami stosowanymi przy tworzeniu kolekcji cyfrowych dla instytucji nauki i kultury w kraju i na świecie. Ukończenie modułu wzbogaci studenta o zestaw niezbędnej wiedzy, umiejętności i kompetencji, przydatnych w pracy w archiwach i repozytoriach funkcjonujących dla kultury i nauki.
Wymagania wstępne	Wiedza z zakresu programu szkoły średniej oraz informacje, kompetencje i umiejętności związane poprzednio realizowanymi modułami.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
OPKC05_w_1	Ocena ciągła	Ocena przygotowania, aktywności i zaangażowania w prace nad poszczególnymi problemami analizowanymi za pomocą różnych metod.	OPKC05_1, OPKC05_2, OPKC05_3
OPKC05_w_2	Projekt/prezentacja	Przygotowanie indywidualnie bądź w grupach (za pomocą analizy, omówienia, prezentacji) prac związanych z analizą poszczególnych kolekcji.	OPKC05_1, OPKC05_2, OPKC05_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
OPKC05_fs_1	laboratorium	Przygotowanie do prowadzenia dyskusji, burza mózgów, studium przypadku, praca w grupie oraz samodzielne i grupowe omawianie problemów.	30	przygotowanie do zajęć: lektura zgodna z zaleceniami prowadzącego, przygotowanie projektów, wykonywanie ćwiczeń związanych z doskonaleniem umiejętności omawianych podczas zajęć	60	OPKC05_w_1, OPKC05_w_2

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Kompetencje międzykulturowe

Kod modułu: 02-AI-S1-OPKM05

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
OPKM05_1	Student dysponuje wiedzą w zakresie społeczno-kulturowych konsekwencji przemian globalizacyjnych XXI wieku. Ma świadomość konieczności kształtowania kompetencji międzykulturowych jako elementu inteligencji kulturowej. Zna podstawy efektywnego działania w środowisku zróżnicowanym kulturowo na zasadach twórczej adaptacji i współpracy.	K_W08	4
OPKM05_2	Student potrafi samodzielnie określić komponenty kompetencji międzykulturowych w aspektach: psychologicznym, pedagogicznym, społecznym, ekonomicznym oraz ich interakcjach. Umie rozpoznać wskaźniki adaptacyjności kulturowej, a także wpływ czynników kulturowych na zachowania ekonomiczne i informacyjne.	K_U03 K_U12	5 4
OPKM05_3	Student jest w stanie nazwać i skutecznie niwelować bariery interakcji międzykulturowych, zidentyfikować zjawisko szoku kulturowego, zaplanować i zrealizować strategie akulturacji, określić indywidualne zasoby komunikacyjne i ich znaczenie w konkretnym kontekście kulturowym.	K_U10	5
OPKM05_4	Student wykorzystuje nabyte umiejętności międzykulturowe w inicjowaniu efektywnej współpracy z przedstawicielami kultury innej niż własna w procesach informacyjnych.	K_K03	5

3. Opis modułu	
Opis	W ramach modułu studenci poznają zasady efektywnego działania w środowisku zróżnicowanym kulturowo poprzez twórcze myślenie, odkrywanie stereotypów i ich źródeł, wskazanie na podobieństwa i różnice między kulturami oraz korzyści i niebezpieczeństwa wynikające z kontaktów międzykulturowych. Studenci zdobywają wiedzę na temat roli czynników kulturowych w zarządzaniu procesami informacyjnymi, także w wymiarze ekonomicznym. Poznają założenia międzynarodowych programów dla studentów typu ERASMUS jako element kształcenia studentów w procesie przygotowywania ich do podejmowania działań na globalnym rynku pracy w zespołach międzykulturowych. Celem zajęć jest praktyczne wypracowanie synergii kulturowej w oparciu o różnorodność.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
OPKM05_w_1	Ocena ciągła	Pisemna lub ustna bieżąca ocena zasobu wiadomości i poprawności wykonywania ćwiczeń praktycznych podczas zajęć oraz w ramach pracy własnej, zgodnie z wymaganiami wyznaczonymi przez prowadzącego.	OPKM05_1, OPKM05_2, OPKM05_3, OPKM05_4
OPKM05_w_2	Kolokwium	Sprawdzian ustny lub test pisemny weryfikujący poziom opanowania wiedzy i umiejętności z zakresu kompetencji międzykulturowych.	OPKM05_1, OPKM05_2, OPKM05_3
OPKM05_w_3	Projekt	Indywidualny lub zespołowy projekt z zakresu efektywnej współpracy z przedstawicielami innych kultur w procesach informacyjnych.	OPKM05_3, OPKM05_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
OPKM05_fs_1	ćwiczenia	Zajęcia ćwiczeniowe z wykorzystaniem gier symulacyjnych oraz dramy mające na celu trening umiejętności interpersonalnych.	30	Samodzielna analiza materiału źródłowego. Lektura uzupełniająca zgodna z zaleceniami prowadzącego. Przygotowanie projektów zgodnie z wymogami prowadzącego.	60	OPKM05_w_1, OPKM05_w_2, OPKM05_w_3

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Komunikacja interpersonalna

Kod modułu: 02-AI-S1-KI01

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
KI01_1	Student zna podstawy, zasady i cechy efektywnej komunikacji. Identyfikuje komunikację interpersonalną jako podstawę innych procesów komunikowania się. Posiada elementarną wiedzę o rodzajach, środkach i funkcjach międzyludzkiego komunikowania się w zróżnicowanych sytuacjach społecznych.	K_W08	4
KI01_2	Student potrafi konstruować komunikaty z wykorzystaniem środków językowych i pozajęzykowych w komunikacji werbalnej oraz niewerbalnej. Efektywnie wykorzystuje wiedzę z zakresu technik perswazji, stylów negocjacji i metod rozwiązywania konfliktów.	K_U03 K_U09	5 4
KI01_3	Student jest w stanie zastosować założenia skutecznej komunikacji interpersonalnej w profesjonalnym procesie obiegu informacji. Potrafi samodzielnie niwelować zakłócenia procesu komunikacji, rozpoznać i poddać krytycznemu osądowi środki manipulacji stosowane w różnego rodzaju komunikatach.	K_U01 K_U10	5 5
KI01_4	Student wykorzystuje nabyte umiejętności interpersonalne w pracy zespołowej zorganizowanej wokół procesów informacyjnych. Wykazuje motywację do tworzenia efektywnych więzi społecznych w czynnościach profesjonalnych.	K_K03 K_U12	5 4

3. Opis modułu	
Opis	W ramach modułu studenci zdobywają wiedzę i umiejętności z zakresu efektywnej komunikacji interpersonalnej, kompetencji psychologicznych i społecznych niezbędnych w relacjach międzyludzkich, zachodzących zwłaszcza w przestrzeni profesjonalnego obiegu informacji. Poznają podstawowe typy komunikowania, techniki perswazji, bariery komunikacyjne oraz sposoby przewyższania błędów i zakłóceń w procesach komunikowania się. Celem zajęć jest aktywne wypracowanie modelu komunikacji synergicznej.
Wymagania wstępne	brak

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
KI01_w_1	Ocena ciągła	Ustna lub pisemna bieżąca ocena zasobu wiadomości i poprawności wykonywania ćwiczeń	KI01_1, KI01_2, KI01_3,

		praktycznych podczas zajęć oraz w ramach pracy własnej, zgodnie z wymaganiami wyznaczonymi przez prowadzącego.	KI01_4
KI01_w_2	Kolokwium	Sprawdzian ustny lub test pisemny weryfikujący poziom opanowania wiedzy i umiejętności z zakresu komunikacji interpersonalnej.	KI01_1, KI01_2
KI01_w_3	Projekt	Indywidualny lub zespołowy projekt z zakresu efektywnej komunikacji interpersonalnej, technik perswazji oraz metod rozwiązywania konfliktów.	KI01_2, KI01_3, KI01_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
KI01_fs_1	wykład	Wykład konwersatoryjny realizujący diagnozowanie i rozwiązywanie problemów z zakresu komunikacji interpersonalnej.	15	Samodzielna analiza materiału źródłowego. Przyswajanie i utrwalanie wiedzy nabytej w trakcie zajęć. Lektura uzupełniająca zgodna z zaleceniami prowadzącego.	45	KI01_w_1, KI01_w_2
KI01_fs_2	ćwiczenia	Zajęcia ćwiczeniowe z wykorzystaniem gier symulacyjnych mające na celu trening umiejętności interpersonalnych.	30	Przygotowywanie sprawozdań w celu ustalenia kolejności kroków postępowania projektowego. Przygotowanie projektów zgodnie z wymogami prowadzącego.	60	KI01_w_1, KI01_w_3

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Komunikacja w internecie

Kod modułu: 02-AI-S1-OPKI03

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
OPKI03_1	Student ma wiedzę o formach, gatunkach wypowiedzi sieciowych.	K_W07	5
OPKI03_2	Student potrafi zidentyfikować strategie nadawcze w konstruowaniu wypowiedzi cyfrowych.	K_U03	5
OPKI03_3	Student umie posługiwać się terminologią właściwą architekturze informacji oraz dyscyplinom pokrewnym w celu opisanego procesów komunikacyjnych zachodzących w przestrzeni cyfrowej.	K_U02	4
OPKI03_4	Student potrafi, korzystając z sieciowych narzędzi komunikacyjnych oraz wiedzy o typach wypowiedzi internetowych, wejść w interakcję z użytkownikami internetu.	K_U09	3
OPKI03_5	Student jest świadomy konieczności systematycznego weryfikowania wiedzy i umiejętności w obszarze praktyk komunikacyjnych w przestrzeni cyfrowej.	K_K01	4

3. Opis modułu	
Opis	W ramach modułu student nabywa wiedzę i umiejętności z zakresu identyfikowania narzędzi komunikacyjnych w internecie oraz tworzenia wypowiedzi sieciowych.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
OPKI03_w_1	Ocena ciągła	Ocenie podlegać będzie wykonywanie w trakcie ćwiczeń zadań przygotowywanych przez prowadzącego zajęcia.	OPKI03_1, OPKI03_2, OPKI03_3
OPKI03_w_2	Praca semestralna	Ocenie podlegać będzie indywidualne wykonanie zadania, obejmującego przygotowanie wypowiedzi z zastosowaniem wyznaczników danego gatunku internetowego realizującej przyjętą strategię komunikacyjną.	OPKI03_1, OPKI03_2, OPKI03_3, OPKI03_4, OPKI03_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
OPKI03_fs_1	ćwiczenia	Prowadzący przygotowuje zadania, których wykonanie ma na celu kształcenie umiejętności rozpoznawania gatunków wypowiedzi internetowych oraz stosowania ich w ramach przyjętej strategii nadawczej.	30	Indywidualna praca mająca na celu utrwalenie nabytych umiejętności i przygotowanie do wykonania pracy semestralnej.	60	OPKI03_w_1, OPKI03_w_2

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Marketing internetowy

Kod modułu: 02-AI-S1-MI06

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
MI06_1	Student ma wiedzę z zakresu marketingu internetowego, zna najnowsze trendy w tym zakresie, potrafi wymienić i opisać narzędzia marketingu internetowego.	K_W11	5
MI06_2	Student ma pogłębioną wiedzę o specyfice działania współczesnego konsumenta w Internecie, potrafi wyjaśnić procesy podejmowania decyzji konsumenckich oraz wskazać sposoby oddziaływania na klienta.	K_W08	3
MI06_3	Student potrafi stosować narzędzia marketingu internetowego (m.in. display, e-mail marketing, remarketing, content marketing, marketing partyzancki) oraz dopasować je do realizowanego w instytucji modelu biznesowego.	K_U03	5
MI06_4	Student umie samodzielnie oraz zespołowo opracować i zrealizować strategię kampanii reklamowej w Internecie. Potrafi wykorzystać najnowsze narzędzia do analizy profilu klienta oraz oceny skuteczności podejmowanych działań. Umie zintegrować działania w sferze internetowej z tradycyjnymi formami marketingu.	K_U09 K_U12	5 5
MI06_5	Student potrafi wykorzystać środowisko internetowe do budowania relacji z różnymi grupami interesariuszy.	K_K04	4
MI06_6	Student zna etyczne i prawne aspekty wykorzystania marketingu internetowego.	K_K05	3

3. Opis modułu	
Opis	W ramach modułu studenci poszerzą wiedzę z zakresu marketingu oraz zdobędą praktyczne umiejętności wykorzystania Internetu do celów marketingowych. Opanują podstawy e-marketingu, poznają skuteczne i efektywne metody wykorzystania najnowszych trendów w marketingu internetowym oraz specyfikę zachowania konsumentów w sieci. Zyskają umiejętność zaplanowania skutecznej kampanii promocyjnej w Internecie.
Wymagania wstępne	Podstawowa wiedza z zakresu marketingu.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
MI06_w_1	Prezentacja	Przygotowanie prezentacji omawiającej przykłady praktycznego zastosowania narzędzi	MI06_1, MI06_2, MI06_3,

		marketingu internetowego w wybranej instytucji.	MI06_4, MI06_5, MI06_6
MI06_w_2	Projekt	Projekt wdrożenia wybranych narzędzi marketingu internetowego dla wskazanej instytucji.	MI06_1, MI06_2, MI06_3, MI06_4, MI06_5, MI06_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
MI06_fs_1	laboratorium	Analiza przykładów (case study) działań marketingowych podejmowanych w Internecie przez różne instytucje w Polsce i na świecie. Ocena narzędzi e-marketingu oraz ich dopasowywanie do profilu działalności instytucji przy użyciu klasycznej metody problemowej oraz analizy SWOT.	30	Lektura uzupełniająca zgodna z zaleceniami prowadzącego. Przygotowanie prezentacji i/ lub projektów zgodnie z wymogami prowadzącego.	60	MI06_w_1, MI06_w_2

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Metodologia badań naukowych

Kod modułu: 02-AI-S1-MBN05

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
MBN05_1	Student zna podstawową terminologię dotyczącą: poznania i rozumowania w nauce, strategii procesów badawczych, typów badań. Student posiada wiedzę na temat metod oraz technik właściwych różnym dyscyplinom naukowym mającym zastosowanie w badaniach z zakresu architektury informacji.	K_W01	5
MBN05_2	Student orientuje się w sposobach klasyfikacji nauk i relacjach architektury informacji z innymi dziedzinami oraz dyscyplinami naukowymi.	K_W01	4
MBN05_3	Student potrafi samodzielnie wybrać i zastosować metody i techniki badań do zaplanowania projektów naukowych i rozwiązywania problemów o charakterze naukowym lub/i praktycznym z zakresu architektury informacji.	K_U02	5
MBN05_4	Student jest świadomy konieczności śledzenia zmian, jakie zachodzą we współczesnej nauce, zwłaszcza w obszarze cyfrowej technologii informacyjnej, oraz jest gotowy do samodzielnego, ustawicznego uzupełniania wiedzy w tym zakresie.	K_K01	5

3. Opis modułu	
Opis	Celem modułu jest przekazanie wiedzy o sposobach klasyfikacji nauk, regułach tworzenia systematyk nauki. W ramach modułu student zdobywa wiedzę o metodach i technikach konkretnych nauk ze wskazaniem ich zastosowania w projektowaniu badań z zakresu architektury informacji. W konsekwencji student potrafi samodzielnie wybrać i zastosować metody oraz techniki w celu rozwiązania problemów o charakterze naukowym lub/i praktycznym, a dotyczących zagadnień architektury informacji. Studenci, dysponując wiedzą przekazaną na wykładach, mają świadomość konieczności śledzenia zmian, jakie zachodzą w obszarze nowoczesnych technologii informacyjnych.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
MBN05_w_1	Egzamin	Ocenie podlegać będzie stopień opanowania przez studenta wiedzy z zakresu metod i technik badań naukowych oraz umiejętność ich doboru w celu opracowania konkretnego zagadnienia	MBN05_1, MBN05_2, MBN05_3, MBN05_4

		z zakresu architektury informacji.	
--	--	------------------------------------	--

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
MBN05_fs_1	wykład	Wykład informacyjny, wykład konwersatoryjny. Prowadzący omawia wybrane metody i techniki badań naukowych. Prowadzący, przedstawiając konkretne tematy projektów naukowych, razem ze studentami ustala sposoby (metody) służące najwszechstronniejszemu opisowi owych projektów oraz analizie zidentyfikowanych badawczych problemów.	30	Indywidualne zapoznanie się z zalecanymi przez prowadzącego lekturami. Powtórzenie i utrwalenie informacji przekazywanych podczas wykładu w celu realizacji zadań egzaminacyjnych.	60	MBN05_w_1

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Metody kreatywnego rozwiązywania problemów

Kod modułu: 02-AI-S1-OPMK04

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
OPMK04_1	Student zna podstawowe pojęcia z zakresu twórczego myślenia i teorii rozwiązywania problemów oraz techniki i narzędzia wspomagające praktyczne rozwiązywanie problemów.	K_W09	4
OPMK04_2	Student potrafi diagnozować przyczyny powstania problemu, poprawnie identyfikować i definiować problem oraz stosować techniki twórczego rozwiązywania problemów adekwatnie do sytuacji problemowej.	K_U12	3
OPMK04_3	Student wykorzystuje nabyte umiejętności, opracowując odpowiednią strategię rozwiązywania problemów dla konkretnej sytuacji w środowisku pracy.	K_K02	2
OPMK04_4	Student samodzielnie identyfikuje potencjalne sytuacje problemowe, szuka optymalnych rozwiązań i podejmuje działania zapobiegawcze.	K_K04	2

3. Opis modułu

Opis	Celem zajęć jest przekazanie studentom wiedzy i umiejętności z zakresu twórczego rozwiązywania problemów. Studenci poznają podstawy twórczego myślenia – abstrahowanie, kojarzenie, rozumowanie dedukcyjne i indukcyjne, myślenie metaforyczne, transformacje – które wykorzystują do rozwiązywania problemów za pomocą wybranych technik, m.in. list atrybutów, diagramów i map, analizy morfologicznej, kolorowych kapeluszy myślowych de Bono, circept.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
OPMK04_w_1	Ocena ciągła	Ocenie podlegać będą zadania problemowe wykonywane przez studentów w trakcie zajęć, sprawdzające znajomość technik oraz umiejętność i skuteczność ich stosowania do kreatywnego rozwiązywania problemów.	OPMK04_1, OPMK04_2, OPMK04_3, OPMK04_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
OPMK04_fs_1	ćwiczenia	Studenci zapoznają się z podstawami twórczego myślenia i rozwiązywania problemów. Uczą się identyfikować i definiować różnego typu problemy i szukają optymalnych rozwiązań za pomocą technik omawianych na zajęciach.	15	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu. Samodzielne szukanie rozwiązań problemów zadawanych przez prowadzącego.	45	OPMK04_w_1

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Myślenie krytyczne

Kod modułu: 02-AI-S1-OPMK05

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
OPKM05_1	Student wie, czym jest myślenie krytyczne oraz zna jego podstawowe filary: logikę, argumentację, retorykę, wiedzę (przedmiotową i ogólną) oraz postawy i wartości.	K_W09	4
OPKM05_2	Student potrafi myśleć w sposób otwarty w ramach alternatywnych systemów myślenia, analizując informacje i formułując na ich podstawie poprawne wnioski i dobrze uargumentowane własne sądy i opinie.	K_U10	3
OPKM05_3	Student potrafi zidentyfikować fałszywe argumenty, pozamerytoryczne sposoby argumentowania i błędy logiczne.	K_U10	3
OPKM05_4	Student komunikuje się skutecznie z innymi podczas rozwiązywania złożonych problemów, stosując jasną i poprawną argumentację.	K_K02	3

3. Opis modułu	
Opis	Student poznaje podstawy krytycznego myślenia opartego na: – aktywnej i umiejętnej konceptualizacji, – wykorzystywaniu, analizowaniu, syntetyzowaniu i ocenie informacji, – obserwacji, zdobywaniu doświadczeń, – refleksji, rozumowaniu, argumentowaniu i komunikacji.
Wymagania wstępne	Brak

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
OPKM05_w_1	Ocena ciągła	Ocenie podlegać będą zadania teoretyczne i praktyczne wykonywane przez studentów w trakcie zajęć i sprawdzające znajomość poszczególnych elementów myślenia krytycznego.	OPKM05_1, OPKM05_2, OPKM05_3, OPKM05_4
OPKM05_w_2	Test	Końcowy test teoretyczno-praktyczny sprawdzający stopień przyswojenia wiadomości i opanowania umiejętności z zakresu myślenia krytycznego.	OPKM05_1, OPKM05_2, OPKM05_3, OPKM05_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
OPKM05_fs_1	ćwiczenia	Ćwiczenia metodą problemową i zadaniową, pozwalające studentom opanować podstawy myślenia krytycznego. Na zajęciach omawia się następujące zagadnienia wchodzące w skład myślenia krytycznego: logikę, argumentację, retorykę, wiedzę oraz postawy i wartości.	30	Samodzielna realizacja wskazanych przez prowadzącego partii materiału, analiza wybranych przykładów, powtórka i ugruntowanie materiału przedstawionego podczas zajęć.	60	OPKM05_w_1, OPKM05_w_2

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Narzędzia pracy zespołowej

Kod modułu: 02-AI-S1-NPZ02

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
NPZ02_1	Student posiada wiedzę na temat możliwości pracy zespołowej za pomocą desktopowych programów komputerowych oraz aplikacji internetowych i mobilnych.	K_W02	5
NPZ02_2	Student potrafi instalować, konfigurować i efektywnie korzystać z różnego typu programów komputerowych i systemów zarządzania pracą zespołową, odpowiednio dobierając narzędzia do zadania.	K_U05	4
NPZ02_3	Student potrafi wykorzystać nabytą wiedzę i umiejętności z zakresu zespołowego zarządzania projektami i zadaniami do organizacji pracy w środowisku cyfrowym.	K_K02 K_U12	5 4
NPZ02_4	Student przestrzega praw autorskich, korzystając z programów i aplikacji komputerowych zgodnie z warunkami licencji.	K_W10	5

3. Opis modułu	
Opis	Studenci poznają problematykę, metody oraz oprogramowanie do pracy zespołowej. Uczą się dobierania właściwych narzędzi informatycznych w zależności od rodzaju zadań, które mają wykonać. Poznają możliwości zastosowania różnych programów komputerowych do zarządzania pracą zespołową, m.in. do tworzenia i monitorowania realizacji projektów i zadań, komunikacji w grupie, wymiany plików.
Wymagania wstępne	Podstawowa znajomość obsługi komputera

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
NPZ02_w_1	Ocena ciągła	Ocenie podlegać będą zadania praktyczne wykonywane przez studentów w trakcie zajęć i sprawdzające umiejętności korzystania z poszczególnych programów i aplikacji komputerowych.	NPZ02_2, NPZ02_4
NPZ02_w_2	Projekt	Student przygotowuje prezentację na temat możliwości wykorzystania wybranego przez siebie narzędzia w pracy zespołowej.	NPZ02_1, NPZ02_2, NPZ02_3, NPZ02_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
NPZ02_fs_1	laboratorium	Prowadzący omawia zasady działania i zastosowania programów i aplikacji do pracy zespołowej. Studenci instalują, konfiguruje i wykorzystują oprogramowanie odpowiednio do zadań, które mają wykonać. Studenci omawiają wybrane narzędzia pracy zespołowej.	30	Instalowanie i obsługa omawianego na zajęciach oprogramowania. Realizacja projektu końcowego zgodnie z wymogami prowadzącego.	60	NPZ02_w_1, NPZ02_w_2

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Ocena i selekcja informacji

Kod modułu: 02-AI-S1-OIS01

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
OIS01_1	Student posiada podstawową wiedzę nt. ekologii informacji i związaną z nią problematyką oceny i selekcji informacji, przede wszystkim informacji elektronicznej.	K_W05	3
OIS01_2	Student potrafi analizować, oceniać i selekcjonować informacje, wykorzystując różne źródła, stosując metody i narzędzia informatologii. Potrafi przeprowadzić krytyczną analizę i ocenę wartości informacyjnej wytworów kultury.	K_U01 K_U10	3 2
OIS01_3	Umie dokonać podstawowej analizy funkcjonowania i oceny istniejących systemów, procesów i usług informacyjnych; stosować metody ewaluacji internetowych źródeł informacji.	K_U08	2
OIS01_4	Potrafi samodzielnie zdobywać i rozwijać wiedzę z zakresu informatologii oraz dyscyplin pomocniczych do diagnozowania zjawisk związanych z jakością, oceną i selekcją informacji w mediacji informacyjnej. Znając metody, narzędzia i technologie wspomagające ocenę i selekcję informacji, efektywnie organizuje własną pracę i ocenia poziom jej profesjonalizmu.	K_K01 K_U12	3 3
OIS01_5	Wykorzystuje posiadaną wiedzę do rozwiązywania problemów pojawiających się w pracy zawodowej. Wykazuje gotowość do pełnienia - w sposób odpowiedzialny i respektujący zasady etyki zawodowej oraz inne normy społeczne - ról zawodowych związanych z oceną jakości informacji.	K_K02 K_K05	2 3

3. Opis modułu	
Opis	Realizacja modułu ma na celu wprowadzenie studentów w wybrane zagadnienia związane z ekologią informacji. Studenci zdobywają wiedzę i umiejętności z zakresu oceny i selekcji informacji, przede wszystkim informacji elektronicznej. Poznają kryteria, metody i narzędzia oceny oraz selekcji informacji. Uczą się wykorzystania dostępnych narzędzi i technologii wspomagających ocenę i selekcję informacji.
Wymagania wstępne	brak

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
OIS01_w_1	Ćwiczenie praktyczne (sprawdzające)	Wykonanie zadania polegającego na selekcji i ocenie informacji z wykorzystaniem poznanych metod i narzędzi.	OIS01_2, OIS01_3, OIS01_4, OIS01_5
OIS01_w_2	Test pisemny	Test pisemny sprawdzający poziom opanowania teoretycznych zagadnień związanych z oceną jakości informacji i szerzej – ekologią informacji.	OIS01_1
OIS01_w_3	Ocena ciągła	Ocena wykonywanych na zajęciach ćwiczeń praktycznych i merytorycznego (na podstawie zadanej literatury) przygotowania się do zajęć	OIS01_1, OIS01_2, OIS01_3, OIS01_4, OIS01_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
OIS01_fs_1	laboratorium	Zajęcia, w trakcie których studenci poznają metody, kryteria i narzędzia oceny i selekcji informacji oraz ćwiczą ich zastosowanie. Wykorzystywane metody: indywidualne ćwiczenia praktyczne z wykorzystaniem komputera, praca w grupach, studium przypadku, pogadanka, dyskusja.	30	Zapoznanie z literaturą przedmiotu, powtórzenie i ugruntowanie treści przekazywanych na zajęciach, ćwiczenia w wykorzystaniu narzędzi oceny i selekcji informacji, przygotowanie do zajęć.	60	OIS01_w_1, OIS01_w_2, OIS01_w_3

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Ochrona własności intelektualnej

Kod modułu: 02-AI-S1-OWI02

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
OWI02_1	Student zna podstawy prawne i etyczne dotyczące organizacji zasobów informacyjnych i prowadzenia działalności informacyjnej oraz wykonywania zawodów w sektorze informacji.	K_W08	4
OWI02_2	Student posiada wiedzę z zakresu ochrony własności intelektualnej, w szczególności z zakresu prawa autorskiego i medialnego.	K_W10	5
OWI02_3	Student umie identyfikować wzajemne zależności zachodzące na rynku informacyjnym i medialnym, stosować strategie marketingowe, interpretować przepisy prawa autorskiego i medialnego.	K_U01 K_U02	5 5
OWI02_4	Jest aktywny w dążeniu do zapewnienia powszechnego dostępu do zasobów informacyjnych z uwzględnieniem warunków legislacyjnych.	K_K05	5
OWI02_5	Student zna zakres posiadanej przez siebie wiedzy i umiejętności, monitoruje zmiany przepisów prawa z zakresu własności intelektualnej i przemysłowej.	K_K01	4

3. Opis modułu	
Opis	W ramach modułu studenci zapoznają się z podstawowymi aktami prawnymi prawa autorskiego, medialnego, informacyjnego, ochrony majątkowych i osobistych praw autorskich. Ponadto poznaje zagadnienia dotyczące dozwolonego użytku chronionych utworów, rodzaju umów prawno autorskich, a także przedmiotów ochrony przemysłowej: znaków towarowych, wzorów użytkowych i przemysłowych, oznaczeń geograficznych, zasad patentowania wynalazków. Zagadnienia będą omawiane w oparciu o obowiązujące ustawy o prawie autorskim i praw pokrewnych, a także przepisy prawa cywilnego, karnego i prasowego.
Wymagania wstępne	brak

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
OWI02_w_1	Egzamin	Sprawdzian pisemny sprawdzający poziom przyswojenia wiedzy szczegółowej z zakresu	OWI02_1, OWI02_2

		aktów prawnych i zalecanej literatury.	
OWI02_w_2	Prezentacja	Przygotowanie prezentacji dotyczącej projektowania przestrzeni informacyjnej i tworzeniem zasobów cyfrowych oraz dotyczącej utworów, artykułów, patentów, nazw i oznaczeń handlowych.	OWI02_3, OWI02_4, OWI02_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
OWI02_fs_1	wykład	Wykład konwersatoryjny przybliżający wiedzę z zakresu prawa ochrony własności intelektualnej i przemysłowej. Dyskusja moderowana na tematy związane z zastosowaniem prawa z zakresu ochrony własności intelektualnej w zakresie projektowania przestrzeni informacyjnych i tworzenia zasobów cyfrowych.	15	Zapoznanie z literaturą zalecaną przez prowadzącego. Przygotowanie prezentacji zgodnie z wymaganiami prowadzącego. Przygotowanie do egzaminu.	45	OWI02_w_1, OWI02_w_2

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Optymalizacja serwisów internetowych

Kod modułu: 02-AI-S1-OSI05

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
OSI05_1	Student zna zasady optymalizacji witryn internetowych. Wie, jak działają wyszukiwarki internetowe i jakie czynniki wpływają na wysoką pozycję w wynikach wyszukiwania.	K_W04	4
OSI05_2	Student potrafi zaprojektować stronę internetową pod kątem wyszukiwarek internetowych, dobrać słowa kluczowe, treść, grafikę, skrypty i style wykorzystywane na stronie.	K_U02 K_W05	4 3
OSI05_3	Student potrafi przeprowadzić audyt SEO i zaplanować strategię optymalizacji witryny internetowej zgodnie z jej przeznaczeniem.	K_U08	5
OSI05_4	Student wykorzystuje narzędzia dla webmasterów, w tym Google Search Console i Google Analytics do optymalizacji witryny internetowej. Potrafi monitorować popularność stron internetowych.	K_K02 K_U05	3 5

3. Opis modułu

Opis	W ramach modułu studenci poznają zasady działania wyszukiwarek internetowych i indeksowania stron. Uczą się optymalizacji stron internetowych, w tym zasad doboru słów kluczowych, treści i innych elementów mających wpływ na wydajność i widoczność stron w wyszukiwarkach. Poznają narzędzia wspomagające pozycjonowanie stron internetowych, w tym narzędzia do monitorowania popularności stron oraz narzędzia Google, uczą się jak przeprowadzić audyt SEO.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułów: Tworzenie stron WWW, Systemy zarządzania treścią.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
OSI05_w_1	Ocena ciągła	Ocenie podlegać będą zadania praktyczne wykonywane przez studentów w trakcie zajęć i sprawdzające znajomość poszczególnych zasad i narzędzi służących optymalizacji stron internetowych.	OSI05_1, OSI05_2, OSI05_4
OSI05_w_2	Sprawdzian	Sprawdzian wykonywany na komputerze sprawdzający wiedzę i poziom opanowania	OSI05_1, OSI05_2, OSI05_4

		umiejętności praktycznych.	
OSI05_w_3	Projekt	Przeprowadzenie audytu SEO oraz przygotowanie strategii optymalizacji wybranej witryny internetowej.	OSI05_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
OSI05_fs_1	laboratorium	Studenci zapoznają się z zasadami działania wyszukiwarek i pozycjonowania stron internetowych oraz wykonują przygotowane przez prowadzącego zadania praktyczne. Ćwiczenia z wykorzystaniem komputera, dyskusja, projekty indywidualne.	30	Powtarzanie ćwiczeń wykonywanych na zajęciach w celu utrwalenia i usprawnienia nabytych umiejętności. Zapoznanie z literaturą przedmiotu. Realizacja projektu końcowego zgodnie z wymogami prowadzącego.	30	OSI05_w_1, OSI05_w_2, OSI05_w_3

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Otwarte zasoby naukowe i edukacyjne

Kod modułu: 02-AI-S1-OPOZE03

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
OPOZE03_1	Student zna specyfikę różnego typu instytucji polskich i międzynarodowych zajmujących się nauką, edukacją i informacją edukacyjną.	K_W09	2
OPOZE03_2	Student wie, czym są otwarte zasoby naukowe i edukacyjne, zna najważniejsze inicjatywy podejmowane przez instytucje i organizacje na rzecz otwartego dostępu.	K_W05	4
OPOZE03_3	Student, znając prawne uwarunkowania korzystania z materiałów dostępnych w otwartych zasobach naukowych i edukacyjnych, potrafi je wyszukać, ocenić ich przydatność i jakość oraz efektywnie wykorzystać.	K_U01 K_W06 K_W09 K_W10	5 5 3 4
OPOZE03_4	Student potrafi zaprezentować wyniki wyszukiwań prowadzonych w otwartych zasobach naukowych i edukacyjnych.	K_U05	5
OPOZE03_5	Student potrafi wykorzystać wiedzę o otwartych zasobach naukowych i edukacyjnych w aktywności edukacyjnej, badawczej i zawodowej.	K_K02	4

3. Opis modułu

Opis	W ramach modułu studenci poznają otwarte zasoby naukowe i edukacyjne oraz zasady korzystania z materiałów zgromadzonych w tych zasobach. Studenci dowiadują się o istocie wolnych licencji, poziomach otwartości publikacji oraz domenie publicznej. Zajęcia mają postać ćwiczeń, dlatego ich głównym celem jest nabycie praktycznych umiejętności w zakresie wyszukiwania otwartych zasobów naukowych i edukacyjnych i efektywnego ich wykorzystywania.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu Efektywne wyszukiwanie informacji.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
OPOZE03_w_1	Ocena ciągła	Ocena stopnia przygotowania studenta do zajęć, sprawdzenie wiedzy i umiejętności zdobytych i rozwiniętych w trakcie zajęć.	OPOZE03_1, OPOZE03_2, OPOZE03_3
OPOZE03_w_2	Zaliczenie	Weryfikacja na podstawie pracy zaliczeniowej (zgodnie z wymogami określonymi w sylabusie).	OPOZE03_3, OPOZE03_4, OPOZE03_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
OPOZE03_fs_1	laboratorium	Na podstawie lektur wskazanych przez prowadzącego sprawdzane są wiadomości na temat otwartych zasobów naukowych i edukacyjnych (indywidualna lektura tekstów, dyskusja seminaryjna, dyskusja okrągłego stołu). Studenci wykonują przygotowane przez prowadzącego zadania praktyczne (metoda ćwiczeniowa).	30	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu i przygotowanie się do aktywnego udziału w dyskusji w trakcie zajęć. Realizacja ćwiczeń wyszukiwawczych przygotowanych przez prowadzącego. Powtarzanie ćwiczeń wykonywanych na zajęciach w celu utrwalenia i usprawnienia nabytych umiejętności. Przygotowanie pracy zaliczeniowej zgodnie z wymogami określonymi w sylabusie.	60	OPOZE03_w_1, OPOZE03_w_2

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Podstawy działalności biznesowej

Kod modułu: 02-AI-S1-PDB06

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PDB06_1	Student ma wiedzę z zakresu planowania i prowadzenia działalności gospodarczej, zna zasady funkcjonowania gospodarki rynkowej oraz przepisy prawa obowiązujące przedsiębiorców. Wie o możliwościach wsparcia finansowego i instytucjonalnego na rozpoczęcie i rozwój działalności biznesowej.	K_W11	4
PDB06_2	Student nabywa umiejętności z zakresu planowania działalności gospodarczej, wykazując się przy tym umiejętnościami organizacji pracy własnej i zespołu.	K_U12	5
PDB06_3	Student potrafi myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy. Posiada umiejętność tworzenia biznesplanów.	K_K04 K_U09	5 4

3. Opis modułu

Opis	Moduł ma na celu zapoznanie studentów z elementarnymi pojęciami przedsiębiorczości i możliwościami realizacji własnej działalności gospodarczej. Przekazana wiedza pozwoli świadomie wybrać formę prawną dla przyszłej działalności, dokonać wyboru formy opodatkowania. Student dowiaduje się jakie prawa i obowiązki wiążą się z założeniem działalności gospodarczej i zatrudnieniem pracownika, jakie są możliwości dofinansowania firmy. Studenci wykorzystują wiedzę w praktyce, przygotowując w grupach biznesplan.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
PDB06_w_1	Test pisemny	Test pisemny sprawdzający poziom przyswojenia wiedzy z zakresu prowadzenia działalności biznesowej.	PDB06_1
PDB06_w_2	Projekt grupowy	Przygotowanie biznesplanu zgodnie z wytycznymi prowadzącego.	PDB06_2, PDB06_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PDB06_fs_1	ćwiczenia	Omówienie i analiza zagadnień związanych z prowadzeniem działalności biznesowej. Wykorzystane metody: dyskusja, praca w grupach, burza mózgów. Projekty grupowe polegające na napisaniu biznesplanu.	30	Zapoznanie z literaturą przedmiotu, przygotowanie do testu pisemnego, wykonanie projektu.	60	PDB06_w_1, PDB06_w_2

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Podstawy logiki

Kod modułu: 02-AI-S1-PL02

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PL02_1	Student zna podstawą terminologię stosowaną w logice tj. zdanie logiczne, funktory, argumenty zdania, alternatywę, koniunkcję, implikację, negację, równoważność zdania oraz ma wiedzę na temat podstawowych praw rachunku zdań tj. zasada sprzeczności, zasada wyłączonego środka, prawa De Morgana, zaprzeczenie implikacji.	K_W01	5
PL02_2	Student dysponuje wiedzą na temat możliwości interpretacji wybranych pojęć tj. zdanie logiczne, funktory, argumenty zdania, alternatywę, koniunkcję, implikację, negację, równoważność zdania w języku logiki oraz kategorii zdania i funktorów.	K_W04	5
PL02_3	Student stosuje wybrane pojęcia tj. zdanie, kwantyfikatory, spójniki logiczne z logiki formalnej oraz potrafi zastosować logikę matematyczną w prawach rachunku zdań.	K_U02	5
PL02_4	Student potrafi krytycznie odnieść się do zadań z logiki formalnej, potrafi znaleźć prawidłową odpowiedź śledząc dynamikę zmian w technologiach informacyjno-komunikacyjnych i ich wpływ na środowisko informacyjne.	K_K01	4
PL02_5	Student dzięki elementom logiki formalnej potrafi opisywać, konceptualizować i wyjaśniać świat nauki. Rozumie go oraz używa zasad logiki do budowania systemów informacji.	K_U08	3

3. Opis modułu	
Opis	W ramach modułu studenci zapoznają się z podstawową terminologią stosowaną w logice oraz wiedzą z zakresu logiki formalnej. Ponadto na podstawie tej wiedzy student rozwiązuje zadania, analizuje różne sytuacje, wyjaśnia świat nauki.
Wymagania wstępne	brak

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
PL02_w_1	Ocena ciągła	Ocena podlegać będą odpowiedzi ustne oraz zadania praktyczne wykonywane przez studentów w trakcie zajęć, które sprawdzać będą opanowanie wiedzy i umiejętności z wybranych pojęć w języku kombinatoryki, teorii kategorii zdań i funktorów oraz z zakresu	PL02_1, PL02_2, PL02_3, PL02_4, PL02_5

		architektury informacji.	
PL02_w_2	Sprawdzian pisemny	Sprawdzian sprawdzający poziom opanowania wiedzy umiejętności praktycznych.	PL02_1, PL02_2, PL02_3, PL02_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PL02_fs_1	ćwiczenia	Ćwiczenia w trakcie których studenci pracują w grupach, wykonując indywidualne zadania z uwzględnieniem zasady komunikowania się każdy z każdym. Ćwiczenia, podczas których studenci uczestniczą w dyskusji na temat problemów logicznych występujących w zaproponowanych zadaniach.	15	Rozwiązywanie zadań i powtarzanie ćwiczeń wykonywanych na zajęciach w celu utrwalenia i usprawnienia nabytych umiejętności. Przygotowanie do ćwiczeń i sprawdzianów pisemnych.	45	PL02_w_1, PL02_w_2

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Podstawy projektowania graficznego

Kod modułu: 02-AI-S1-PPG03

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PPG04_1	Student zna i stosuje w praktyce zasady, techniki i metody projektowania klarownych komunikatów wizualnych, z uwzględnieniem zagadnień dotyczących kompozycji, doboru kolorów i typografii.	K_U07	5
		K_W03	5
PPG04_2	Student zna specjalistyczne oprogramowanie służące do projektowania i edycji grafiki komputerowej (zwłaszcza rastrowej); wykorzystując aplikacje dedykowane różnym zadaniom projektowym potrafi przygotować materiały graficzne przeznaczone do prezentacji sieciowej i do druku.	K_K02	3
		K_U06	5
PPG04_3	Student potrafi sprawnie wyszukiwać i etycznie wykorzystywać w swoich projektach zasoby graficzne dostępne w Internecie.	K_U01	4
PPG04_4	Student rozumie i respektuje przepisy prawa autorskiego w tworzeniu i rozpowszechnianiu komunikatów graficznych.	K_K05	3
		K_W10	3

3. Opis modułu	
Opis	W ramach modułu studenci uzyskują podstawowe umiejętności związane z projektowaniem i tworzeniem materiałów graficznych przeznaczonych zarówno do prezentacji w formie cyfrowej, jak i do druku – poznają wybrane specjalistyczne aplikacje komputerowe służące do projektowania i edycji różnych typów komunikatów wizualnych (ze szczególnym uwzględnieniem grafiki rastrowej) oraz uczą się wyszukiwać zasoby graficzne dostępne w Internecie – banki zdjęć, ikon, fontów, generatory palet kolorystycznych itp. – i z poszanowaniem prawa autorskiego adaptować je na własne potrzeby.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu Teoria komunikacji wizualnej.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
PPG04_w_1	Ocena ciągła	Ocena ciągła ćwiczeń praktycznych wykonywanych podczas zajęć, zgodnie z wymaganiami określonymi przez prowadzącego.	PPG04_1, PPG04_2, PPG04_3, PPG04_4
PPG04_w_2	Sprawdzian praktyczny	Sprawdzian weryfikujący wiedzę i poziom opanowania umiejętności praktycznych,	

		wykonywany na komputerze.	PPG04_1, PPG04_2, PPG04_3, PPG04_4
PPG04_w_3	Projekt	Praca zaliczeniowa polegająca na samodzielnym opracowaniu przez studentów projektów graficznych, z wykorzystaniem metod i narzędzi zaprezentowanych podczas zajęć dydaktycznych, wykonana zgodnie z wymogami podanymi przez prowadzącego w sylabusie.	PPG04_1, PPG04_2, PPG04_3, PPG04_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PPG04_fs_1	laboratorium	Zajęcia warsztatowe, prowadzone w pracowni komputerowej, obejmujące ćwiczenia praktyczne z elementami instruktażu, pokazu, dyskusji dydaktycznej. Indywidualna praca z wybranym oprogramowaniem graficznym. Wyszukiwanie zasobów grafiki dostępnych w sieci Internet. Prezentacja i analiza projektów graficznych realizowanych przez studentów.	30	Powtarzanie ćwiczeń wykonywanych na zajęciach w celu utrwalenia i usprawnienia nabytych umiejętności. Lektura uzupełniająca oraz przygotowanie projektów zgodnie z wymogami prowadzącego.	30	PPG04_w_1, PPG04_w_2, PPG04_w_3

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Podstawy retoryki i stylistyki

Kod modułu: 02-AI-S1-PRS06

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PRS06_1	Student zna pojęcie stylu i style funkcjonalne, cechy dobrego stylu, rodzaje środków stylistycznych w różnych odmianach języka, stylistyczną wartość składników języka, podstawowe środki stylistyczne, wartościowanie w języku.	K_W07	5
PRS06_2	Student ma wiedzę o technikach przekonywania według reguł retoryki klasycznej, argumentacji, perswazji i manipulacji. Umie merytorycznie argumentować z wykorzystaniem poglądów innych autorów oraz formułować wnioski.	K_U10 K_W05	5 3
PRS06_3	Student potrafi przygotować wystąpienia ustne dostosowane do różnych sytuacji komunikacyjnych oraz zastosować środki wzmacniające lub zastępujące elementy językowe (odpowiednią intonację, tempo mówienia, barwę głosu).	K_K03	4
PRS06_4	Student potrafi konstruować typowe wypowiedzi pisemne reprezentujące różne gatunki i style tekstu.	K_U09	3

3. Opis modułu	
Opis	W ramach modułu studenci zdobywają wiedzę i umiejętności z zakresu znajomości kultury języka w komunikacji. Realizacja modułu ma na celu opanowanie przez studentów umiejętności posługiwania się dobrym stylem w wypowiedzi ustnej i pisemnej, w celu zachowania zasad zgodnych z etyką mówienia (wypowiedzi). Służą temu liczne ćwiczenia praktyczne eksponujące skuteczność, uczciwość i etykietę językową w komunikacji werbalnej i niewerbalnej.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
PRS06_w_1	Ocena ciągła	Ocenie podlegać będą zadania praktyczne (ćwiczenia ustne i pisemne) wykonywane przez studentów w domu oraz w trakcie zajęć, sprawdzające poziom przyswojenia wiedzy szczegółowej z zakresu podstaw retoryki i stylistyki.	PRS06_1, PRS06_2, PRS06_3, PRS06_4
PRS06_w_2	Sprawdzian praktyczny	Sprawdzian poprawności wypowiedzi pisemnej oraz poziomu zachowania w niej zasad i reguł	PRS06_1, PRS06_2,

		poprawnej stylistyki i retoryki.	PRS06_4
PRS06_w_3	Projekt	Praca grupowa oraz indywidualna mająca na celu samodzielne przygotowanie wypowiedzi pisemnych i wystąpień ustnych, ich ocenę, a także inscenizowanie wielorakich sytuacji komunikacyjnych.	PRS06_1, PRS06_2, PRS06_3, PRS06_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PRS06_fs_1	wykład	Prowadzący omawia reguły retoryki klasycznej i współczesnej, objaśnia kryteria poprawności językowej z punktu widzenia m.in. skuteczności oddziaływania oraz zachowania etycznego aspektu stylu wypowiedzi ustnej i pisemnej.	15	Utrwalanie treści poprzez lektury polecane przez prowadzącego w celu umiejętnego ich zastosowania w trakcie ćwiczeń.	15	PRS06_w_2
PRS06_fs_2	ćwiczenia	Studenci poznają językowe i niejęzykowe sposoby nawiązywania kontaktu z odbiorcą komunikatu oraz determinanty dobrego stylu wypowiedzi ustnej i pisemnej. Służą temu ćwiczenia wykonywane indywidualnie lub w grupach (np. dyskusje i spory na wyznaczony temat z zachowaniem zasad erystyki).	15	Powtarzanie ćwiczeń wykonywanych na zajęciach w celu utrwalenia i usprawnienia nabytych umiejętności. Przygotowywanie wypowiedzi ustnych i pisemnych spełniających wymogi merytoryczne i formalne, właściwe dla konkretnego typu wypowiedzi, z zachowaniem poznanych zasad retoryki i stylistyki.	15	PRS06_w_1, PRS06_w_3

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Podstawy zarządzania

Kod modułu: 02-AI-S1-PZ03

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PZ03_1	Student zna podstawy wiedzy z zakresu nauki o zarządzaniu oraz krytycznie i oryginalnie myśli o jej przydatności i skuteczności w organizacjach. Zna kierunki rozwoju tej nauki w Polsce i na świecie.	K_W11	5
PZ03_2	Student potrafi interpretować wybrane problemy współczesnych organizacji w świetle dorobku i poglądów autorytetów naukowego zarządzania oraz proponować nowe rozwiązania. Student efektywnie organizuje własną pracę oraz potrafi pracować w zespole, pełniąc różne role.	K_U12	5
PZ03_3	Student potrafi zrealizować analizę funkcjonowania organizacji oraz ocenić wpływ oddziaływania otoczenia zewnętrznego na jej działalność.	K_U08	4
PZ03_4	Student wykazuje się aktywnością analizując i interpretując podstawowe typologie struktur organizacyjnych wykorzystując podejścia teoretyczne.	K_K04	4

3. Opis modułu	
Opis	W ramach modułu studenci pozyskują wiedzę w zakresie podstaw zarządzania dotyczącą prawidłowości funkcjonowania organizacji. Celowi temu służą liczne ćwiczenia praktyczne i wykonanie projektów związanych z niżej wymienionymi zagadnieniami: Zarządzanie organizacją – pojęcia podstawowe: zarządzanie, kierowanie, organizacja. Proces zarządzania (planowanie, organizowanie, motywowanie i kontrolowanie). Cele i funkcje zarządzania. Metody zarządzania. Zasoby organizacji: ludzkie, rzeczowe, finansowe, informacyjne. Funkcje kierownicze. Praca kierownicza: role i kompetencje kierownicze, style kierowania. Struktury organizacyjne. Kultura organizacyjna. Etyczny i społeczny kontekst zarządzania.
Wymagania wstępne	Brak wymagań

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
PZ03_w_1	Ocena ciągła	Ocenie podlega sposób rozwiązania zadań problemowych (indywidualnie lub w grupie), aktywność i zaangażowanie studenta podczas zajęć.	PZ03_1, PZ03_2, PZ03_3, PZ03_4

PZ03_w_2	Kolokwium	Kolokwium z zakresu podstawowych wiadomości i umiejętności związanych ze zdefiniowaniem zarządzania i opisaniem elementów procesu zarządzania.	PZ03_1, PZ03_4
PZ03_w_3	Projekt	Indywidualny lub zespołowy projekt na wybrany temat związany z zarządzaniem.	PZ03_1, PZ03_2, PZ03_3, PZ03_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PZ03_fs_1	wykład	Wykład prezentujący wiedzę z zakresu zarządzania w organizacjach.	15	Lektura uzupełniająca zgodna z zaleceniami prowadzącego.	15	PZ03_w_2
PZ03_fs_2	ćwiczenia	Metody aktywizujące studenta (burze mózgów, SWOT, ćwiczenia w grupach). Studia przypadków.	15	Przygotowanie projektów zgodnie z wymogami prowadzącego. Praca z podręcznikiem, przygotowanie do zajęć.	15	PZ03_w_1, PZ03_w_3

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PR w kulturze, administracji i biznesie

Kod modułu: 02-AI-S1-OPPR06

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
OPPR06_1	Student ma wiedzę z zakresu PR, rozumie znaczenie działań promocyjnych w organizacji współczesnych jednostek kultury, administracji i biznesu.	K_W11	5
OPPR06_2	Student posiada umiejętność komunikowania i tworzenia różnego typu komunikatów i dłuższych wypowiedzi przy użyciu wszelkich dostępnych kanałów i technik komunikacyjnych z przedstawicielami różnych instytucji kultury, administracji i biznesu. Dbą o poprawność językową i terminologiczną tekstu.	K_U09	5
OPPR06_3	Student, efektywnie organizując pracę własną, rozumie rolę architekta informacji w kształtowaniu życia społecznego, współorganizuje i inicjuje działania na rzecz interesu publicznego, wykorzystując m. in. kompetencje informacyjne, językowe i komunikacyjne.	K_K03	4
OPPR06_4	Student, rozpoznając czynniki psychologiczne i społeczno-kulturowe, potrafi zaplanować, przygotować i zrealizować kampanię promocyjną dla wybranego podmiotu z sektora kultury, gospodarki, biznesu. Trafnie dobiera środki i narzędzia PR, uwzględniając specyfikę konkretnej branży.	K_U03	4
OPPR06_5	Student potrafi zbudować projekt/program działań public relations, by efektywnie kształtować wizerunek wybranej instytucji kultury, biznesu i gospodarki, współdziałając w grupie. Potrafi kierować pracą zespołu w związku z zaplanowanymi działaniami PR w różnych sektorach i branżach. Potrafi współpracować z innymi i przyjąć wyznaczoną rolę w zespole.	K_U12	5

3. Opis modułu	
Opis	W ramach modułu studenci zdobywają wiedzę i umiejętności z zakresu public relations w kulturze, administracji i biznesie pozwalających na tworzenie nowoczesnych i funkcjonalnych kanałów komunikacji. Realizacja modułu ma na celu opanowanie przez studentów umiejętności tworzenia różnego typu komunikatów i dłuższych wypowiedzi, dbając o poprawność językową i terminologiczną tekstu. Celowi temu służą liczne ćwiczenia praktyczne i wykonanie projektu kampanii PR-owskiej.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułów: komunikacja interpersonalna, warsztat edytora, warsztaty redagowania tekstu.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
OPPR06_w_1	Ocena ciągła	Ocenie podlegać będą zadania praktyczne wykonywane przez studentów w trakcie zajęć i sprawdzające znajomość PR w instytucjach kultury, administracji i biznesu.	OPPR06_1, OPPR06_3
OPPR06_w_2	Projekt	Weryfikacja na podstawie pracy zaliczeniowej lub weryfikacji ustnej (zgodnie z wymaganiami określonymi w sylabusie); samodzielne wykonanie projektu polegającego na przygotowaniu kampanii PR-owskiej zgodnie z zaleceniami prowadzącego.	OPPR06_2, OPPR06_4, OPPR06_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
OPPR06_fs_1	ćwiczenia	Prowadzący omawia zasady działania i zastosowania PR w biznesie, kulturze i administracji. Studenci przygotowują przykładowe kampanie promocyjne, poznają narzędzia komunikacyjno-promocyjne.	15	Powtarzanie ćwiczeń wykonywanych na zajęciach w celu utrwalenia i usprawnienia nabytych umiejętności. Realizacja projektu końcowego zgodnie z wymogami prowadzącego.	45	OPPR06_w_1, OPPR06_w_2

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Projektowanie i tworzenie baz danych

Kod modułu: 02-AI-S1-PTBD04

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PTBD04_1	Student zna zastosowanie baz danych i podstawową terminologię związaną z ich tworzeniem, a także posiada wiedzę na temat zasad projektowania relacyjnych baz danych.	K_W02	4
PTBD04_2	Student potrafi tworzyć w programie MS Access tabele, kwerendy, formularze i raporty, a także gromadzić dane i prezentować je na różne sposoby.	K_U05	4
PTBD04_3	Student jest przygotowany do wykorzystania nabytych umiejętności w celu udoskonalania działalności informacyjnej w pracy zawodowej przez tworzenie podstawowych systemów baz danych z interfejsami przyjaznymi dla użytkownika, ograniczającymi możliwości popełniania błędów przy wprowadzaniu danych do bazy.	K_K02	3
PTBD04_4	Student potrafi samodzielnie zaprojektować i wykonać w programie MS Access prosty system bazodanowy na potrzeby własne.	K_U05	4

3. Opis modułu

Opis	Celem modułu jest przygotowanie studentów do samodzielnego tworzenia baz danych w środowisku Microsoft Access. Studenci poznają teoretyczne zasady projektowania relacyjnych baz danych, a praktyczne zastosowanie poznanych zasad następuje w trakcie wykonywania ćwiczeń na podstawie przykładów omawianych przez prowadzącego zajęcia. Studenci zapoznają się ze sposobami budowania kwerend, formularzy i prostych raportów. Na koniec semestru studenci wykorzystują zdobyte umiejętności do zaprojektowania i wykonania bazy danych o podstawowym stopniu trudności.
Wymagania wstępne	Podstawowa znajomość obsługi komputera

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
PTBD04_w_1	Sprawdzian	Sprawdzian wykonywany na komputerze, sprawdzający wiedzę i poziom opanowania poszczególnych umiejętności praktycznych (tworzenia kwerend, formularzy, raportów).	PTBD04_2
PTBD04_w_2	Projekt	Student wykorzystuje wszystkie poznane umiejętności do zaprojektowania i praktycznego wykonania prostej bazy danych (minimum trzy tabele).	PTBD04_1, PTBD04_2, PTBD04_3, PTBD04_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PTBD04_fs_1	laboratorium	Studenci zapoznają się z kolejnymi etapami tworzenia systemu baz danych i wykonują przygotowane przez prowadzącego zadania praktyczne. Projekt końcowy wymaga wykorzystania wszystkich poznanych w trakcie zajęć umiejętności.	30	Powtarzanie i doskonalenie umiejętności praktycznych nabytych w trakcie zajęć. Realizacja projektu końcowego zgodnie z wymogami prowadzącego.	30	PTBD04_w_1, PTBD04_w_2

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Projektowanie interfejsów użytkownika

Kod modułu: 02-AI-S1-PIU05

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PIU05_1	Student zna zasady projektowania, podstawowe koncepcje i wzorce użytecznych i atrakcyjnych wizualnie interfejsów systemów informacyjnych, stron internetowych i innych obiektów informacyjnych.	K_W03	4
		K_W04	4
PIU05_2	Student potrafi zaprojektować strukturę interfejsu, style interakcji i sposoby prezentacji informacji i uzupełnić je o elementy graficzne, w taki sposób, aby całość projektu była zgodna z oczekiwaniami użytkowników.	K_K02	4
		K_U06	3
		K_U07	5
PIU05_3	Student wykazuje się umiejętnością prototypowania interfejsów w odpowiednich programach. Potrafi przetestować funkcjonalność i użyteczność zaprojektowanego interfejsu.	K_U05	5
		K_U08	3

3. Opis modułu

Opis	Celem modułu jest zapoznanie z zasadami projektowania funkcjonalnych, użytecznych i estetycznych interfejsów użytkownika. Studenci poznają programy, w których tworzą i testują prototypy interfejsów.
Wymagania wstępne	Posiadanie wiedzy z zakresu komunikacji wizualnej i tworzenia architektury przestrzeni informacyjnych. Umiejętność korzystania z programów graficznych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
PIU05_w_1	Sprawdzian praktyczny	Sprawdzian przy komputerze sprawdzający wiedzę i umiejętności rozwijane na ćwiczeniach.	PIU05_1, PIU05_2, PIU05_3
PIU05_w_2	Projekt	Przygotowanie projektu interfejsu użytkownika zgodnie z wymogami prowadzącego.	PIU05_1, PIU05_2, PIU05_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PIU05_fs_1	laboratorium	Omówienie zasad projektowania interfejsów użytkownika w oparciu o zadaną lekturę. Ćwiczenia z wykorzystaniem komputerów z zakresu rozplanowywania struktury interfejsu, stylów interakcji i sposobów prezentacji informacji. Zapoznanie z obsługą programów do prototypowania interfejsów.	30	Zapoznanie z literaturą przedmiotu. Przygotowanie do sprawdzianu/realizacja projektu.	45	PIU05_w_1, PIU05_w_2

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Projektowanie wizualne

Kod modułu: 02-AI-S1-OPP04

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
OPP04_1	Student rozumie potrzebę i korzyści wynikające ze stosowania technik komunikacji wizualnej. Wykazuje się znajomością wybranych technik/metod oraz narzędzi wspierających ich wykorzystanie.	K_W03	3
OPP04_2	Student wykorzystując poznane techniki/metody potrafi budować wizualne modele pojęć/struktur/zachowań systemów dla wybranych dziedzin przedmiotowych.	K_U07	5
OPP04_3	Student potrafi przeprowadzić analizę funkcjonowania systemów informacyjnych i udokumentować ją za pomocą poznanych graficznych metod opisu systemów.	K_U08	3
OPP04_4	Poprzez wdrożenie i stosowanie nabytych umiejętności student wizualnie tworzy i dokumentuje modele, co dzięki poprawie komunikacji podnosi jakość i produktywność zadań realizowanych w życiu zawodowym.	K_K02	4

3. Opis modułu

Opis	W ramach modułu studenci poznają możliwości jakie daje komunikacja wizualna w zakresie formalnych metod opisu i języków modelowania systemów. Zapoznanie się z wybranymi metodami pozwala zrozumieć potrzeby tworzenia modeli i przewagi w ich graficznej reprezentacji nad metodami mniej formalnymi – na przykład opisami tekstowymi. Tworzenie modeli, stanowiących z natury rzeczy pewne uproszczenie istniejących systemów lub systemów mających dopiero powstać, pozwala na opisywanie tych systemów z perspektywy istotnej dla celu modelowania z pominięciem aspektów wtórnych w stosunku do celu modelowania. Pozwala to na lepsze zrozumienie zagadnień problemowych i ułatwia komunikację prowadzącą do ich rozwiązania.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
OPP04_w_1	Ocena ciągła	W ramach każdej z przedstawianych metod studenci w podgrupach z wykorzystaniem zaproponowanych narzędzi będą opracowywać modele podlegające ocenie. Ocena końcowa	OPP04_1, OPP04_2, OPP04_3, OPP04_4

		będzie wypadkową ocen częściowych oraz aktywności studenta na zajęciach.	
--	--	--	--

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
OPP04_fs_1	laboratorium	Praktyczne zajęcia laboratoryjne z wprowadzeniem do poszczególnych metod i narzędzi polegającym na prezentacji ich wykorzystania w przykładowych dziedzinach problemowych. Samodzielna praca studentów w podgrupach na proponowanych narzędziach.	15	Wstępne zapoznanie się z wybranymi technikami i narzędziami ułatwiające realizację zadań laboratoryjnych. Możliwość dopracowywania modeli podlegających późniejszej ocenie w ramach pracy własnej.	45	OPP04_w_1

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Przechowywanie i ochrona dokumentów

Kod modułu: 02-AI-S1-OPPOD05

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
OPPOD05_1	Student zna zasady planowania ochrony oraz optymalizacji warunków przechowywania dokumentów.	K_W02	4
OPPOD05_2	Student wykorzystując wiedzę oraz kompetencje praktyczne działa na rzecz zachowania zasobu dokumentów, aktywnie uczestnicząc w procesach na rzecz rozwoju interesu publicznego.	K_K03	3
OPPOD05_3	Student potrafi zabezpieczać i zachowywać dokumenty w sposób trwały, zapewniając odpowiednie warunki ich przechowywania i tworząc alternatywne formy dokumentów.	K_U04	4

3. Opis modułu	
Opis	W ramach modułu studenci zdobędą podstawową wiedzę z zakresu budowy nośników informacji, gromadzenia, przechowywania i ich konserwacji. Poznają sposoby tworzenia alternatywnych formy dokumentów zastępczych dla nośników tradycyjnych i cyfrowych. Posiadają umiejętności związane z warunkami przechowywania i zabezpieczania nośników informacji w celu ich ochrony.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
OPPOD05_w_1	Ocena ciągła	Ocenie podlegać będą zadania praktyczne wykonywane przez studentów w trakcie zajęć sprawdzające znajomość typów dokumentów tradycyjnych i nowoczesnych nośników informacji oraz metod ich zabezpieczania.	OPPOD05_2, OPPOD05_3
OPPOD05_w_2	Test	Test pisemny sprawdzający poziom wiedzy z zakresu budowy nośników informacji, ich ochrony i warunków przechowywania.	OPPOD05_1, OPPOD05_2

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
OPPOD05_fs_1	laboratorium	Analiza i omówienie zagadnień związanych z typami dokumentów. Studenci zapoznają się z budową różnych nośników informacji, sposobem ich przechowywania, ochrony i konserwacji oraz tworzeniem alternatywnych kopii zastępczych.	30	Zapoznanie się z literaturą przedmiotu i przygotowanie do aktywnego udziału w ćwiczeniach. Opracowanie projektów, wykonywanie ćwiczeń związanych z doskonaleniem umiejętności omawianych podczas zajęć.	60	OPPOD05_w_1, OPPOD05_w_2

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Przetwarzanie i prezentacja danych

Kod modułu: 02-AI-S1-PPD01

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
PPD01_1	Student zna pojęcia przetwarzanie i prezentacja danych oraz obszary ich zastosowania. Zna podstawowe pojęcia: dane, komórka, adres komórki, arkusz, wykres oraz typy wykresów stosowanych w programie Excel. Potrafi wybrać odpowiedni typ wykresu do zilustrowania problemu. Rozumie pojęcie adresowania komórek (względne, bezwzględne, mieszane). Zna pojęcie tabele przestawne.	K_W02	5
PPD01_2	Student umie wprowadzić dane tekstowe i liczbowe do arkusza Excel oraz wykonać proste operacje (kopiowanie, usuwanie, zmiana koloru i wielkości czcionek, łączenie komórek itp.). Potrafi tworzyć formuły, sortować i filtrować dane oraz tworzyć raporty.	K_U05 K_W02	5 5
PPD01_3	Student wybiera odpowiedni typ wykresu do zilustrowania danych. Potrafi utworzyć odpowiedni wykres i sformatować jego: legendę, osie, dane i pozostałe elementy.	K_U05	5
PPD01_4	Student potrafi przygotować arkusz do wydruku (podzielić i sformatować strony, wstawić nagłówki i stopki). Umie przenieść wykres do innego programu użytkowego np. Word oraz zinterpretować dane zaprezentowane na wykresie. Potrafi importować dane ze źródeł zewnętrznych.	K_K02	4

3. Opis modułu	
Opis	W ramach zajęć student pozna zasady przetwarzania i prezentacji danych z wykorzystaniem programu Excel. Nabędzie umiejętności związane z wprowadzaniem i przetwarzaniem danych, a także tworzeniem odpowiednich wykresów w celu wizualizacji zawartości tabel. Zapozna się z zasadami tworzenia raportów.
Wymagania wstępne	brak

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
PPD01_w_1	Ocena ciągła	Ocenie podlegać będą zadania praktyczne wykonywane przez studentów w trakcie zajęć i sprawdzające znajomość poszczególnych zasad i narzędzi wykorzystywanych w programie	PPD01_1, PPD01_2, PPD01_3, PPD01_4

		Excel.	
PPD01_w_2	Projekt	Wykonanie arkusza kalkulacyjnego na wybrany temat, sporządzenie raportów oraz wykresów obrazujących dane zawarte w tabelach. Interpretacja danych.	PPD01_1, PPD01_2, PPD01_3, PPD01_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
PPD01_fs_1	laboratorium	Student zapoznaje się z działaniem programu Excel, poznaje jego elementy oraz funkcjonalność. Ćwiczenia z wykorzystaniem komputera, dyskusja, projekty indywidualne.	30	Powtarzanie ćwiczeń wykonywanych na zajęciach w celu utrwalenia i usprawnienia nabytych umiejętności. Realizacja projektu końcowego zgodnie z wymogami prowadzącego.	90	PPD01_w_1, PPD01_w_2

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Recepcja treści cyfrowych

Kod modułu: 02-AI-S1-RTC02

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
RTC02_1	Student zna badawcze koncepcje dotyczące funkcjonowania człowieka jako odbiorcy treści kultury obecnych w przestrzeni cyfrowej.	K_W08	5
RTC02_2	Student potrafi ocenić konkretną wypowiedź sieciową, uwzględniając jej funkcjonalność.	K_U03	5
RTC02_3	Student umie dobrać metody i narzędzia w celu identyfikacji, klasyfikacji i analizy wypowiedzi sieciowych.	K_U02	4
RTC02_4	Student potrafi wskazać i scharakteryzować podobieństwa oraz różnice w odbiorze treści cyfrowych między poszczególnymi typami społeczności internetowych.	K_U09	3
RTC02_5	Student jest świadomy konieczności systematycznego weryfikowania wiedzy i umiejętności dotyczących praktyk recepcyjnych treści cyfrowych.	K_K01	4

3. Opis modułu	
Opis	W ramach modułu studenci nabywają wiedzę i umiejętności z zakresu: metod, technik i narzędzi służących analizie wypowiedzi sieciowych oraz strategii ich recepcji.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
RTC02_w_1	Egzamin	Ocenie podlegać będzie stopień przyswojenia wiedzy z zakresu koncepcji badawczych obejmujących zagadnienie recepcji treści cyfrowych.	RTC02_1, RTC02_2
RTC02_w_2	Ocena ciągła	Ocenie podlegać będzie wykonywanie w trakcie ćwiczeń zadań przygotowanych przez prowadzącego oraz udział w dyskusjach moderowany przez prowadzącego ćwiczenia.	RTC02_2, RTC02_3, RTC02_4
RTC02_w_3	Sprawdzian	Ocenie podlegać będzie indywidualne wykonanie zadania obejmującego analizę i ocenę	

		funkcjonalności konkretnej wypowiedzi sieciowej.	RTC02_1, RTC02_2, RTC02_3, RTC02_4, RTC02_5
--	--	--	---

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
RTC02_fs_1	wykład	Wykład informacyjny, wykład problemowy. Prowadzący prezentuje różne podejścia badawcze dotyczące recepcji treści cyfrowych. Prowadzący, przedstawiając konkretną wypowiedź sieciową, razem ze studentami ustala możliwe strategie odbiorcze owego komunikatu.	15	Indywidualne zapoznanie się z zadanymi przez prowadzącego lekturami. Powtórzenie i utrwalenie informacji przekazywanych na wykładach.	45	RTC02_w_1
RTC02_fs_2	ćwiczenia	rowadzący przygotowuje zadania, których wykonanie ma na celu kształcenie umiejętności posługiwania się różnymi metodami i narzędziami pozwalającymi identyfikować wypowiedzi sieciowe i oceniać ich funkcjonalność.	30	Praca indywidualna mająca na celu przygotowanie, utrwalenie wiedzy i usprawnienie umiejętności oraz przygotowanie się do sprawdzianu.	60	RTC02_w_2, RTC02_w_3

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Rynek publikacji elektronicznych

Kod modułu: 02-AI-S1-OPRPE06

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
OPRPE06_1	Orientuje się w zmianach zachodzących na rynku wydawniczym, w szczególności o pojawieniu się i rozpowszechnieniu różnego typu publikacji elektronicznych. Definiuje pojęcie e-publikacji oraz wymienia ich specyficzne cechy.	K_W04 K_W05	4 3
OPRPE06_2	Orientuje się w polskim i światowym rynku e-publikacji, w sposobach ich rozpowszechniania i funkcjonowania firm dystrybuujących tego typu publikacje.	K_W11	4
OPRPE06_3	Ocenia funkcjonalność i przydatność różnych typów publikacji elektronicznych w zależności od ich planowanego przeznaczenia.	K_U08	3
OPRPE06_4	Potrafi profesjonalnie zaplanować działalność związaną z e-publikacjami.	K_K04	3

3. Opis modułu	
Opis	W ramach modułu studenci zdobędą wiedzę z zakresu publikacji elektronicznych, przede wszystkim poznają ich typy i specyficzne cechy formalne, które różnią je od publikacji drukowanych, a także rozwiązania techniczne i regulacje prawne chroniące e-publikacje przed piractwem. Oprócz tego zapoznają się ze światowym i polskim rynkiem różnego typu e-publikacji, sposobami ich dystrybucji i rozpowszechniania.
Wymagania wstępne	brak

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
OPRPE06_w_1	test sprawdzający	Test ma na celu sprawdzenie poziomu utrwalenia treści omawianych na ćwiczeniach.	OPRPE06_1, OPRPE06_2, OPRPE06_3, OPRPE06_4
OPRPE06_w_2	praca pisemna	Analiza wybranego problemu funkcjonowania publikacji elektronicznych na rynku lub ich przydatności dla czytelnika.	OPRPE06_1, OPRPE06_2, OPRPE06_3, OPRPE06_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
OPRPE06_fs_1	ćwiczenia	Analiza i omówienie zagadnień związanych z publikacjami elektronicznymi i ich obecnością na rynku wydawniczym i księgarskim.	15	Lektura uzupełniająca, służąca pogłębieniu wiedzy i przygotowaniu do testu, opracowanie pracy pisemnej	45	OPRPE06_w_1, OPRPE06_w_2

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Seminarium dyplomowe

Kod modułu: 02-AI-S1-SD05

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
SD05_1	Student ma widzę na temat przedmiotu zainteresowań architektury informacji oraz dyscyplin pokrewnych i na tym polu koncentruje doświadczenia poznawcze w celu wyboru tematu własnej pracy badawczej. Orientuje się w metodologii badań dyscypliny.	K_W01	5
SD05_2	Student zna źródła informacji potrzebne do realizacji zadania badawczego oraz sposoby organizacji materiałów gromadzonych na potrzeby pracy licencjackiej.	K_W09	4
SD05_3	Student potrafi w podstawowym stopniu planować samodzielne postępowanie badawcze, ustalić wstępne kroki, dysponować czasem, korygować plan badań w toku analizy dostępnej literatury.	K_U12	3
SD05_4	Student wybiera temat pracy licencjackiej użyteczny społecznie, odpowiadający posiadanym umiejętnościom, wykazując się odpowiedzialnością za własne przygotowanie do zawodu. Student wybiera takie zadania naukowo-badawcze, które pozwolą mu zyskać korzystny wizerunek na rynku pracy i w środowisku zawodowym.	K_K05	4

3. Opis modułu	
Opis	Student dokonuje wyboru tematu, który jest zgodny z jego zainteresowaniami oraz mieszczący się w obrębie dziedziny architektury informacji bądź dyscyplin pokrewnych. Tworzony jest wstępny plan pracy, korygowany w miarę pozyskiwania źródeł informacji oraz ich zgłębiania.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
SD05_w_1	Ocena ciągła	Ocenie podlega realizacja zadań cząstkowych związanych z przygotowywaniem pracy licencjackiej. Kluczowe znaczenie ma terminowość.	SD05_1, SD05_2, SD05_3, SD05_4
SD05_w_2	Projekt	Projekt stanowi podsumowanie prac w całym semestrze. Obejmuje temat pracy, ustrukturyzowany plan, określenie celu i założeń metodologicznych, a także wykaz	SD05_1, SD05_2, SD05_3, SD05_4

		zgromadzonej literatury opisanej zgodnie z przyjętymi zasadami.	
--	--	---	--

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
SD05_fs_1	seminarium	Dyskusja obejmująca analizę zakresu wybranego zadania badawczego, analizę stanu źródeł, planowanie pracy itp.	15	Planowanie etapów pracy badawczej. Wykonanie terminowych zadań dokumentujących postępy pracy badawczej.	105	SD05_w_1, SD05_w_2

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Seminarium dyplomowe

Kod modułu: 02-AI-S1-SD06

1. Liczba punktów ECTS: 12

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
SD06_1	Student zna prawidłową konstrukcję wypowiedzi pisemnej. Zna zasady redagowania prac licencjackich, w tym wytyczne ogólnouczelniane.	K_W07	5
SD06_2	Student posiada umiejętność identyfikacji różnych typów źródeł, wyboru metod gromadzenia i interpretacji zgromadzonych informacji. Sprawnie wyszukuje i przetwarza informacje, używa różnych kanałów komunikacyjnych w toku realizacji zadania badawczego.	K_U01	4
SD06_3	Student dba o poprawność językową tekstu. Umie zastosować wszystkie elementy weryfikacji pracy naukowej w celu osiągnięcia prawidłowej konstrukcji wypowiedzi pisemnej. Umie wykorzystać posiadaną wiedzę zgodnie z regułami przyjętej metodologii.	K_U02 K_U09	3 4
SD06_4	Student dąży do ustalenia faktów, unika subiektywizmu, kieruje się zasadą uzyskiwania sprawdzalnych wyników.	K_K01 K_U10	3 2
SD06_5	Student posiada sprawność podejmowania działania badawczego, samooceny wyników własnej pracy oraz posiadanych kompetencji. Respektuje reguły dobrych praktyk, zwłaszcza w zakresie przestrzegania prawa własności intelektualnej.	K_K05	3

3. Opis modułu	
Opis	Korzystając ze zgromadzonego materiału źródłowego student redaguje kolejne rozdziały przewidziane w planie pracy. Na bieżąco konfrontuje redagowane treści z celami wskazanymi we wstępie. Weryfikuje stan badań i opis zastosowanych metod. W zakończeniu ustosunkowuje się do tez oraz celów, formułuje postulaty badawcze. Sporządza bibliografię załącznikową, indeksy, streszczenie oraz wybiera słowa kluczowe najlepiej charakteryzujące treść pracy.
Wymagania wstępne	Zaliczenie pierwszego semestru seminarium licencjackiego.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
SD06_w_1	Praca pisemna	Ocena poprawności sformułowania celów, wyboru źródeł, rozpoznania stanu badań, logicznej kompozycji wypowiedzi, sprawności dokumentacyjnej, umiejętności interpretacji, wnioskowania, dyskusji ze stanowiskami innych autorów, sprawności językowej oraz stylistycznej.	SD06_1, SD06_2, SD06_3, SD06_4, SD06_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
SD06_fs_1	seminarium	Dyskusja nad poszczególnymi elementami pracy licencjackiej.	30	Redakcja kolejnych rozdziałów, zakończenia, bibliografii, przypisów, indeksów, aneksów.	165	SD06_w_1

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Społeczne aspekty internetu

Kod modułu: 02-AI-S1-SAI06

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
SAI06_1	Student ma wiedzę na temat korelacji między rozwojem nowoczesnych technologii komunikacyjnych, zwłaszcza sieciowych, a zmianami społecznymi.	K_W08	5
SAI06_2	Student zna terminologię pozwalającą na charakterystykę różnych społeczności internetowych i opis ich aktywności w sieci.	K_W07	4
SAI06_3	Student potrafi wskazać czynniki decydujące o istnieniu w sieci grup społecznych, sieci społecznych, klas społecznych.	K_U03	5
SAI06_4	Student potrafi ocenić praktyki kulturowe oparte na sieci, posługując się terminologią z zakresu nauk społecznych i humanistycznych.	K_U10	3
SAI06_5	Student ma świadomość wpływu nowoczesnych technologii na społeczne zachowania ludzi i wykazuje postawę odpowiedzialności przy kreowaniu struktur życia społecznego w sieci.	K_K03	5

3. Opis modułu

Opis	W ramach modułu studenci zdobywają wiedzę na temat internetu jako przestrzeni społecznej, w której pod wpływem komunikacji zapośredniczonej dochodzi do powstania nowych struktur środowiskowych. Celem modułu jest także kształcenie umiejętności identyfikowania i opisywania zachodzących w internecie procesów i praktyk społeczno-kulturowych.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
SAI06_w_1	Egzamin	Ocenie podlegać będzie stopień przyswojenia wiedzy z zakresu wybranych problemów antropologii i socjologii internetu.	SAI06_1, SAI06_2, SAI06_3, SAI06_5
SAI06_w_2	Praca semestralna	Ocenie podlegać będzie indywidualne wykonanie zadania dotyczącego charakterystyki zjawisk społeczno-kulturowych zachodzących w przestrzeni sieciowej.	SAI06_3, SAI06_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
SAI06_fs_1	wykład	Wykład informacyjny, wykład problemowy. Prowadzący prezentuje informacje na temat koncepcji analizujących internet z perspektywy socjologicznej i antropologicznej. Prowadzący, na podstawie różnych tekstów kultury, razem ze studentami opisuje relacje zachodzące na styku społeczeństwo - przestrzeń cyfrowa.	15	Indywidualne zapoznanie się z zadanymi przez prowadzącego lekturami. Powtórzenie i utrwalenie informacji przekazanych na wykładach.	15	SAI06_w_1
SAI06_fs_2	ćwiczenia	Prowadzący przygotowuje zadania, których wykonanie ma na celu kształcenie umiejętności posługiwania się właściwą terminologią w charakterystyce zachowań w przestrzeni sieciowej konkretnych grup społecznych.	15	Praca indywidualna mająca na celu utrwalenie nabytych podczas ćwiczeń umiejętności i przygotowanie do wykonania pracy semestralnej.	15	SAI06_w_2

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Systemy kierowania informacją globalną

Kod modułu: 02-AI-S1-OPSS04

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
OPSS04_1	Student posiada ogólną wiedzę na temat strukturyzacji konstrukcji, zawartości i użyteczności globalnych systemów informacyjnych. Zna rolę systemów sterowania informacją w procesach komunikowania się społeczeństwa cyfrowego. Poza tym poznaje podstawowe narzędzia stosowane przy ukierunkowywaniu wpływu informacji o zasięgu globalnym na społeczeństwo i jednostkę.	K_W04 K_W08	5 5
OPSS04_2	Student potrafi dokonywać obserwacji, krytycznej analizy i oceny globalnych systemów informacyjnych, a także zastosować wiedzę z zakresu systemów kierowania informacją oraz zagadnień z nim związanych, w celu zwiększenia jakości pracy z różnymi grupami korzystającymi z informacji i wykorzystującymi komunikację masową.	K_U08	4
OPSS04_3	Student ma świadomość nieustającego i dynamicznego postępu w rozwoju nauki, który wielopłaszczyznowo oddziałuje na zmiany w technologiach informacyjno-komunikacyjnych i wpływa na środowisko informacyjne. Student jest więc otwarty na nowe idee oraz jest gotów do podjęcia wyzwań wynikających z ciągłej ewolucji społeczeństwa opartego na informacji.	K_K01	4

3. Opis modułu	
Opis	Moduł rozbudowuje zdobytą dotychczas wiedzę na temat systemów informacyjnych, a szczególnie ich oddziaływania. Student pozna modele a także techniki ukierunkowywania informacji masowej. Ponadto zapozna się z poszczególnymi typami systemów sterowania informacją: prasową, telewizyjną, drogową, gospodarczą czy polityczną. Pozna także techniki ukierunkowywania informacji w nauce i kulturze. Na podstawie zajęć warsztatowych (analizy poszczególnych przypadków, diagnozowania i rozwiązywania problemów) zaobserwuje, w jaki sposób systemowo ukierunkowywana jest komunikacja. Zajęcia pozwolą na zbudowanie własnego warsztatu oraz rozwinięcie umiejętności i kompetencji krytycznej analizy i oceny problemów powstających na płaszczyźnie komunikacyjnej.
Wymagania wstępne	Wiedza z zakresu przedmiotów zdobyta w szkole średniej oraz informacje, kompetencje i umiejętności związane poprzednio realizowanymi modułami.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
OPSS04_w_1	Ocena ciągła	Ocena przygotowania, aktywności i zaangażowania w prace nad poszczególnymi problemami	

		analizowanymi za pomocą różnych metod.	OPSS04_1, OPSS04_2, OPSS04_3
OPSS04_w_2	Projekt/prezentacja	Przygotowanie indywidualnie bądź w grupach prac związanych z analizą poszczególnych problemów.	OPSS04_1, OPSS04_2, OPSS04_3

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
OPSS04_fs_1	laboratorium	Praca indywidualna i w zespołach (Projekty indywidualne i grupowe polegające na analizie, omówieniu i prezentacji wybranych systemów), burza mózgów, studium przypadku, dyskusja, budowa metaplanu oraz metody audiowizualne.	15	Lektura zgodna z zaleceniami prowadzącego, przygotowanie do zajęć, opracowanie projektów, wykonywanie ćwiczeń związanych z doskonaleniem umiejętności omawianych podczas zajęć	45	OPSS04_w_1, OPSS04_w_2

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Systemy organizacji wiedzy

Kod modułu: 02-AI-S1-SOW03

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
SOW03_1	Student ma uporządkowaną wiedzę na temat systemów organizacji wiedzy (SOW). Zna metody reprezentacji, organizacji i udostępniania wiedzy w tych systemach.	K_W05	4
SOW03_2	Student potrafi dokonać podstawowej analizy funkcjonowania i oceny istniejących systemów organizacji wiedzy (SOW). Potrafi interpretować procesy zachodzące w różnych typach systemów (schematy klasyfikacyjne, systemy kategoryzacyjne, taksonomie) i ich wpływ na usługi informacyjne.	K_U08	5
SOW03_3	Student potrafi zaprojektować prosty system organizacji wiedzy (w tym: opracować fragment słownika, odwzorować relacje semantyczne, opracować instrukcję indeksowania, omówić zakres zastosowań i pragmatykę).	K_U05	4
SOW03_4	Student wykorzystuje posiadaną wiedzę do rozwiązywania problemów pojawiających się w różnych środowiskach pracy zawodowej, w tym organizowania dostępu do informacji oraz jej prezentowania i wyszukiwania.	K_K02	4
SOW03_5	Student ma świadomość postępu naukowego, dynamiki zmian w systemach organizacji wiedzy (SOW) i ich wpływu na środowisko informacyjne. Jest otwarty na nowe idee i technologie, w tym SOW wykorzystywane w projekcie Semantycznego Webu.	K_K01	3

3. Opis modułu	
Opis	Celem modułu jest zapoznanie studentów z problematyką systemów organizacji wiedzy (SOW). W ramach modułu studenci zapoznają się z różnymi sposobami organizowania wiedzy w SOW oraz poznają różne typy tych systemów. Nabywają także umiejętność analizy funkcjonowania i oceny istniejących systemów.
Wymagania wstępne	Znajomość podstawowych pojęć z zakresu nauki o informacji oraz zasad przetwarzania i prezentacji danych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
SOW03_w_1	Egzamin	Egzamin pisemny (lub ustny) pozwoli zweryfikować wiadomości i umiejętności studenta z	

		zakresu treści prezentowanych na wykładzie i ćwiczeniach.	SOW03_1, SOW03_2, SOW03_4, SOW03_5
SOW03_w_2	Ocena ciągła	Ocena ciągła umożliwi sprawdzenie stopnia przygotowania do ćwiczeń, wiedzy i umiejętności rozwijanych na ćwiczeniach oraz uzupełnionych lekturą zalecanej literatury przedmiotu.	SOW03_2, SOW03_3, SOW03_5
SOW03_w_3	Prezentacja	Przygotowanie prezentacji na temat wybranego systemu organizacji wiedzy zgodnie z zaleceniami podanymi przez prowadzącego w sylabusie.	SOW03_1, SOW03_2
SOW03_w_4	Projekt	Projekt systemu organizacji wiedzy z wybranego zakresu wykonany zgodnie z wymogami podanymi przez prowadzącego w sylabusie.	SOW03_2, SOW03_3, SOW03_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
SOW03_fs_1	wykład	Prowadzący omawia problematykę systemów organizacji wiedzy (SOW) z wykorzystaniem takich metod, jak prezentacja, wykład konwencjonalny lub konwersatoryjny, i/lub blended learning.	15	Lektura uzupełniająca zgodna z zaleceniami prowadzącego.	30	SOW03_w_1
SOW03_fs_2	ćwiczenia	Prowadzący przybliży wybrane systemy organizacji wiedzy (SOW) i prezentuje narzędzia do ich budowy. Studenci, podczas zajęć z użyciem komputera, zapoznają się z przykładami i zastosowaniem wybranych systemów organizacji wiedzy (SOW).	30	Przygotowanie do ćwiczeń, rozwijanie wiedzy i umiejętności nabytych na ćwiczeniach oraz uzupełnionych lekturą zalecanej literatury przedmiotu. Przygotowanie prezentacji zgodnie z wymogami prowadzącego. Realizacja projektu zgodnie z wymogami prowadzącego.	45	SOW03_w_2, SOW03_w_3, SOW03_w_4

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Systemy zarządzania treścią

Kod modułu: 02-AI-S1-SZT04

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
SZT04_1	Student wie, czym są systemy zarządzania treścią, zna zasady ich działania, wymagania techniczne i zastosowanie do organizacji i prezentacji informacji w Internecie.	K_W02	5
SZT04_2	Student posiada umiejętność tworzenia i administrowania serwisów internetowych z wykorzystaniem różnych systemów zarządzania treścią.	K_U05	5
SZT04_3	Student, znając odmiany systemów zarządzania treścią, potrafi zaprojektować przyjazny dla odbiorców serwis internetowy.	K_K02	4
SZT04_4	Student, wykorzystując moduły, wtyczki i rozszerzenia do wybranych systemów zarządzania treścią potrafi zaprojektować dobry layout serwisu internetowego.	K_U07	3

3. Opis modułu

Opis	W ramach modułu studenci zdobywają wiedzę i umiejętności z zakresu systemów zarządzania treścią pozwalających na tworzenie nowoczesnych i funkcjonalnych serwisów internetowych. Realizacja modułu ma na celu opanowanie przez studentów umiejętności instalacji, konfiguracji i obsługi przykładowych systemów zarządzania treścią. Celowi temu służą liczne ćwiczenia praktyczne i wykonanie projektu serwisu internetowego.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu Tworzenie stron WWW.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
SZT04_w_1	Ocena ciągła	Ocenie podlegać będą zadania praktyczne wykonywane przez studentów w trakcie zajęć i sprawdzające znajomość poszczególnych systemów zarządzania treścią.	SZT04_1, SZT04_2
SZT04_w_2	Sprawdzian praktyczny	Sprawdzian wykonywany na komputerze sprawdzający poziom opanowania umiejętności praktycznych.	SZT04_3, SZT04_4
SZT04_w_3	Projekt	Samodzielne wykonanie projektu polegającego na utworzeniu strony internetowej zgodnie z zaleceniami prowadzącego.	SZT04_1, SZT04_2, SZT04_3, SZT04_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
_fs_1	laboratorium	Prowadzący omawia zasady działania i zastosowania systemów zarządzania treścią. Studenci instalują i konfiguruja wybrane programy (Wordpress, Joomla i inne), poznają ich panele administracyjne, a następnie tworzą serwisy internetowe. Ćwiczenia z wykorzystaniem komputera, projekty indywidualne.	30	Powtarzanie ćwiczeń wykonywanych na zajęciach w celu utrwalenia i usprawnienia nabytych umiejętności. Przygotowanie do sprawdzianów praktycznych. Realizacja projektu końcowego zgodnie z wymogami prowadzącego.	30	SZT04_w_1, SZT04_w_2, SZT04_w_3

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Techniki uczenia się i zapamiętywania

Kod modułu: 02-A1-S1-TUZ01

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
TUZ01_1	Student ma podstawy wiedzy z zakresu prakseologii i rozumie jej związki z procesem uczenia się i zapamiętywania. Zna kierunki rozwoju tej nauki w Polsce i na świecie. Zna definicję NLP i postrzega ją jako dziedzinę z pogranicza informacji, neurologii, lingwistyki i psychologii. Ma elementarną wiedzę o funkcjonowaniu mózgu i przepływie informacji w systemie pamięci oraz zna techniki szybkiego czytania, trenowania umysłu i koncentracji uwagi.	K_W09	5
TUZ01_2	Student potrafi samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać umiejętności badawcze, korzystając z różnych typów źródeł i prac różnych autorów. Stosuje metodę mindmappingu. Potrafi zastosować mnemotechniki.	K_U13	4
TUZ01_3	Student potrafi dokonać wyboru odpowiedniej techniki uczenia się zgodnej z predyspozycją wizualnego, audialnego lub kinestetycznego typu uczenia się. Student potrafi przygotować prezentację z zakresu podstawowych technik uczenia się i zapamiętywania.	K_U09 K_U10	4 5
TUZ01_4	Student potrafi efektywnie organizować własne stanowisko pracy przy wykorzystaniu techniki preparacji i symplifikacji oraz zasady maksymalizacji efektu. Student organizuje pracę w zespole, pełniąc przy tym różne role. Potrafi skutecznie motywować siebie i innych członków zespołu.	K_K01 K_U12	3 4

3. Opis modułu

Opis	Zmiany struktury e-społeczeństwa, w tym ciągła ewolucja rynku pracy, nasilają potrzebę stałego doksztalcania się oraz rozwoju zawodowego. W ramach modułu studenci zdobywają wiedzę z zakresu technik uczenia się i zapamiętywania. Celowi temu służy wykorzystanie metod aktywizujących w kształceniu studentów oraz szczegółowa analiza i ocena różnorodnych technik budowania silnej pamięci, trenowania umysłu, koncentracji uwagi oraz zarządzania czasem i zadaniami.
Wymagania wstępne	Podstawy wiedzy o organizacji procesu uczenia się i zapamiętywania.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
TUZ01_w_1	Prezentacja	Prezentacja z zakresu podstawowych technik uczenia się i zapamiętywania.	TUZ01_3
TUZ01_w_2	Ocena ciągła	Bieżąca ocena indywidualnej pracy studenta, będąca średnią arytmetyczną ocen z zadań pisemnych przygotowywanych w trakcie ćwiczeń.	TUZ01_1, TUZ01_2, TUZ01_3, TUZ01_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
TUZ01_fs_1	ćwiczenia	Metaplan. Ćwiczenia, w trakcie których studenci prezentują wybraną technikę aktywnego uczenia się. Zajęcia mają charakter warsztatowy. Wykorzystywane są gry dydaktyczne, kwestionariusze i quizy.	15	Praca w równoległych grupach i podgrupach z konfrontacją uzyskanych wyników. Szkolenia w środowisku naturalnym. Przygotowanie prezentacji zgodnie z opracowaną instrukcją. Korzystanie z dokumentów zgromadzonych w laboratorium bibliotecznym Instytutu.	45	TUZ01_w_1, TUZ01_w_2

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Teoria architektury informacji

Kod modułu: 02-AI-S1-TAI01

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
TAI01_1	Student wie, czym jest architektura informacji, i rozumie jej związki z innymi dyscyplinami naukowymi i obszarami badań. Posiada wiedzę na temat przedmiotu badań architektury informacji oraz stosowanej w niej metodologii, zdając sobie sprawę, że w tej dyscyplinie wykorzystuje się metody i techniki badawcze nauk humanistycznych i społecznych.	K_W01	5
TAI01_2	Student zna źródła informacji (czasopisma, bazy danych, serwisy internetowe), z których może korzystać w celu zdobycia wiedzy na temat architektury informacji – najnowszych badań, realizacji projektów praktycznych, szkoleń i kursów.	K_W05	4
TAI01_3	Student potrafi wykorzystywać metody, techniki i narzędzia dyscyplin pokrewnych do identyfikowania problemów badawczych, zarówno teoretycznych, jak i praktycznych, mieszczących się w zakresie architektury informacji.	K_U02	3
TAI01_4	Upowszechnia wiedzę na temat roli architektury informacji w społeczeństwie informacyjnym oraz szerzy świadomość potrzeby organizowania danych i informacji w taki sposób, aby użytkownicy mogli je szybko znajdować i łatwo przekształcać w wiedzę.	K_K01 K_K03	3 3

3. Opis modułu	
Opis	Celem zajęć jest wprowadzenie studentów w tematykę architektury informacji rozumianej m.in. jako: dyscyplina naukowa, połączenie nauki i sztuki, interdyscyplinarny obszar badań, przedmiot badań wielu dyscyplin naukowych (m.in. bibliologii i informatologii oraz nauk o zarządzaniu), działalność praktyczna. Student zdobywa wiedzę na temat związków architektury informacji z wieloma dyscyplinami naukowymi: nauką o informacji, informatyką, bibliotekoznawstwem, kognitywistyką, ergonomią, sztuką i językoznawstwem. Poznaje składowe architektury informacji: systemy organizacyjne, systemy etykietowania, systemy nawigacyjne oraz systemy wyszukiwania.
Wymagania wstępne	brak

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
TAI01_w_1	egzamin	Egzamin w formie pisemnej sprawdzający poziom przyswojenia wiedzy o teorii architektury informacji w zakresie omawianym na zajęciach.	TAI01_1, TAI01_2, TAI01_3, TAI01_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
TAI01_fs_1	wykład	Wykład wspomagany technikami multimedialnymi, przekazujący wiedzę na temat architektury informacji – jej przedmiotu i metodologii badań oraz związków z innymi obszarami, dziedzinami i dyscyplinami naukowymi.	30	Lektura uzupełniająca zgodna z zaleceniami prowadzącego	90	TAI01_w_1

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Teoria komunikacji wizualnej

Kod modułu: 02-AI-S1-TKW03

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
TKW03_1	Student zna i rozumie kluczowe pojęcia z zakresu komunikacji wizualnej oraz identyfikuje obiekty, zjawiska i procesy właściwe kulturze wizualnej.	K_W03	5
TKW03_2	Student zna techniki i narzędzia analizy przekazów wizualnych.	K_W02	4
TKW03_3	Student zna zasady projektowania czytelnych komunikatów wizualnych.	K_U07 K_W04	4 3
TKW03_4	Student zna specyfikę ikonosfery i rozumie jej rolę w komunikacji społecznej, zwłaszcza w kontekście kultury współczesnej; rozpoznaje różne uwarunkowania procesów komunikacji wizualnej i jest świadomy ich wpływu na percepcję i recepcję informacji przez różnych użytkowników.	K_K02 K_W08	4 3

3. Opis modułu	
Opis	W ramach modułu studenci zdobywają podstawową wiedzę teoretyczną z zakresu komunikacji wizualnej: zapoznają się z terminologią, poznają podstawowe fakty z historii designu, zyskują orientację w tendencjach rozwoju technologii wizualnych, poznają techniki i narzędzia analizy przekazów wizualnych, uczą się dostrzegać specyfikę komunikatów wizualnych i analizować różnorodne aspekty (osobnicze – fizjologiczne i psychologiczne, socjologiczne, technologiczne itp.) ich funkcjonowania w życiu społecznym. Studenci pozyskują ogólną wiedzę metodyczną dotyczącą zasad projektowania graficznego, z uwzględnieniem zagadnień dotyczących kompozycji, doboru kolorów, typografii, a także etapów procesu projektowania wizualnego. Zasadniczym celem cyklu wykładów jest przygotowanie studentów do krytycznej analizy, a w perspektywie także samodzielnego projektowania efektywnych przekazów wizualnych.
Wymagania wstępne	brak

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
TKW03_w_1	Egzamin	Egzamin pisemny lub ustny sprawdzający poziom przyswojenia wiedzy zaprezentowanej w	

		trakcie zajęć oraz pozyskanej poprzez lekturę zaleconych publikacji.	TKW03_1, TKW03_2, TKW03_3, TKW03_4
--	--	--	---------------------------------------

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
TKW03_fs_1	wykład	Wykład informacyjno-problemowy lub konwersatoryjny wybranych zagadnień z zakresu teorii komunikacji wizualnej, z elementami pokazu i wykorzystaniem pomocy multimedialnych.	15	Powtórzenie i utrwalenie treści wykładów. Indywidualna lektura tekstów zalecanych jako literatura przedmiotu.	15	TKW03_w_1

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Tworzenie i zarządzanie bibliografią

Kod modułu: 02-AI-S1-TZB05

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
OPTZB05_1	Student zna rodzaje elektronicznych baz bibliograficznych oraz zasady doboru i selekcji informacji bibliograficznej. Wie jakie jest znaczenie baz bibliograficznych w procesie komunikacji naukowej.	K_W02	3
OPTZB05_2	Student wie jakiego rodzaju dane (cechy formalne i treściowe) obejmuje opis bibliograficzny w bibliograficznych bazach danych. Zna ogólnie metody opisu bibliograficznego w bibliografiach dziedzin i zagadnień oraz szczegółowo zasady opisu dokumentujące powołania w pracach naukowych.	K_W05	5
OPTZB05_3	Student potrafi wykorzystać bibliograficzne bazy danych w procesie zdobywania informacji i budowania strategii wyszukiwawczych dokumentacji prac naukowych.	K_U01	4
OPTZB05_4	Student umiejętnie korzysta z menedżerów bibliografii w różnych stylach i formatach bibliograficznych. Student potrafi zbudować poprawnie dokumentację bibliograficzną towarzyszącą pracom naukowym w różnych stylach bibliograficznych, także w stylu zgodnym z zasadami opracowanymi w Instytucie Bibliotekoznawstwa i Informacji Naukowej Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach.	K_U05 K_U09	4 5
OPTZB05_5	Na podstawie elektronicznych baz bibliograficznych, katalogów centralnych i rozproszonych student potrafi zorganizować warsztat pracy bibliograficznej. Umie zgromadzić metainformacje, selekcjonować je, porządkować oraz zestawiać w postaci prawidłowo skonstruowanego spisu bibliograficznego, by udostępnić informacje o różnych typach dokumentów.	K_K02	3
OPTZB05_6	Student ma świadomość istnienia zasad pracy bibliograficznej, czuje odpowiedzialność za jakość podawanych danych bibliograficznych. Umie zadbać o wysokie standardy etyczne działalności bibliograficznej.	K_K05	3

3. Opis modułu

Opis	W ramach modułu studenci poznają podstawowe zasady metodyki bibliograficznych baz danych i bibliografii załącznikowych, przydatne na etapie pisania prac naukowych. Będą potrafili ocenić przydatność tego typu źródeł informacji w pracy naukowej. Wiedzę oraz umiejętności zdobyte podczas zajęć samodzielnie zastosują sporządzając bibliografię załącznikową/przypisy bibliograficzne oraz korzystając z menedżerów bibliografii.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułów: Źródła informacji, Efektywne wyszukiwanie informacji.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
OPTZB05_w_1	Ocena ciągła	Oceny podlegać będą zadania praktyczne i analizy dokonywane przez studentów w trakcie zajęć, sprawdzające umiejętność analizy bibliograficznych baz danych oraz tworzenia opisów bibliograficznych w różnych stylach bibliograficznych.	OPTZB05_1, OPTZB05_2, OPTZB05_3, OPTZB05_4, OPTZB05_5, OPTZB05_6
OPTZB05_w_2	Projekt	Samodzielne sporządzenie spisu bibliograficznego.	OPTZB05_1, OPTZB05_2, OPTZB05_3, OPTZB05_4, OPTZB05_5, OPTZB05_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
OPTZB05_fs_1	ćwiczenia	Zajęcia w laboratorium komputerowym, w trakcie których studenci analizują indywidualnie i zespołowo bazy bibliograficzne zgodnie z programem zajęć. Gromadzą informacje do projektu oraz korzystają z menedżerów bibliografii.	30	Lektura uzupełniająca zgodna z programem zajęć. Przygotowanie dokumentacji bibliograficznej, zgodnie z zaleceniami prowadzącego.	15	OPTZB05_w_1, OPTZB05_w_2

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Tworzenie stron WWW

Kod modułu: 02-AI-S1-TS03

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
TS03_1	Student zna zasady i standardy tworzenia stron WWW. Posiada wiedzę na temat struktury dokumentu, w tym elementy nagłówka. Zna znaczniki języka HTML w aktualnej wersji oraz wybrane atrybuty selektorów CSS.	K_W04	5
TS03_2	Student potrafi tworzyć strony WWW z wykorzystaniem języka HTML oraz kaskadowych arkuszy stylów. Korzysta ze znaczników i atrybutów formatujących wspieranych przez wiodące przeglądarki. Potrafi umieścić stronę WWW na serwerze i wykonywać czynności administracyjne.	K_U05	4
TS03_3	Student potrafi wykorzystać narzędziowe programy i serwisy online do wspomagania procesu tworzenia strony WWW. Na potrzeby realizowanych dokumentów internetowych dokonuje obróbki grafiki rastrowej w podstawowym zakresie.	K_U06	3
TS03_4	Student tworzy przejrzyste i estetyczne projekty stron WWW uwzględniające potrzeby docelowej grupy użytkowników.	K_K02 K_U07	3 2

3. Opis modułu	
Opis	Realizacja modułu zapewnia opanowanie przez studentów technik tworzenia stron WWW zgodnych z najnowszymi standardami. Liczne zadania praktyczne pozwalają na zastosowanie poznawanej wiedzy, a także samodzielne wykonanie projektu serwisu internetowego.
Wymagania wstępne	Podstawy języka HTML oraz ogólna wiedza z zakresu technologii informacyjnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
TS03_w_1	Sprawdzian praktyczny	Sprawdzian poziomu opanowania praktycznych umiejętności związanych z tworzeniem stron WWW.	TS03_1, TS03_2, TS03_3, TS03_4
TS03_w_2	Projekt	Samodzielne wykonanie projektu serwisu WWW zgodnie z zaleceniami prowadzącego.	TS03_1, TS03_2, TS03_3, TS03_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
TS03_fs_1	laboratorium	Ćwiczenia w trakcie których studenci stosują poznane języki znaczników, a także wykorzystują narzędzia wspomagające tworzenie stron WWW.	30	Realizacja zadań domowych. Przygotowanie do sprawdzianów praktycznych. Realizacja projektu końcowego zgodnie z wymogami prowadzącego.	60	TS03_w_1, TS03_w_2

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Użytkownicy informacji

Kod modułu: 02-AI-S1-UI02

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
UI02_1	Student zna terminologię związaną z użytkownikami informacji i zachowaniami informacyjnymi. Orientuje się w kierunkach badań i paradygmatach związanych z użytkownikami informacji.	K_W01	4
UI02_2	Student zna koncepcje, modele i teorie zachowań informacyjnych. Wie, jakie czynniki wpływają na zachowania informacyjne użytkowników. Ma wiedzę o potrzebach i barierach informacyjnych.	K_W08	4
UI02_3	Student zna strategie i metody (ilościowe, jakościowe) badań użytkowników informacji. Wybrane metody i techniki badawcze potrafi zastosować w praktyce.	K_U03 K_W08	5 4
UI02_4	Wiedzę o użytkownikach informacji, umiejętności z zakresu prowadzenia badań zachowań informacyjnych i interpretację ich wyników wykorzystuje do przygotowania i udostępniania produktów cyfrowych zgodnie z oczekiwaniami odbiorców.	K_K02 K_U03	5 5

3. Opis modułu

Opis	Studenci poznają terminologię związaną z użytkownikami informacji, zachowaniami informacyjnymi, badaniem potrzeb informacyjnych. Poznają koncepcje, modele i teorie zachowań informacyjnych oraz strategie i metody badań użytkowników informacji. Uczą się, jak dobrać właściwe metody i techniki badań użytkowników informacji, przeprowadzić badania i wyciągnąć wnioski z otrzymanych wyników.
Wymagania wstępne	brak

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
UI02_w_1	Sprawdzian teoretyczny	Test sprawdzający poziom przyswojenia wiedzy z zakresu omawianej problematyki.	UI02_1, UI02_2
UI02_w_2	Projekt	Przygotowanie i przeprowadzenie badania zachowań informacyjnych.	UI02_3, UI02_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
UI02_fs_1	ćwiczenia	Ćwiczenia w trakcie których studenci omawiają zadane teksty, uczestniczą w dyskusjach i ćwiczeniach praktycznych, planują i przeprowadzają badania użytkowników informacji.	30	Zapoznanie się z literaturą wskazaną przez prowadzącego. Przygotowanie projektów.	60	UI02_w_1, UI02_w_2

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Warsztaty redagowania tekstu

Kod modułu: 02-AI-S1-WRT02

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
WRT02_1	Student ma wiedzę o podstawowych stylach wypowiedzi i typach dokumentów, zna zasady ich redagowania i dobiera je w zależności od grupy odbiorców, nośnika i środowiska publikacji.	K_W07	5
WRT02_2	Student potrafi redagować teksty naukowe, użytkowe i kulturowe, z wykorzystaniem profesjonalnego warsztatu pracy edytora (normy językowe i pracy redakcyjnej, terminologia, cytowanie i wykorzystanie źródeł tradycyjnych i elektronicznych).	K_U09 K_U10	5 4
WRT02_3	Student potrafi przygotować do składu różne formy wypowiedzi pisemnych oraz jest kompetentny w postrzeganiu komunikatów informacyjnych jako elementów funkcjonowania społeczeństwa.	K_K02 K_K03	3 4
WRT02_4	Student potrafi pracować w grupie i organizować pracę zespołu lub własną w trakcie przygotowania wypowiedzi pisemnej.	K_U12	3
WRT02_5	Student, znając poziom swojej wiedzy i umiejętności, potrafi samodzielnie rozwijać swoje kwalifikacje w zakresie pracy wydawniczej, a także potrafi poddać krytycznemu osądowi wytwory pracy redakcyjnej.	K_U13	4

3. Opis modułu	
Opis	W ramach modułu studenci zdobędą wiedzę z zakresu redagowania tekstów funkcjonujących w środowisku cyfrowym i tradycyjnym. Realizacja modułu ma pozwolić studentowi na zdefiniowanie typów tekstów naukowych, użytkowych i kulturowych oraz pozwolić na nabycie praktycznej umiejętności przygotowania, komponowania i edycji dokumentów na potrzeby różnych grup odbiorców. Student powinien posiadać umiejętność redakcji i przygotowania do składu tradycyjnych i tworzonych cyfrowo różnych form wydawniczych.
Wymagania wstępne	Brak

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
WRT02_w_1	Projekt	Przygotowanie konkretnych dokumentów, z uwzględnieniem poznanej terminologii oraz wiedzy teoretycznej o zasadach redagowania dokumentów, z wykorzystaniem warsztatu	

		redaktora.	WRT02_1, WRT02_2, WRT02_3, WRT02_4, WRT02_5
--	--	------------	---

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
WRT02_fs_1	ćwiczenia	Analiza struktury i form komunikatów informacyjnych (teksty naukowe, teksty użytkowe). Przygotowanie określonych typów dokumentów i ich wpływ na sposób opracowania tekstu, z uwzględnieniem pracy w grupach. Strategie publikowania. Tradycyjny i elektroniczny warsztat redaktora tekstów (normy, opracowania, style wypowiedzi, portale i wortale rynku książki).	30	Opracowanie projektów komunikatów informacyjnych zgodnie z wymogami prowadzącego. Przygotowanie się do aktywnego uczestnictwa w ćwiczeniach. Odpowiednia lektura uzupełniająca.	60	WRT02_w_1

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Webwriting

Kod modułu: 02-AI-S1-WW04

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
WW04_1	Student identyfikuje i definiuje ważniejsze zjawiska związane z językiem Internetu, zna zasady skutecznego komunikowania w Internecie oraz rozumie cele i funkcje różnych form i kanałów komunikacji internetowej (w tym specyfikę przekazu reklamowego).	K_W07	5
WW04_2	Student potrafi przygotować wypowiedzi przeznaczone do publikacji w mediach internetowych: umie zredagować tekst użytkowy, a także zaprojektować układ i treść komunikatu odpowiednio do celu i wybranego kanału komunikacji; sprawnie posługuje się przy tym językiem polskim (głównie na płaszczyźnie stylistyki), w szczególności językiem perswazji.	K_U09	5
WW04_3	Student analizuje i opiniuje różnego rodzaju komunikaty językowe powstałe z wykorzystaniem nowych mediów: potrafi ocenić stronę www, blog, newsletter, profil w mediach społecznościowych (itp.) pod względem prezentacji treści – wskazać błędy (w tym językowe) i zasugerować zmiany.	K_U03 K_U08	3 3
WW04_4	Student przyjmuje rolę nadawcy tekstów internetowych świadomego ich funkcji kulturotwórczej i perswazyjnej; rozumie potrzebę stosowania standardów etycznych w komunikacji językowej i rozpoznaje przypadki agresji językowej w sieci i poza nią.	K_K02 K_K03	3 4

3. Opis modułu	
Opis	W ramach modułu studenci zdobywają wiedzę z zakresu webwritingu i copywritingu. Zasadniczym celem modułu jest zapoznanie z zasadami i technikami tworzenia skutecznych komunikatów internetowych oraz nabycie praktycznych umiejętności ich redagowania. Treści przedmiotowe obejmują m.in. blok zagadnień dotyczących kultury języka w Internecie, kwestie związane z content marketingiem (strategia treści, umiejętność przyciągnięcia i utrzymania uwagi czytelnika, język perswazji, storytelling), a także narzędzia przydatne w pracy webwritera.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu Warsztaty redagowania tekstu.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
WW04_w_1	Kolokwium	Pisemny sprawdzian kontrolujący poziom przyswojenia wiedzy z zakresu webwritingu, copywritingu i kultury języka w Internecie oraz opanowania praktycznych umiejętności	WW04_1, WW04_2, WW04_3, WW04_4

		związanych z przygotowywaniem różnego rodzaju tekstów użytkowych przeznaczonych do publikacji w mediach internetowych.	
WW04_w_2	Ocena ciągła	Bieżąca weryfikacja wiedzy i ćwiczeń praktycznych wykonywanych przez studenta podczas zajęć oraz w ramach pracy własnej, zgodnie z wymaganiami określonymi przez prowadzącego.	WW04_1, WW04_2, WW04_3, WW04_4
WW04_w_3	Projekt	Praca zaliczeniowa polegająca np. na opracowaniu kampanii wizerunkowej lub reklamowej.	WW04_1, WW04_2, WW04_3, WW04_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
WW04_fs_1	laboratorium	Prezentacja wybranych zagadnień z zakresu webwritingu, copywritingu oraz kultury języka w Internecie, z wykorzystaniem pomocy wizualnych. Ćwiczenia praktyczne (warsztatowe), prowadzone w pracowni komputerowej. Dyskusja dydaktyczna. Ćwiczenia pisemne – indywidualne i w grupach. Studia przypadków: analiza retoryczna tekstów w mediach elektronicznych. Prezentacja i analiza zadań realizowanych przez studentów podczas zajęć. Analiza piśmiennictwa – omówienie i systematyzacja treści programowych na podstawie tekstów zaleconych do samodzielnej lektury.	30	Powtórzenie i utrwalenie wiadomości oraz doskonalenie umiejętności pozyskanych podczas zajęć. Indywidualna lektura tekstów zalecanych jako literatura przedmiotu.	30	WW04_w_1, WW04_w_2, WW04_w_3

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Wychowanie Fizyczne

Kod modułu: 32-WF1

1. Liczba punktów ECTS: 0

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
32-WF1_K_1	Przestrzega zasad „fair play” na boisku oraz w życiu codziennym.		
32-WF1_K_2	Promuje społeczne i kulturowe znaczenie sportu i aktywności fizycznej oraz pielęgnuje własne upodobania z zakresu kultury fizycznej.		
32-WF1_U_1	Potrafi poprawnie wykonać elementy techniczne z wybranej dyscypliny sportowej; Potrafi z powodzeniem zaliczyć test sprawności ogólnej (test Pilicza, test Coopera).		
32-WF1_U_2	Potrafi zastosować odpowiedni rodzaj treningu w zależności, od celu, jaki chce osiągnąć (poprawę funkcjonowania układu krążenia, poprawa koordynacji ruchowej, wzmocnienie mięśni, poprawa wydolności oddechowej).		
32-WF1_W_1	Zna przepisy z zakresu podstawowych gier zespołowych lub z innej wybranej dyscypliny sportu, a także ma podstawową wiedzę o organizowaniu zawodów sportowych.		
32-WF1_W_2	Posiada podstawową wiedzę o kulturze fizycznej. Zna zależności pomiędzy aktywnością ruchową i właściwym odżywianiem a zdrowiem i komfortem życia w przyszłości. Potrafi wyjaśnić istotę sportu.		

3. Opis modułu	
Opis	Uczelniana kultura fizyczna winna być integralną i komplementarną częścią ogólnieoświatowego programu szkoły wyższej. Na kulturę fizyczną składają się: wychowanie fizyczne, rekreacja, sport i turystyka. Jest jedynym obszarem stwarzającym możliwość realizacji wartości odnoszących się do ciała i zdrowia oraz stanowi przeciwwagę w stosunku do obciążenia młodzieży akademickiej pracą umysłową. Powinna uwzględniać zmieniającą się rzeczywistość i w znacznym stopniu uczestniczyć w procesie przygotowania studenta do dorosłego życia zawodowego oraz w rodzinie i społeczeństwie. Celem zajęć w tym module jest nauczanie elementów technicznych w wybranej dyscyplinie sportowej. Utrwalenie umiejętności nabytych na poprzednim etapie nauczania. Wyposażenie w niezbędny zasób wiedzy o kulturze fizycznej. Poznanie historii oraz przepisów. Zapoznanie z organizacją zawodów oraz imprez rekreacyjnych i turystycznych. Wyrobienie poczucia własnej wartości. Mobilizacja do postaw prozdrowotnych. Współpraca w grupie oraz dyscyplina. Pokazać wpływ aktywności ruchowej na organizm człowieka, jego zdrowie i higienę (praca – wypoczynek).
Wymagania wstępne	

Dotyczy studentów aktywnie uczestniczących w zajęciach:
Głównym wymogiem przyjęcia do grupy jest brak przeciwwskazań zdrowotnych.
Posiadanie umiejętności pływania nie jest wymagane.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
32-WF1_w_1	Sprawdzian praktyczny	Ocena studenta na podstawie jego postępów, zaangażowania i aktywności w zajęciach oraz umiejętności w zakresie wybranych dyscyplin sportowych.	32-WF1_K_1, 32-WF1_K_2, 32-WF1_U_1, 32-WF1_U_2, 32-WF1_W_1
32-WF1_w_2	Sprawdzian praktyczny	Sprawdzenie wiadomości dot. danej dyscypliny sportu podczas sędziowania i/lub prowadzenia dokumentacji (protokołów) meczy.	32-WF1_K_1, 32-WF1_U_1, 32-WF1_W_1, 32-WF1_W_2
32-WF1_w_3	Mikrolekcja	Ocena wiedzy i praktycznego jej zastosowania w trakcie przeprowadzenia przez studenta fragmentu zajęć.	32-WF1_K_1, 32-WF1_K_2, 32-WF1_U_1, 32-WF1_U_2, 32-WF1_W_1
32-WF1_w_4	Rozmowa kontrolna	Ustny sprawdzian wiadomości dotyczących zagadnień kultury fizycznej oraz istoty wychowania fizycznego w trakcie zajęć.	32-WF1_K_2, 32-WF1_W_2

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
32-WF1_fs_1	ćwiczenia	Zajęcia prowadzone są z użyciem poniższych metod: 1. Oglądowe (pokaz, obserwacja) 2. Słowne (opis, objaśnienie, wyjaśnienie) 3. Praktycznego działania: - syntetyczna - nauczanie całego ruchu, - analityczna - rozbicie ćwiczenia na fragmenty, - kompleksowa - dzielenie całości na fragmenty i po ich opanowaniu łączenie w całość.	30			32-WF1_w_1, 32-WF1_w_2, 32-WF1_w_3, 32-WF1_w_4

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Wychowanie Fizyczne

Kod modułu: 32-WF2

1. Liczba punktów ECTS: 0

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
32-WF1_K_1	Przestrzega zasad „fair play” na boisku oraz w życiu codziennym.		
32-WF1_K_2	Promuje społeczne i kulturowe znaczenie sportu i aktywności fizycznej oraz pielęgnuje własne upodobania z zakresu kultury fizycznej.		
32-WF1_U_1	Potrafi poprawnie wykonać elementy techniczne z wybranej dyscypliny sportowej; Potrafi z powodzeniem zaliczyć test sprawności ogólnej (test Pilicza, test Coopera).		
32-WF1_U_2	Potrafi zastosować odpowiedni rodzaj treningu w zależności, od celu, jaki chce osiągnąć (poprawę funkcjonowania układu krążenia, poprawa koordynacji ruchowej, wzmocnienie mięśni, poprawa wydolności oddechowej).		
32-WF1_W_1	Zna przepisy z zakresu podstawowych gier zespołowych lub z innej wybranej dyscypliny sportu, a także ma podstawową wiedzę o organizowaniu zawodów sportowych.		
32-WF1_W_2	Posiada podstawową wiedzę o kulturze fizycznej. Zna zależności pomiędzy aktywnością ruchową i właściwym odżywianiem a zdrowiem i komfortem życia w przyszłości. Potrafi wyjaśnić istotę sportu.		

3. Opis modułu	
Opis	Uczelniana kultura fizyczna winna być integralną i komplementarną częścią ogólnieoświatowego programu szkoły wyższej. Na kulturę fizyczną składają się: wychowanie fizyczne, rekreacja, sport i turystyka. Jest jedynym obszarem stwarzającym możliwość realizacji wartości odnoszących się do ciała i zdrowia oraz stanowi przeciwwagę w stosunku do obciążenia młodzieży akademickiej pracą umysłową. Powinna uwzględniać zmieniającą się rzeczywistość i w znacznym stopniu uczestniczyć w procesie przygotowania studenta do dorosłego życia zawodowego oraz w rodzinie i społeczeństwie. Celem zajęć w tym module jest nauczanie elementów technicznych w wybranej dyscyplinie sportowej. Utrwalenie umiejętności nabytych na poprzednim etapie nauczania. Wyposażenie w niezbędny zasób wiedzy o kulturze fizycznej. Poznanie historii oraz przepisów. Zapoznanie z organizacją zawodów oraz imprez rekreacyjnych i turystycznych. Wyrobienie poczucia własnej wartości. Mobilizacja do postaw prozdrowotnych. Współpraca w grupie oraz dyscyplina. Pokazać wpływ aktywności ruchowej na organizm człowieka, jego zdrowie i higienę (praca – wypoczynek).
Wymagania wstępne	

Dotyczy studentów aktywnie uczestniczących w zajęciach:
Głównym wymogiem przyjęcia do grupy jest brak przeciwwskazań zdrowotnych.
Posiadanie umiejętności pływania nie jest wymagane.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
32-WF1_w_1	Sprawdzian praktyczny	Ocena studenta na podstawie jego postępów, zaangażowania i aktywności w zajęciach oraz umiejętności w zakresie wybranych dyscyplin sportowych.	32-WF1_K_1, 32-WF1_K_2, 32-WF1_U_1, 32-WF1_U_2, 32-WF1_W_1
32-WF1_w_2	Sprawdzian praktyczny	Sprawdzenie wiadomości dot. danej dyscypliny sportu podczas sędziowania i/lub prowadzenia dokumentacji (protokołów) meczy.	32-WF1_K_1, 32-WF1_U_1, 32-WF1_W_1, 32-WF1_W_2
32-WF1_w_3	Mikrolekcja	Ocena wiedzy i praktycznego jej zastosowania w trakcie przeprowadzenia przez studenta fragmentu zajęć.	32-WF1_K_1, 32-WF1_K_2, 32-WF1_U_1, 32-WF1_U_2, 32-WF1_W_1
32-WF1_w_4	Rozmowa kontrolna	Ustny sprawdzian wiadomości dotyczących zagadnień kultury fizycznej oraz istoty wychowania fizycznego w trakcie zajęć.	32-WF1_K_2, 32-WF1_W_2

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
32-WF1_fs_1	ćwiczenia	Zajęcia prowadzone są z użyciem poniższych metod: 1. Oglądowe (pokaz, obserwacja) 2. Słowne (opis, objaśnienie, wyjaśnienie) 3. Praktycznego działania: - syntetyczna - nauczanie całego ruchu, - analityczna - rozbięcie ćwiczenia na fragmenty, - kompleksowa - dzielenie całości na fragmenty i po ich opanowaniu łączenie w całość.	30			32-WF1_w_1, 32-WF1_w_2, 32-WF1_w_3, 32-WF1_w_4

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Zagadnienia wydawnicze

Kod modułu: 02-AI-S1-OPZW06

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
OPZW06_1	Student posiada ogólną wiedzę na temat segmentacji rynku wydawniczego w Polsce. Potrafi wskazać podobieństwa i różnice między wydawnictwami tradycyjnymi i internetowymi oraz zalety i wady współpracy z nimi.	K_W11	3
OPZW06_2	Zna dostępne dla autora niezależnego formy self-publishingu, potrafi wskazać różnice między nimi, wady i zalety każdej z form i dokonać wyboru najodpowiedniejszej do realizowanego projektu. Zna problematykę samopublikowania i zjawisk paralelnych w komunikacji naukowej.	K_W11	3
OPZW06_3	Zna etapy przygotowania publikacji do wydania w formie tradycyjnej i elektronicznej.	K_W11	3
OPZW06_4	Zna współpracujące z autorami niezależnymi serwisy wydawniczo-dystrybucyjne udostępniające narzędzia do wydania i dystrybucji książki. Potrafi dokonać wyboru i wie jak nawiązać współpracę z odpowiednim serwisem. Zna i wie jak skorzystać z innych ogólnodostępnych usług profesjonalnego przygotowanie materiału do publikowania i dystrybucji książki: agencji literackich, usług redakcji i korekty tekstów, księgarni internetowych i serwisów ułatwiających dystrybucję książki. Wie w jaki sposób budować wizerunek książki i autora oraz jak korzystać z dostępnych form promocji.	K_K04 K_U09 K_U12 K_W11	3 1 2 3
OPZW06_5	Jest przygotowany do samodzielnego wydania własnej twórczości i rozwiązywania pojawiających się w procesie wydawniczym problemów. Przestrzega zasad etycznych w przygotowaniu materiałów do publikacji i procesie budowy wizerunku książki i autora.	K_K01 K_K04 K_K05	2 3 3

3. Opis modułu

Opis	W ramach modułu studenci poznają segmentację rynku wydawniczego w Polsce i przygotowują się do samodzielnego wydania swojej twórczości oraz rozwiązywania problemów pojawiających się w tym procesie. Poznają dostępne dla autora niezależnego formy self-publishingu, etapy przygotowania materiału do wydania oraz narzędzia wydawniczo-dystrybucyjne (m.in. serwisy wydawniczo-dystrybucyjne, agencje literackie, serwisy księgarni internetowych, agencje PR).
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
OPZW06_w_1	Test pisemny	Test sprawdzający stopień opanowania zagadnień poruszanych na zajęciach i we wskazanej literaturze.	OPZW06_1, OPZW06_2, OPZW06_3, OPZW06_4, OPZW06_5
OPZW06_w_2	Projekt indywidualny lub grupowy	Przygotowanie projektu wydania własnej książki. Ocenie podlega spójność projektu umiejętność wykorzystania wiedzy nt. self-publishingu i doboru dostępnych rozwiązań pod kątem własnych potrzeb.	OPZW06_1, OPZW06_2, OPZW06_3, OPZW06_4, OPZW06_5
OPZW06_w_3	Ocena ciągła	Ocena merytorycznego przygotowania (na podstawie zadanej literatury i/lub kwerendy innych źródeł) do zajęć oraz ocena realizowanych na zajęciach i /lub w ramach pracy własnej ćwiczeń praktycznych.	OPZW06_1, OPZW06_2, OPZW06_3, OPZW06_4, OPZW06_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
OPZW06_fs_1	laboratorium	Zajęcia przygotowujące do samodzielnego wydania własnej twórczości, prowadzone z wykorzystaniem metod podających (opis, objaśnienie, pogadanka), problemowych oraz pokazu, dyskusji i ćwiczeń praktycznych.	15	Zapoznanie z literaturą przedmiotu, powtórzenie i ugruntowanie treści przekazywanych na zajęciach, przygotowanie do zajęć, w tym realizacja ćwiczeń praktycznych.	45	OPZW06_w_1, OPZW06_w_2, OPZW06_w_3

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Zarządzanie zespołem

Kod modułu: 02-AI-S1-ZZ04

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
ZZ04_1	Student ma podstawową wiedzę z zakresu zarządzania, zna mechanizmy tworzenia i funkcjonowania zespołów pracowniczych. Student rozumie potrzeby działania zespołowego we współczesnych instytucjach nauki, kultury i gospodarki, zna zasady współpracy, komunikowania się oraz nowoczesne metody rozwiązywania problemów.	K_W08	4
		K_W11	4
ZZ04_2	Student potrafi organizować działania zespołowe, realizować zadania stawiane przed grupą, potrafi współdziałać z innymi w celu osiągnięcia synergii.	K_U12	5
ZZ04_3	Student umie komunikować się i nawiązywać relacje interpersonalne wykorzystując różne techniki i kanały komunikacji.	K_U09	4
		K_U10	4
ZZ04_4	Student potrafi organizować pracę własną oraz przyjmować role wynikające z konieczności działania zespołowego.	K_U12	4
ZZ04_5	Student podejmuje działania zespołowe, umie przyjmować i wyznaczać zadania, posiada elementarne umiejętności organizacyjne, wykazuje motywację do nawiązywania współpracy i komunikowania się z innymi.	K_K03	5
		K_K04	4

3. Opis modułu	
Opis	W ramach modułu studenci poznają podstawowe zasady działania zespołowego we współczesnych organizacjach oraz mechanizmy rządzące zachodzącymi w nich procesami. Dzięki wykorzystaniu metod aktywizujących poznają metody twórczego rozwiązywania problemów, kierowania pracą grupową, uczą się wyznaczania i podejmowania ról w zespołach pracowniczych, poznają etapy rozwoju zespołu, sposoby przeciwdziałania zjawiskom negatywnym i radzenia sobie z już zaistniałymi problemami.
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
ZZ04_w_1	Test pisemny	Test pisemny sprawdzający poziom przyswojenia wiedzy szczegółowej z zakresu zarządzania	ZZ04_1

		zespołem i metod pracy grupowej.	
ZZ04_w_2	Projekt	Przygotowanie przez grupę rozwiązania zadanego problemu. Ocenie podlega rezultat wypracowanej koncepcji wraz z rolą i wkładem poszczególnych członków zespołu. Ocenie podlegają także zastosowane przez grupę metody pracy.	ZZ04_1, ZZ04_2, ZZ04_3, ZZ04_4, ZZ04_5
ZZ04_w_3	Prezentacja	Przygotowanie w kilkuosobowych grupach prezentacji na temat wskazanego zagadnienia dotyczącego działania zespołowego i grupowego rozwiązywania problemów.	ZZ04_1, ZZ04_2, ZZ04_3, ZZ04_4, ZZ04_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
ZZ04_fs_1	ćwiczenia	Ćwiczenia w formie warsztatów, z wykorzystaniem studiów przypadków, metody dramy, dyskusji moderowanej (debaty oksfordzkiej), grupowego rozwiązywania zadanych problemów.	30	Przygotowanie do zajęć - analiza zalecanej literatury przedmiotu. Praca w podgrupach nad zadaniem problemem. Przygotowanie prezentacji nt. wskazanego zagadnienia związanego z zarządzaniem zespołem i grupowym rozwiązywaniem problemów. Przygotowanie do debaty oksfordzkiej na wskazany temat wraz z opisem i oceną przebiegu i rezultatów podjętej przez grupę próby rozwiązania zadanego problemu (w tym: negocjowanie zasad pracy, ustalanie priorytetów, dyskusja, obserwacja i ocena zachowań członków grupy).	30	ZZ04_w_1, ZZ04_w_2, ZZ04_w_3