



Program studiów

Kierunek: Informatyka Społeczna

Spis treści

Ogólna charakterystyka kierunku studiów i programu studiów	3
Ogólne informacje o programie studiów	5
Warunki rekrutacji na studia	7
Efekty kierunkowe	8
Matryca pokrycia efektów kierunkowych	11
Matryca charakterystyk efektów uczenia się w odniesieniu do modułów zajęć	18
Matryca kierunkowych efektów uczenia się w odniesieniu do form zajęć i sposobu zaliczenia, które pozwalają na ich uzyskanie	24
Łączna liczba punktów ECTS	33
Szczegółowe zasady realizacji programu studiów ustalone przez dziekana wydziału	34

Charakterystyka kierunku

Informacje podstawowe

Nazwa wydziału:	Wydział Humanistyczny
Nazwa kierunku:	Informatyka Społeczna
Poziom:	Studia licencjackie I stopnia
Profil:	Praktyczny
Forma:	Stacjonarne
Klasyfikacja ISCED:	
Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie:	180
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom:	licencjat
Termin rozpoczęcia cyklu:	2023/2024, semestr zimowy
Czas trwania studiów (liczba semestrów):	6

Dziedzina/-y nauki, do której/-ych przyporządkowany jest kierunek studiów:

Dziedzina nauk społecznych
Dziedzina nauk inżynieryjno-technicznych

Dyscyplina/-y naukowa/-e, do której/-ych przyporządkowany jest kierunek studiów:

Dyscyplina	Udział procentowy	ECTS
Nauki socjologiczne	70%	126
Informatyka techniczna i telekomunikacja	30%	54

Wskazanie związku kierunku studiów ze strategią rozwoju AGH oraz misją AGH

Zgodnie z misją Akademia Górniczo-Hutnicza jest uniwersytetem technicznym, w którym nauki ścisłe mają bardzo silną reprezentację i stanowią podstawę rozwoju szerokiego spektrum nauk stosowanych przy stopniowo wzrastającej roli nauk społecznych i humanistycznych. Wychodzi temu na przeciw program Informatyki Społecznej, który łączy wiedzę humanistyczno-społeczną i informatyczną w celu lepszego rozumienia zjawisk społecznych i kulturowych oraz relacji zachodzących między światem społecznym a środowiskiem wirtualnym.

W strategii AGH ważne miejsce zajmuje współpraca w zakresie programów studiów pomiędzy wydziałami. Realizując je, WH podjął konsultacje z innymi wydziałami AGH, prowadzącymi studia na kierunkach informatycznych. Ich efektem stało się wypracowanie współpracy w zakresie realizacji kierunku Informatyka społeczna z Wydziałem Informatyki, Elektroniki i Telekomunikacji (WIET), Wydziałem Elektrotechniki, Automatyki, Informatyki i Inżynierii Biomedycznej (WEAIB) oraz Wydziałem Fizyki i Informatyki Stosowanej (WFIS). Zaangażowanie tych wydziałów związane jest z dokonaną na nich diagnozą, dotyczącą roli syntezy nauk społecznych z nowoczesną technologią i nowymi mediami. Wydziały podzielają przekonanie WH, że nowatorskie połączenie profesjonalnego wykształcenia socjologicznego z informatycznym jest odpowiedzią na dylematy, wobec jakich stają zespoły projektujące rozwiązania ICT. Pewna część wyzwań, z jakimi mierzą się one, wymaga wiedzy i umiejętności, jakimi dysponują specjaliści Human Computer Interactions. Wobec tego absolwenci Informatyki społecznej mogą być cennymi członkami takich zespołów, partnerami dla absolwentów inżynierskich studiów informatycznych.

Informacja na temat uwzględnienia w programie studiów potrzeb społeczno-gospodarczych oraz zgodności zakładanych efektów uczenia się z tymi potrzebami

Współczesny rynek pracy zdominowany jest przez nowoczesne technologie, które horyzontalnie i wertykalnie zmieniają jego

struktury. Wymaga to od pracowników większej elastyczności i skuteczności, a także szybkiej adaptacji do nowych zadań. Ekstremalnie szybko powstają nowe zawody związane z ICT oraz segmentami / sektorami kreatywnymi. Swoistym trendem staje się zapotrzebowanie rynku pracy na specjalistów, posiadających kompetencje, pozwalające łączyć świat wysokich technologii informacyjno-komunikacyjnych z tym, co społeczne / humanistyczne. Widoczne jest to zarówno w dużych korporacjach, jak również w firmach z sektora MŚP. Dzięki rewolucji informatycznej coraz częściej to sami absolwenci studiów decydują się na budowanie własnych przedsięwzięć biznesowych (start-up). Ich innowacyjne projekty są szczególnym napędem zmiany w społeczeństwie i gospodarce. Studia na kierunku Informatyka społeczna pozwolą kształcić osoby kreatywne, rozumiejące współczesne połączenie nowoczesnych technologii oraz zmian społecznych – zarówno przyszłych pracowników, jak i przedsiębiorców.

Absolwent studiów, dzięki kursom związanym z zaawansowaną analityką danych, zdobędzie umiejętności odkrywania i przewidywania nowych zjawisk społecznych, trendów oraz interpretacji złożonych wolumenów danych. Umiejętności te pozwolą na lepsze rozpoznanie potrzeb użytkowników, a tym samym na wyższą jakość rozwiązań informatycznych. Absolwent będzie dysponował wiedzą z zakresu architektury informacji (AI), projektowania interfejsów użytkownika (UI), zarówno tekstowych, jak i graficznych, a także user experience (UX). Badania nad użytecznością i dostępnością są atrakcyjną ścieżką rozwoju zawodowego dla osób chcących łączyć nauki społeczne z nowymi technologiami. Sukces na rynku pracy w tym obszarze umożliwią studia, których zadaniem będzie wyposażenie absolwentów w kompetencje techniczne, np. umiejętność przygotowania projektów funkcjonalnych, w tym tzw. makiet UX, oraz kompetencje z zakresu nauk społecznych dotyczące badań wśród użytkowników. Łącznie potencjał ten umożliwi absolwentom tworzenie całościowej użytecznej koncepcji serwisu internetowego lub aplikacji. W zakresie architektury informacji studenci uzyskają wiedzę i umiejętności przede wszystkim w zakresie pozyskiwania danych, na podstawie których można badać zjawiska i procesy społeczne oraz kulturowe, a także projektować nowoczesne i ergonomiczne systemy informatyczne. Absolwenci będą potrafili odczytać zaawansowane raporty z kwerend internetowych i stawiać na ich podstawie diagnozy społeczne. Dzięki temu będą przygotowani do samodzielnego projektowania interfejsów użytkownika, a także wdrażania projektu we współpracy z zespołem deweloperów (programistów).

Ścieżki kształcenia - zakres w języku polskim oraz w języku angielskim

- brak (PL)
- brak (EN)

Ścieżki dyplomowania - zakres w języku polskim oraz w języku angielskim

- brak (PL)
- brak (EN)

Nazwy specjalności w języku polskim oraz w języku angielskim

Nazwa [pl]

Nazwa [en]

Ogólne informacje o programie studiów

Kierunek: Informatyka Społeczna

Ogólne informacje związane z programem studiów (ogólne cele kształcenia oraz możliwości zatrudnienia, typowe miejsca pracy i możliwości kontynuacji kształcenia przez absolwentów)

Kierunek studiów mieści się w obszarze interdyscyplinarnych badań na styku nauk społecznych i informatyki, przede wszystkim w zakresie pozyskiwania danych, na podstawie których można badać zjawiska i procesy społeczne oraz kulturowe, a także projektować nowoczesne i ergonomiczne systemy informatyczne. Studia skupią się wokół wielowymiarowych relacji pomiędzy człowiekiem a komputerem (ang. human-computer interaction). Studia umożliwiają zdobycie kompetencji i umiejętności praktycznych przede wszystkim w dwóch obszarach:

1. zaawansowanych technik odkrywania wiedzy z baz danych (ang. data analytics, data mining, big data, machine learning, predictive analysis);
2. user experience i design thinking (ang. user experience design), czyli projektowania produktów interaktywnych w taki sposób, aby były najkorzystniej odbierane przez użytkowników oraz wspomagały zaawansowaną analizę, wyszukiwanie i gromadzenie danych.

Ogólnym celem kształcenia jest przekazanie studentowi wiedzy oraz ukształtowanie takich umiejętności i kompetencji, które połączą w sobie aspekty związane z wykorzystaniem najnowszych informatycznych technologii komunikacyjnych z umiejętnością analizy świata społecznego. Priorytetem będzie takie ukształtowanie studenta, aby był on konkurencyjny na rynku pracy dzięki łączeniu w sposób trafny i efektywny kompetencji miękkich i twardych.

Absolwenci kierunku znajdą zatrudnienie na stanowiskach, które wymagają kompetencji w zakresie zaawansowanego wyszukiwania informacji i analizy danych, projektowania i badań interfejsów użytkownika oraz badań z zakresu user experience oraz wdrażania intuicyjnych i ergonomicznych rozwiązań. Absolwenci kierunku znajdą zatrudnienie przede wszystkim w firmach zajmujących się badaniami rynku, agencjach marketingu elektronicznego oraz mediach elektronicznych na stanowiskach, które wymagają wyżej wymienionych kompetencji. Absolwenci kierunku Informatyka społeczna znajdą zatrudnienie w wielu branżach m.in. w usługach IT, w sektorze ICT, telekomunikacji, bankowości, e-commerce, w mediach oraz segmencie badań rynku, a także w zarządzaniu projektami i w sektorze big data. Będą to zatem zawody: Account manager, Ad traffic manager, Analityk compliance, Analityk systemów komputerowych, Art director, Brand manager, Broker informacji, Content manager, Copywriter, Data analyst, E-Commerce manager, Graphics designer, Information architect, Innovation designer, Marketing specialist, Media buyer & planner, New media designer, PR manager, Product owner, Project manager, SEO specialist, Social media manager, Social media specialist, Software developer, Specjalista ds. marketingu Internetowego, Specjalista ds. użyteczności, Strategy planner, Traffic manager, Trendsetter, User experience designer, User interface developer.

Informacja na temat uwzględnienia w programie studiów wniosków z analizy wyników monitoringu karier zawodowych studentów i absolwentów

Badania przeprowadzane wśród absolwentów prowadzonych studiów I stopnia na Wydziale Humanistycznym wskazują, że istnieje zapotrzebowanie na studia o charakterze praktycznym. Niemal 1/4 badanych deklaruje, że gdyby ponownie stanęła przed wyborem studiów, nie byłyby to studia na Wydziale Humanistycznym. Niemal połowa z nich jako powód wskazała to, że dla absolwentów oferowanych dotąd studiów brakuje atrakcyjnych ofert pracy. Badani ujawnili swoje wcześniejsze rozterki edukacyjne - chcieliby studiować kierunek techniczny, ale ze względu na decyzje podjęte na wcześniejszych etapach kształcenia nie mogli go podjąć. Wychodząc naprzeciw ich oczekiwaniom, stworzono kierunek łączący w sobie efekty uczenia się z dziedziny nauk socjologicznych i informatyki technicznych, który pozwoli na znalezienie atrakcyjnych miejsc pracy po zakończeniu studiów. Ma on charakter autorski i jest nastawiony na kształcenie specjalistów z zakresu związanego z użyciem nowoczesnych technologii internetowych. Tworzenie kierunku zostało poprzedzone analizą badań prowadzonych przez Centrum Karier wśród pracodawców. Zgodnie z wynikami przeprowadzonych analiz, największym atutem absolwentów AGH na rynku pracy były umiejętności zawodowe. Absolwenci Wydziału Humanistycznego dodatkowo byli wysoko cenieni za umiejętności komunikacyjne. Stworzenie kierunku o profilu praktycznym jest odpowiedzią na zapotrzebowanie rynku pracy na połączenie kompetencji zawodowych z interpersonalnymi.

Informacja na temat uwzględnienia w programie studiów wymagań i zaleceń komisji akredytacyjnych, w

szczegółności Polskiej Komisji Akredytacyjnej i środowiskowych komisji akredytacyjnych

brak

Informacja na temat uwzględnienia w programie studiów przykładów dobrych praktyk

Kierunek Informatyka społeczna nie był dotąd realizowany przez żadną uczelnię w Polsce w ramach studiów I stopnia o profilu praktycznym. Wobec braku krajowych wzorów, podczas prac merytorycznych inspirowano się "dobrymi praktykami" wykorzystując programowe wytyczne i założeniami uczelni zagranicznych, np. Centre for Human Computer Interaction Design (City University of London), Human-Computer Interaction Institute (Carnegie Mellon University), Human Computer Interaction MSc (University of Nottingham). Każda z tych uczelni ma swoją instytucjonalną specyfikę, a kwestie informatyki społecznej i interakcji człowiek-komputer poruszane są w różnorodnej formie: od specjalistycznych kursów po standardowe studia.

Dobłą praktyką jest też konsultowanie programu studiów ze studentami i pracownikami oraz praktykami prowadzonymi warsztaty i pracodawcami przyjmującymi studentów na warsztaty. Pozwala to na wprowadzanie zmian w programie zgodnie z oczekiwaniami interesariuszy wewnętrznych oraz jego stałe aktualizowanie w stosunku do potrzeb rynku pracy. Wśród deklaracji wsparcia merytorycznego i networkingowego w realizacji kierunku wyróżnia się oferta INNOventure, funduszu typu seed-capital specjalizującego się w komercjalizacji efektów prac badawczo-naukowych. INNOventure zaproponował prezentacje case studies oraz success stories, ale także wsparcie merytoryczne i inwestycyjne dla najlepszych studentów w rozwijaniu przez nich projektach. Profil działalności spółek inkubowanych w INNOventure daje ogromne szanse na wykorzystanie potencjału studentów i otwarcie dla nich ciekawych ścieżek kariery.

Informacja na temat współdziałania w zakresie przygotowania programu studiów z interesariuszami zewnętrznymi, w szczególności stowarzyszeniami i organizacjami zawodowymi, społecznymi

W trakcie tworzenia programu studiów odbyły się konsultacje z przedstawicielami branży ICT (IBM, HG Intelligence SA, Fundusz Innoventure, IO, Intellect.pl, kontakt.io, brand24.pl.), które potwierdziły trafność rozpoznania zapotrzebowania na absolwentów kierunku Informatyka społeczna o profilu praktycznym. Pozytywne oceny dotyczące kierunku koncentrowały się wskazaniu takich atutów jak interdyscyplinarność, uwzględnianie zagadnień big data, Internet rzeczy i projektowania zorientowanego na użytkownika, a tym samym odpowiadanie na aktualne potrzeby szeroko rozumianego rynku ICT. Przedsiębiorstwa, którym przedstawiono program studiów były zainteresowanych przyjęciem studentów na praktyki co potwierdza jego atrakcyjność rynkową.

Zaplanowano kolejne cykliczne spotkania z przedstawicielami branży ICT, w tym przedsiębiorstwami zainteresowanymi przyjmowaniem studentów na praktyki oraz praktykami prowadzącymi warsztaty i zajęcia.

Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych

Praktyka zawodowa dotyczyć będzie zagadnień związanych z data mining lub user experience design. Zadania wykonywane przez studentów w ramach praktyk obejmować będą między innymi: zbieranie wymagań dotyczących aplikacji, systemu, witryny internetowej, projektowanie makiet UX, zorientowane na użytkownika projektowanie graficzne, testy użyteczności, pozyskiwanie danych źródłowych (komputerowa ekstrakcja, wykorzystanie agregatorów), analiza, modelowanie i wizualizacja danych. Wśród przedsiębiorstw oferujących praktyki znajdują się twórcy oprogramowania, platform business intelligence, platform marketing automatization, firmy świadczące usługi analityczne w Internecie, agencje interaktywne. Organizacji praktyk dla 15 studentów podjął się Związek Pracodawców Branży Internetowej IAB (praktyki odbędą się w zrzeszonych firmach członkowskich IAB i bezpośrednio w biurze IAB).

Praktykom zawodowym przypisano 12 punktów ECTS. Trwać będą one 6 miesięcy i odbywać się będą w VI semestrze studiów, w którym stosunek nakładu pracy studenta w formie godzin kontaktowych do pozostałych godzin jest najmniejszy spośród wszystkich semestrów studiów, co pozwala na zharmonizowanie praktyk z procesem kształcenia. Osiągnięte na wcześniejszych semestrach efekty kształcenia pozwolą studentom wykonywać zadania wartościowe z punktu widzenia pracodawcy i studenta. Miejsce odbywania praktyki student wybiera z listy przedstawionej przez WH lub samodzielnie nawiązuje współpracę z firmą, po wcześniejszej akceptacji Dziekana Wydziału. Zgoda na odbycie praktyk w tym przypadku warunkowana jest przedstawieniem programu praktyk, który pozwoli osiągnąć efekty kształcenia zgodne z efektami opisanymi w sylabusie praktyk.

Warunki rekrutacji na studia

Kierunek: Informatyka Społeczna

Opis kompetencji oczekiwanych od kandydata ubiegającego się o przyjęcie na studia

Potencjalny student powinien mieć kompetencje z matematyki na poziomie dobrym. Ponadto student powinien rozumieć wagę połączenia kompetencji twardych i miękkich, a także posiadać orientację w życiu społecznym i kulturalnym i mieć świadomość zmian, jakie dokonują się w nim pod wpływem nowoczesnych technologii.

Warunki rekrutacji, z uwzględnieniem laureatów oraz finalistów olimpiad stopnia centralnego, a także laureatów konkursów międzynarodowych oraz ogólnopolskich

Zasady i warunki rekrutacji określa Uchwała nr 97/2019 Senatu AGH z dnia 26 czerwca 2019 r. w sprawie warunków, trybu oraz terminu rozpoczęcia i zakończenia rekrutacji na pierwszy rok studiów pierwszego i drugiego stopnia w roku akademickim 2020/2021.

Przewidywany limit przyjęć na studia wraz ze wskazaniem minimalnej liczby osób przyjętych, warunkującej uruchomienie edycji studiów

Minimalna liczba studentów: 30

Maksymalna liczba studentów: 75

Efekty uczenia się

Kierunek : Informatyka Społeczna

Wiedza

Symbol KEU	Kierunkowe efekty uczenia się	Symbol CEU
IFS1P_W01	ma wiedzę z zakresu algebry, analizy matematycznej, probabilistyki, informatyki, metod programowania, konstrukcji i ekstrakcji baz danych.	P6S_WG_P
IFS1P_W02	ma podstawową wiedzę o typowych rodzajach struktur komunikacyjnych i perswazyjnych oraz instytucji społecznych.	P6S_WG_P
IFS1P_W03	ma wiedzę ogólną obejmującą kluczowe zagadnienia z zakresu metod i technik programowania, konstrukcji baz danych, ekstrakcji danych oraz projektowania zorientowanego na użytkownika.	P6S_WG_P
IFS1P_W04	zna podstawowe pojęcia z zakresu nauk społecznych i technicznych pozwalające na interpretację współczesnych społeczeństw i zachodzących w nich procesów, jak również zna kryteria wyboru metod analizy obserwowanego zjawiska.	P6S_WG_P
IFS1P_W05	ma elementarną wiedzę o rodzajach więzi społecznej i prawidłowościach, którym podlegają oraz o zjawiskach i procesach charakterystycznych dla różnorodnych grup społecznych.	P6S_WG_P
IFS1P_W06	ma podstawową wiedzę niezbędną do rozumienia społecznych, ekonomicznych, prawnych, etycznych i innych pozatechnicznych uwarunkowań nowych technologii komunikacyjnych i komputerowych oraz zna zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości.	P6S_WK_P
IFS1P_W07	ma podstawową wiedzę na temat sposobów wywierania wpływu społecznego i innowacji społecznych.	P6S_WK_P
IFS1P_W08	ma podstawową wiedzę o relacjach między strukturami i instytucjami społecznymi i ich elementami w społeczeństwie zmieniającym się pod wpływem technologii.	P6S_WK_P
IFS1P_W09	zna zasady projektowania i stosowania narzędzi analizy ilościowej i jakościowej oraz zbierania i prowadzenia poprawnej analizy danych za pomocą tych narzędzi i ma wiedzę o metodach i technikach pozyskiwania danych.	P6S_WG_P
IFS1P_W10	zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej.	P6S_WK_P
IFS1P_W11	ma wiedzę o procesach zmian wybranych struktur komunikacyjnych oraz ich elementów, o przyczynach, przebiegu, skali i konsekwencjach tych zmian.	P6S_WG_P
IFS1P_W12	ma wiedzę o człowieku, w szczególności jako podmiocie konstytuującym struktury społeczne we współczesnym społeczeństwie zmieniającym się pod wpływem nowych technologii.	P6S_WG_P
IFS1P_W13	ma podstawową wiedzę o typowych rodzajach struktur społecznych i ich podstawowych elementach oraz o możliwościach badania ich.	P6S_WG_P

Umiejętności

Symbol KEU	Kierunkowe efekty uczenia się	Symbol CEU
IFS1P_U01	potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów związanych z przemianami dokonującymi się w społeczeństwie pod wpływem najnowszych technologii, potrafi również przetwarzać dane i wykorzystywać odpowiednie dla nich narzędzia.	P6S_UW_P

Symbol KEU	Kierunkowe efekty uczenia się	Symbol CEU
IFS1P_U02	potrafi prawidłowo interpretować zjawiska społeczne, zwłaszcza dotyczące sfery komunikacji z użyciem nowych technologii informatycznych i medialnych.	P6S_UW_P
IFS1P_U03	potrafi prognozować skutki konkretnych procesów i zjawisk z wykorzystaniem standardowych metod i narzędzi właściwych komunikacji za pomocą najnowszych technologii oraz potrafi komunikować się z szerokim otoczeniem społecznym oraz brać udział w debacie na temat prognozowanych skutków.	P6S_UK_P
IFS1P_U04	prawidłowo posługuje się wybranymi normami i regułami w celu rozwiązania konkretnego zadania wynikającego ze związku pomiędzy informatycznymi technologiami komunikacyjnymi i światem społecznym.	P6S_UW_P
IFS1P_U05	posiada umiejętność analizy proponowanego rozwiązania konkretnych problemów i proponuje odpowiednie rozstrzygnięcia w tym zakresie, posiada umiejętność wdrażania proponowanych rozwiązań.	P6S_UK_P
IFS1P_U06	potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz innych właściwie dobranych źródeł, które są związane z wzajemnym oddziaływaniem pomiędzy informacyjnymi technologiami komunikacyjnymi i światem społecznym; potrafi integrować uzyskane informacje, dokonywać ich interpretacji, a także wyciągać wnioski oraz formułować i uzasadniać opinie.	P6S_UW_P
IFS1P_U07	potrafi przygotować i przedstawić w języku polskim i języku obcym (na poziomie minimum B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego) prezentację ustną, dotyczącą szczegółowych zagadnień związanych z wzajemnym oddziaływaniem pomiędzy informatycznymi technologiami komunikacyjnymi i światem społecznym.	P6S_UK_P
IFS1P_U08	ma umiejętność samokształcenia i potrafi planować i realizować proces uczenia się przez całe życie.	P6S_UU_P
IFS1P_U09	potrafi właściwie stawiać hipotezy, analizować przyczyny i przebieg obserwowanych zjawisk	P6S_UW_P
IFS1P_U10	potrafi posługiwać się technikami informacyjno-komunikacyjnymi właściwymi do realizacji różnorodnych zadań oraz umie prezentować problem wykorzystując odpowiednie programy komputerowe.	P6S_UW_P
IFS1P_U11	ma umiejętności językowe w zakresie dziedzin nauki i dyscyplin naukowych, właściwych dla studiowanego kierunku, zgodne z wymaganiami określonymi dla poziomu minimum B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego, które umie wykorzystać w procesie studiowania	P6S_UK_P
IFS1P_U12	potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę i umiejętności nabyte podczas praktyki zawodowej w rozwiązywaniu praktycznych problemów	P6S_UW_P
IFS1P_U13	potrafi planować i organizować pracę indywidualną i zespołową oraz podejmować współpracę w ramach interdyscyplinarnych zespołów	P6S_UO_P

Kompetencje społeczne

Symbol KEU	Kierunkowe efekty uczenia się	Symbol CEU
IFS1P_K01	potrafi myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy	P6S_KO_P
IFS1P_K02	w sposób odpowiedzialny pełni rolę zawodową, przestrzegając zasad etyki i dbając o rozwój dorobku swojego zawodu	P6S_KR_P
IFS1P_K03	potrafi odpowiednio określić priorytety służące realizacji określonego zadania	P6S_KO_P
IFS1P_K04	rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie, uzupełniania wiedzy oraz znaczenie umiejętności krytycznej analizy odbieranych treści	P6S_KK_P

Symbol KEU	Kierunkowe efekty uczenia się	Symbol CEU
IFS1P_K05	prawidłowo identyfikuje i rozstrzyga dylematy związane z komunikacją człowiek-komputer	P6S_KK_P
IFS1P_K06	potrafi samodzielnie i krytycznie uzupełniać interdyscyplinarną wiedzę i umiejętności	P6S_KK_P
IFS1P_K07	uczestniczy w przygotowaniu i realizacji projektów społecznych i potrafi przewidywać wielokierunkowe skutki społeczne swojej działalności	P6S_KO_P

Matryca pokrycia efektów kierunkowych

Kierunek: Informatyka Społeczna

2023/2024/S/I/H/IFS/all

Przedmiot	Kod	Semestr	IFS1P_W01	IFS1P_W02	IFS1P_W03	IFS1P_W04	IFS1P_W05	IFS1P_W06	IFS1P_W07	IFS1P_W08	IFS1P_W09	IFS1P_W10	IFS1P_W11	IFS1P_W12	IFS1P_W13	IFS1P_U01	IFS1P_U02	IFS1P_U03	IFS1P_U04	IFS1P_U05	IFS1P_U06	IFS1P_U07	IFS1P_U08	IFS1P_U09	IFS1P_U10	IFS1P_U11	IFS1P_U12	IFS1P_U13	IFS1P_K01	IFS1P_K02	IFS1P_K03	IFS1P_K04	IFS1P_K05	IFS1P_K06	IFS1P_K07
Wstęp do projektowania interfejsów	HIFSS.I1K.574744dc0c091278c23674b3d11736f1.23	1			x	x		x		x						x	x					x						x	x	x					x
Socjologia rodziny	HIFSS.I1O.80aaec3472c35c2f4eec65f28324a32d.23	1				x	x														x													x	
Metody badań jakościowych	HIFSS.I1K.78230ccdc344e5d5a8f99d588fd33587.23	1				x				x					x	x		x						x					x			x		x	
Fashion studies	HIFSS.I1O.fe820f983125400fd0f37d480846a886.23	1				x	x														x													x	
Metody badań ilościowych	HIFSS.I1K.5cf18e39edc15df956eae85c7a07695f.23	1								x					x			x							x					x	x				
Logika	HIFSS.I1O.2c0e7ab06b18608b425ef1fe9eda489b.23	1	x																		x			x							x		x		
Socjologia czasu wolnego	HIFSS.I1O.04a85d2861b0a37c8d2ba9878f2fd718.23	1				x		x		x				x		x																		x	
Główne nurty muzyki popularnej	HIFSS.I1O.7dfe408dd6d80e234466a01c777b6902.23	1				x								x			x							x						x				x	
Twórcze myślenie	HIFSS.I1O.577352e0a26bcc10c54da66728905a5a.23	1		x			x													x	x									x	x				
Wymiary życia społecznego	HIFSS.I1O.d1b878a851ecd72efa2f7f3c565b2f4f.23	1					x								x								x	x							x		x		
Grafika komputerowa	HIFSS.I1K.c21676440586bcd0f014c747cdb756a2.23	1		x		x										x			x											x	x				
Wprowadzenie do informatyki społecznej	HIFSS.I1K.ee8b3509d81e33a2bd1ee27922542fbb.23	1	x		x											x																	x		
Metody ilościowe w naukach technicznych 1	HIFSS.I1P.1585748408.23	1	x			x				x						x							x	x			x	x			x	x	x		x
Podstawy programowania	HIFSS.I1K.faae774b399baf291c6708e71be89f51.23	1			x																x					x					x			x	

Przedmiot	Kod	Semestr	IFSIP_W01	IFSIP_W02	IFSIP_W03	IFSIP_W04	IFSIP_W05	IFSIP_W06	IFSIP_W07	IFSIP_W08	IFSIP_W09	IFSIP_W10	IFSIP_W11	IFSIP_W12	IFSIP_W13	IFSIP_U01	IFSIP_U02	IFSIP_U03	IFSIP_U04	IFSIP_U05	IFSIP_U06	IFSIP_U07	IFSIP_U08	IFSIP_U09	IFSIP_U10	IFSIP_U11	IFSIP_U12	IFSIP_U13	IFSIP_K01	IFSIP_K02	IFSIP_K03	IFSIP_K04	IFSIP_K05	IFSIP_K06	IFSIP_K07	
Technologie webowe	HIFSS.I2K.16ea4533455a5deceffd60a02e80e4b5.23	2			x																					x								x		
Badanie użyteczności interfejsów	HIFSS.I2K.3a5e4e05a8c21c617f921809e7263c6d.23	2			x	x					x			x		x															x					
E-inicjatywy zorientowane społecznie	HIFSS.I2K.0cfe260ced481fcc351c67a0afe0be8c.23	2				x			x											x											x					
Światotwórstwo w grach komputerowych	HIFSS.I2AO.54e2512ecd1396b3ede4f3abaad01b00.23	2 lub 4 lub 6				x				x			x			x					x										x		x		x	x
Design Thinking	HIFSS.I2K.b06eb39d291149317bb6532ff384236b.23	2				x										x							x		x						x	x				
Społeczności wirtualne	HIFSS.I2K.a4848b8dd9c85ee7c187885114106a36.23	2		x		x		x												x	x							x					x			
Społeczno-kulturowy potencjał technologii VR i AR	HIFSS.I2O.1583831716.23	2		x		x	x	x	x	x				x	x	x			x		x							x		x	x	x			x	x
Fantastyka w kulturze współczesnej	HIFSS.I2O.4d6d5e2349619cc2838c43c15004639f.23	2				x																			x										x	
Startup a PR	HIFSS.I2K.313d7f20b5130a8278e46c7bf52e5256.23	2							x														x		x						x					
Projektowanie gier wideo: projekt świata	HIFSS.I2K.bb55eb9ce46f70462b971673e295b3e1.23	2				x					x					x		x	x	x																
Język angielski B-2 – kurs obowiązkowy 135 godzin - semestr 1/3	HIFSS.I2JO.df2639cc44c5e396cf0074ea122cab71.23	2																					x				x									
Społeczny wymiar technologii	HIFSS.I2K.83038d468c3dad1590e32e30b227eb03.23	2				x		x	x									x			x												x	x		
Informatyczne metody śledcze	HIFSS.I2K.9796766572a5f56cccd18ef69328ead4.23	2						x			x	x				x	x		x	x	x				x						x					
Komunikacja społeczna w dobie nowych mediów	HIFSS.I2K.9d5aac34ace09a8d530c746abe58d592.23	2		x			x											x					x	x								x	x			

Przedmiot	Kod	Semestr	IFS1P_W01	IFS1P_W02	IFS1P_W03	IFS1P_W04	IFS1P_W05	IFS1P_W06	IFS1P_W07	IFS1P_W08	IFS1P_W09	IFS1P_W10	IFS1P_W11	IFS1P_W12	IFS1P_W13	IFS1P_U01	IFS1P_U02	IFS1P_U03	IFS1P_U04	IFS1P_U05	IFS1P_U06	IFS1P_U07	IFS1P_U08	IFS1P_U09	IFS1P_U10	IFS1P_U11	IFS1P_U12	IFS1P_U13	IFS1P_K01	IFS1P_K02	IFS1P_K03	IFS1P_K04	IFS1P_K05	IFS1P_K06	IFS1P_K07	
Data science dla e-commerce	HIFSS.I2K.0c6972e506bb3abbfededd0cbcd4bf5e.23	2		x												x				x				x					x	x			x			
Architektura Usługowa Systemów ICT	HIFSS.I2K.f99da00b8cf116d85d949919027a4a47.23	2	x		x															x	x						x	x	x							
Produktywność na co dzień - narzędzia i techniki wspierające efektywną pracę	HIFSS.I2K.eca2b40bc0f109761d0948615d4584cc.23	2				x						x				x			x												x	x				
Metody i techniki programowania	HIFSS.I2K.54c9b226710314fccf54590c0cae7e83.23	2	x													x				x					x								x			
Wstęp do badań i projektowania gier wideo	HIFSS.I2K.2283efdeed051c1fceb02b58ca3cb5c6.23	2				x			x							x									x		x		x			x	x	x		
Analiza sieci społecznych	HIFSS.I2K.14fca051cfefb10f4045abf7a049f2f3.23	2				x				x					x	x				x					x					x				x		
Inkluzywność innowacji - o społecznych aspektach innowacyjności	HIFSS.IAK.1585681435.23	2 lub 4						x	x	x	x					x		x		x	x						x						x		x	x
Metody ilościowe w naukach technicznych 2	HIFSS.I2P.1585748675.23	2	x								x					x				x				x	x		x			x	x	x			x	
Projektowanie gier wideo: prototypowanie fabuły	HIFSS.I2K.eb056a683658e3db2e601dacac02328b.23	2				x										x			x	x	x				x											
Realizacja badań UX w ujęciu biznesowym	HIFSS.IAK.600843df408d3.23	2 lub 4									x					x		x		x				x			x		x	x	x	x			x	
Budowanie relacji z klientem	HIFSS.IAO.609a395589abc.23	2 lub 4		x					x								x						x		x					x	x	x				
Fakultet w języku obcym	HIFSS.IAO.1583860565.23	3						x		x				x	x		x							x							x					x

Przedmiot	Kod	Semestr	IFS1P_W01	IFS1P_W02	IFS1P_W03	IFS1P_W04	IFS1P_W05	IFS1P_W06	IFS1P_W07	IFS1P_W08	IFS1P_W09	IFS1P_W10	IFS1P_W11	IFS1P_W12	IFS1P_W13	IFS1P_U01	IFS1P_U02	IFS1P_U03	IFS1P_U04	IFS1P_U05	IFS1P_U06	IFS1P_U07	IFS1P_U08	IFS1P_U09	IFS1P_U10	IFS1P_U11	IFS1P_U12	IFS1P_U13	IFS1P_K01	IFS1P_K02	IFS1P_K03	IFS1P_K04	IFS1P_K05	IFS1P_K06	IFS1P_K07	
Projektowanie interfejsów. Podstawy ergonomii	HIFSS.I4K.95d13d759f9cd75961da27f8d9cd445d.23	3		x	x	x										x	x	x	x	x	x							x	x	x	x					
Smart community, smart city	HIFSS.I4K.8d33fcc8bda2cdf7592deb9a308a9e75.23	3					x	x		x							x	x			x				x									x		
Wielowymiarowa analiza danych	HIFSS.I4K.03dd79247cd18c0d13a9a6c9d94be045.23	3	x			x					x					x	x				x									x		x	x			
Service design	HIFSS.I4K.de98b0a7146ee6fa72bf5db8bfeb0c1f.23	3			x											x		x										x	x							
Probabilistyka	HIFSS.I4P.6ee303863334d77ee2ab1c201e173975.23	3	x			x										x					x					x					x					
Język angielski B-2 – kurs obowiązkowy 135 godzin - semestr 2/3 (profil praktyczny)	HIFSS.I4JO.7c2f52195c1b1c1e2ac8e23bf5287d16.23	3																				x				x										
Bazy danych	HIFSS.I4K.68c21af74bbdb419a5b118007ecce45b.23	3	x		x	x										x		x			x									x						
Społeczeństwo sieci	HIFSS.I4K.302ebecca24c6f6660a579f8ed04a853.23	3				x		x									x	x	x													x				
Google Analytics	HIFSS.I8K.70e1c6d32b49ddb4bad27a6801e4c09d.23	4									x					x	x									x							x	x		
Fantastyka w kulturze współczesnej	HIFSS.I8O.4d6d5e2349619cc2838c43c15004639f.23	4				x																			x										x	
Socjotechnika	HIFSS.I8K.50019a265782c8e150d6dc7a5d8ee759.23	4		x		x		x	x				x	x		x	x	x				x			x					x	x		x	x		
Wprowadzenie do IBM SPSS Modeler	HIFSS.I8K.68d8ad2f31fb1f29712549fb49d61491.23	4	x		x																x					x					x		x			
Analiza i projektowanie innowacji w oparciu o modele biznesowe	HIFSS.I8K.c0c4d1f950e55e7a7c0f6d7a0abdf928.23	4						x	x							x		x			x	x			x							x		x	x	
Produktywność na co dzień - narzędzia i techniki wspierające efektywną pracę	HIFSS.I8K.eca2b40bc0f109761d0948615d4584cc.23	4				x						x				x				x										x	x					
Wprowadzenie do zarządzania projektami	HIFSS.I8K.1a2a547ab183ac37abefdfb7561fb32e.23	4		x		x	x	x											x											x						x

Przedmiot	Kod	Semestr	IFSIP_W01	IFSIP_W02	IFSIP_W03	IFSIP_W04	IFSIP_W05	IFSIP_W06	IFSIP_W07	IFSIP_W08	IFSIP_W09	IFSIP_W10	IFSIP_W11	IFSIP_W12	IFSIP_W13	IFSIP_U01	IFSIP_U02	IFSIP_U03	IFSIP_U04	IFSIP_U05	IFSIP_U06	IFSIP_U07	IFSIP_U08	IFSIP_U09	IFSIP_U10	IFSIP_U11	IFSIP_U12	IFSIP_U13	IFSIP_K01	IFSIP_K02	IFSIP_K03	IFSIP_K04	IFSIP_K05	IFSIP_K06	IFSIP_K07	
E-inicjatywy zorientowane społecznie	HIFSS.I8K.0cfe260ced481fcc351c67a0afe0be8c.23	4				x			x											x										x						
Język angielski B-2 – kurs obowiązkowy 135 godzin - semestr 3/3 (profil praktyczny)	HIFSS.I8JO.714f288d8deebb2eeeab98c88dc400c4.23	4																				x					x									
Informatyczne metody śledcze	HIFSS.I8K.9796766572a5f56cccd18ef69328ead4.23	4						x			x	x				x	x		x	x	x				x					x						
Eksploatacja Danych	HIFSS.I8K.b3217f05dc42c74458b4cdcd02053f40.23	4	x		x						x					x				x					x			x				x	x			
Projektowanie gier wideo: projekt świata	HIFSS.I8K.bb55eb9ce46f70462b971673e295b3e1.23	4				x					x					x		x	x	x																
Projektowanie interfejsów	HIFSS.I8K.06d8827ed1ac8bb80bb6b99510d13b22.23	4			x	x								x		x	x	x												x			x			
Komputerowa ekstrakcja danych	HIFSS.I8K.595d785c70442c7642aeda75af591889.23	4	x		x						x					x				x	x							x					x			
Startup a PR	HIFSS.I8K.313d7f20b5130a8278e46c7bf52e5256.23	4							x													x		x						x						
Społeczności wirtualne	HIFSS.I8K.a4848b8dd9c85ee7c187885114106a36.23	4		x		x		x											x	x								x					x			
Projektowanie gier wideo: prototypowanie fabuły	HIFSS.I8K.eb056a683658e3db2e601dacac02328b.23	4				x										x			x	x	x					x										
Data science dla e-commerce	HIFSS.I8K.0c6972e506bb3abbfededd0cbcd4bf5e.23	4		x												x				x					x					x	x			x		
Wstęp do badań i projektowania gier wideo	HIFSS.I8K.2283efdeed051c1fceb02b58ca3cb5c6.23	4				x			x							x										x		x			x			x	x	x
Internet (wszech) rzeczy. Społeczne i kulturowe konsekwencje internetowej rewolucji „nie-ludzi”	HIFSS.I10K.2612faa4de2d41fd4326a1c5b47f532f.23	5						x		x				x		x	x							x								x				

Przedmiot	Kod	Semestr	IFS1P_W01	IFS1P_W02	IFS1P_W03	IFS1P_W04	IFS1P_W05	IFS1P_W06	IFS1P_W07	IFS1P_W08	IFS1P_W09	IFS1P_W10	IFS1P_W11	IFS1P_W12	IFS1P_W13	IFS1P_U01	IFS1P_U02	IFS1P_U03	IFS1P_U04	IFS1P_U05	IFS1P_U06	IFS1P_U07	IFS1P_U08	IFS1P_U09	IFS1P_U10	IFS1P_U11	IFS1P_U12	IFS1P_U13	IFS1P_K01	IFS1P_K02	IFS1P_K03	IFS1P_K04	IFS1P_K05	IFS1P_K06	IFS1P_K07	
Ochrona własności intelektualnej	HIFSS.I100.1de8b093bfb948a085ddecb8c8780023.23	5									x							x									x				x					
Fashion studies	HIFSS.I100.fe820f983125400fd0f37d480846a886.23	5				x	x														x												x			
Modelowanie systemów 1	HIFSS.I10K.e5924bbf25710a44d1fb572ce1d9fd9e.23	5			x					x							x			x		x			x						x		x			
Człowiek w świecie technologii. Wykorzystanie narzędzi analizowania sieci do diagnozy procesów społecznych 1	HIFSS.I10K.b52e2b3d5312e462d13f0a06ac91b313.23	5				x		x			x	x																			x	x		x	x	
Socjologia rodziny	HIFSS.I100.80aaec3472c35c2f4eec65f28324a32d.23	5				x	x														x													x		
Modelowanie w eksploracji danych	HIFSS.I10K.63c44d8fdc718.23	5	x		x						x						x		x	x								x			x		x			
Praktyka studencka 1	HIFSS.I10K.37e3f8e44e36ae4df9228c1dd280447f.23	5				x																					x	x	x				x			
UX w życiu społecznym 1	HIFSS.I10K.d9dc1ba316b68b168dbaf51b9689714d.23	5				x		x			x	x																			x	x		x	x	
Socjologia czasu wolnego	HIFSS.I100.04a85d2861b0a37c8d2ba9878f2fd718.23	5				x		x		x				x		x																			x	
Analityka, inżynieria i wizualizacja danych	HIFSS.I10K.1585681059.23	5	x								x						x	x			x	x			x									x		
Systemy inteligentne 1	HIFSS.I10K.5f2cc3173578123bddaaad2e7d796d9c.23	5				x		x			x	x								x	x				x						x	x	x			
Socjologia innowacji	HIFSS.I10K.260f1dcce01d9a7ec52a823903a77c2e.23	5					x	x	x					x		x	x	x		x					x									x	x	
Media społecznościowe w gospodarce	HIFSS.I10K.63c45f75afba2.23	5				x			x								x				x							x							x	

Przedmiot	Kod	Semestr	IFSIP_W01	IFSIP_W02	IFSIP_W03	IFSIP_W04	IFSIP_W05	IFSIP_W06	IFSIP_W07	IFSIP_W08	IFSIP_W09	IFSIP_W10	IFSIP_W11	IFSIP_W12	IFSIP_W13	IFSIP_U01	IFSIP_U02	IFSIP_U03	IFSIP_U04	IFSIP_U05	IFSIP_U06	IFSIP_U07	IFSIP_U08	IFSIP_U09	IFSIP_U10	IFSIP_U11	IFSIP_U12	IFSIP_U13	IFSIP_K01	IFSIP_K02	IFSIP_K03	IFSIP_K04	IFSIP_K05	IFSIP_K06	IFSIP_K07
Człowiek w świecie technologii. Wykorzystanie narzędzi analizowania sieci do diagnozy procesów społecznych 2	HIFSS.I20K.61518dd891619.23	6				x		x			x	x																		x	x			x	x
Fantastyka w kulturze współczesnej	HIFSS.I200.4d6d5e2349619cc2838c43c15004639f.23	6				x																			x										x
Modelowanie systemów 2	HIFSS.I20K.6151a0bbd54c4.23	6			x						x						x			x		x			x						x		x	x	
Agile Coaching w organizacjach	HIFSS.I200.1585679825.23	6		x			x						x	x		x		x			x				x	x		x			x				x
UX w życiu społecznym 2	HIFSS.I20K.615192401f866.23	6				x					x	x					x				x	x									x		x	x	
Systemy inteligentne 2	HIFSS.I20K.6151915717c09.23	6				x		x			x	x								x	x				x						x	x	x		
Projekt dyplomowy	HIFSS.I20K.b2faae2a74498a715bca172fe5a25492.23	6				x		x			x	x					x	x		x	x	x								x					x
Praktyka studencka 2	HIFSS.I20K.a2a6815d966497f7e24a3a60d0a4dbfb.23	6				x																					x	x	x	x	x	x			
Suma (obowiązkowy):			14	4	14	18	5	8	4	4	12	2	0	5	3	24	12	14	6	21	8	7	4	12	8	3	5	12	10	18	10	20	10	10	1
Suma (fakultatywny):			0	9	3	31	8	16	10	6	13	10	3	7	2	20	9	8	8	20	16	6	0	14	10	0	5	3	11	16	17	8	20	17	4
Suma:			14	13	17	49	13	24	14	10	25	12	3	12	5	44	21	22	14	41	24	13	4	26	18	3	10	15	21	34	27	28	30	27	5

Matryca charakterystyk efektów uczenia się w odniesieniu do modułów zajęć

Kierunek: Informatyka Społeczna

2023/2024/S/I/H/IFS/all

Przedmiot	Kod	Semestr	P6S_WG_P	P6S_WK_P	P6S_UW_P	P6S_UK_P	P6S_UU_P	P6S_UO_P	P6S_KO_P	P6S_KR_P	P6S_KK_P
Wstęp do projektowania interfejsów	HIFSS.I1K.574744dc0c091278c23674b3d11736f1.23	1	x	x	x	x		x	x	x	x
Socjologia rodziny	HIFSS.I1O.80aaec3472c35c2f4eec65f28324a32d.23	1	x		x						x
Metody badań jakościowych	HIFSS.I1K.78230ccdc344e5d5a8f99d588fd33587.23	1	x		x	x			x		x
Fashion studies	HIFSS.I1O.fe820f983125400fd0f37d480846a886.23	1	x		x						x
Metody badań ilościowych	HIFSS.I1K.5cf18e39edc15df956eae85c7a07695f.23	1	x	x	x	x			x	x	
Logika	HIFSS.I1O.2c0e7ab06b18608b425ef1fe9eda489b.23	1	x		x	x			x		x
Socjologia czasu wolnego	HIFSS.I1O.04a85d2861b0a37c8d2ba9878f2fd718.23	1	x	x	x						x
Główne nurty muzyki popularnej	HIFSS.I1O.7dfe408dd6d80e234466a01c777b6902.23	1	x		x				x		x
Twórcze myślenie	HIFSS.I1O.577352e0a26bcc10c54da66728905a5a.23	1	x		x	x			x	x	
Wymiary życia społecznego	HIFSS.I1O.d1b878a851ecd72efa2f7f3c565b2f4f.23	1	x		x		x		x		x
Grafika komputerowa	HIFSS.I1K.c21676440586bcd0f14c747cdb756a2.23	1	x		x				x	x	
Wprowadzenie do informatyki społecznej	HIFSS.I1K.ee8b3509d81e33a2bd1ee27922542fbb.23	1	x		x						x
Metody ilościowe w naukach technicznych 1	HIFSS.I1P.1585748408.23	1	x		x		x	x	x	x	x
Podstawy programowania	HIFSS.I1K.faae774b399baf291c6708e71be89f51.23	1	x		x	x				x	x
Technologie webowe	HIFSS.I2K.16ea4533455a5deceffd60a02e80e4b5.23	2	x		x						x
Badanie użyteczności interfejsów	HIFSS.I2K.3a5e4e05a8c21c617f921809e7263c6d.23	2	x		x					x	

Przedmiot	Kod	Semestr	P6S_WG_P	P6S_WK_P	P6S_UW_P	P6S_UK_P	P6S_UU_P	P6S_UO_P	P6S_KO_P	P6S_KR_P	P6S_KK_P
E-inicjatywy zorientowane społecznie	HIFSS.I2K.0cfe260ced481fcc351c67a0afe0be8c.23	2	x	x		x				x	
Światotwórstwo w grach komputerowych	HIFSS.I2AO.54e2512ecd1396b3ede4f3abaad01b00.23	2 lub 4 lub 6	x	x	x				x		x
Design Thinking	HIFSS.I2K.b06eb39d291149317bb6532ff384236b.23	2	x		x	x			x	x	
Społeczności wirtualne	HIFSS.I2K.a4848b8dd9c85ee7c187885114106a36.23	2	x	x	x	x		x			x
Społeczno-kulturowy potencjał technologii VR i AR	HIFSS.I2O.1583831716.23	2	x	x	x	x			x	x	x
Fantastyka w kulturze współczesnej	HIFSS.I2O.4d6d5e2349619cc2838c43c15004639f.23	2	x		x						x
Startup a PR	HIFSS.I2K.313d7f20b5130a8278e46c7bf52e5256.23	2		x	x	x			x		
Projektowanie gier wideo: projekt świata	HIFSS.I2K.bb55eb9ce46f70462b971673e295b3e1.23	2	x		x	x					
Język angielski B-2 – kurs obowiązkowy 135 godzin - semestr 1/3	HIFSS.I2JO.df2639cc44c5e396cf0074ea122cab71.23	2				x					
Społeczny wymiar technologii	HIFSS.I2K.83038d468c3dad1590e32e30b227eb03.23	2	x	x	x	x					x
Informatyczne metody śledcze	HIFSS.I2K.9796766572a5f56cccd18ef69328ead4.23	2	x	x	x	x				x	
Komunikacja społeczna w dobie nowych mediów	HIFSS.I2K.9d5aac34ace09a8d530c746abe58d592.23	2	x			x	x		x		x
Data science dla e-commerce	HIFSS.I2K.0c6972e506bb3abbfededd0cbed4bf5e.23	2	x		x	x			x	x	x
Architektura Usługowa Systemów ICT	HIFSS.I2K.f99da00b8cf116d85d949919027a4a47.23	2	x		x	x		x	x		
Produktywność na co dzień - narzędzia i techniki wspierające efektywną pracę	HIFSS.I2K.eca2b40bc0f109761d0948615d4584cc.23	2	x	x	x				x	x	
Metody i techniki programowania	HIFSS.I2K.54c9b226710314fccf54590c0cae7e83.23	2	x		x	x					x
Wstęp do badań i projektowania gier wideo	HIFSS.I2K.2283efdeed051c1fceb02b58ca3cb5c6.23	2	x	x	x				x		x
Analiza sieci społecznych	HIFSS.I2K.14fca051cfefb10f4045abf7a049f2f3.23	2	x	x	x	x				x	x

Przedmiot	Kod	Semestr	P6S_WG_P	P6S_WK_P	P6S_UW_P	P6S_UK_P	P6S_UU_P	P6S_UO_P	P6S_KO_P	P6S_KR_P	P6S_KK_P
Inkluzywność innowacji - o społecznych aspektach innowacyjności	HIFSS.IAK.1585681435.23	2 lub 4	x	x	x	x			x		x
Metody ilościowe w naukach technicznych 2	HIFSS.I2P.1585748675.23	2	x		x	x	x		x	x	x
Projektowanie gier wideo: prototypowanie fabuły	HIFSS.I2K.eb056a683658e3db2e601dacac02328b.23	2	x		x	x					
Realizacja badań UX w ujęciu biznesowym	HIFSS.IAK.600843df408d3.23	2 lub 4	x		x	x			x	x	x
Budowanie relacji z klientem	HIFSS.IAO.609a395589abc.23	2 lub 4	x	x	x	x			x	x	
Fakultet w języku obcym	HIFSS.I4O.1583860565.23	3	x	x	x				x		
Projektowanie interfejsów. Podstawy ergonomii	HIFSS.I4K.95d13d759f9cd75961da27f8d9cd445d.23	3	x		x	x		x	x	x	
Smart community, smart city	HIFSS.I4K.8d33fcc8bda2cdf7592deb9a308a9e75.23	3	x	x	x	x					x
Wielowymiarowa analiza danych	HIFSS.I4K.03dd79247cd18c0d13a9a6c9d94be045.23	3	x		x	x				x	x
Service design	HIFSS.I4K.de98b0a7146ee6fa72bf5db8bfeb0c1f.23	3	x		x	x		x	x		
Probabilistyka	HIFSS.I4P.6ee303863334d77ee2ab1c201e173975.23	3	x		x	x			x		
Język angielski B-2 – kurs obowiązkowy 135 godzin - semestr 2/3 (profil praktyczny)	HIFSS.I4JO.7c2f52195c1b1c1e2ac8e23bf5287d16.23	3				x					
Bazy danych	HIFSS.I4K.68c21af74bbdb419a5b118007ecce45b.23	3	x		x	x				x	
Społeczeństwo sieci	HIFSS.I4K.302ebecca24c6f6660a579f8ed04a853.23	3	x	x	x	x					x
Google Analytics	HIFSS.I8K.70e1c6d32b49ddb4bad27a6801e4c09d.23	4	x		x						x
Fantastyka w kulturze współczesnej	HIFSS.I8O.4d6d5e2349619cc2838c43c15004639f.23	4	x		x						x
Socjotechnika	HIFSS.I8K.50019a265782c8e150d6dc7a5d8ee759.23	4	x	x	x	x			x	x	x
Wprowadzenie do IBM SPSS Modeler	HIFSS.I8K.68d8ad2f31fb1f29712549fb49d61491.23	4	x		x	x				x	x
Analiza i projektowanie innowacji w oparciu o modele biznesowe	HIFSS.I8K.c0c4d1f950e55e7a7c0f6d7a0abdf928.23	4		x	x	x			x		x

Przedmiot	Kod	Semestr	P6S_WG_P	P6S_WK_P	P6S_UW_P	P6S_UK_P	P6S_UU_P	P6S_UO_P	P6S_KO_P	P6S_KR_P	P6S_KK_P
Produktywność na co dzień - narzędzia i techniki wspierające efektywną pracę	HIFSS.I8K.eca2b40bc0f109761d0948615d4584cc.23	4	x	x	x				x	x	
Wprowadzenie do zarządzania projektami	HIFSS.I8K.1a2a547ab183ac37abefdfb7561fb32e.23	4	x	x		x			x		
E-inicjatywy zorientowane społecznie	HIFSS.I8K.0cfe260ced481fcc351c67a0afe0be8c.23	4	x	x		x				x	
Język angielski B-2 - kurs obowiązkowy 135 godzin - semestr 3/3 (profil praktyczny)	HIFSS.I8J0.714f288d8deebb2eeeab98c88dc400c4.23	4				x					
Informatyczne metody śledcze	HIFSS.I8K.9796766572a5f56cccd18ef69328ead4.23	4	x	x	x	x				x	
Eksploracja Danych	HIFSS.I8K.b3217f05dc42c74458b4cdcd02053f40.23	4	x		x	x		x	x		x
Projektowanie gier wideo: projekt świata	HIFSS.I8K.bb55eb9ce46f70462b971673e295b3e1.23	4	x		x	x					
Projektowanie interfejsów	HIFSS.I8K.06d8827ed1ac8bb80bb6b99510d13b22.23	4	x		x	x				x	x
Komputerowa ekstrakcja danych	HIFSS.I8K.595d785c70442c7642aeda75af591889.23	4	x		x	x		x			x
Startup a PR	HIFSS.I8K.313d7f20b5130a8278e46c7bf52e5256.23	4		x	x	x			x		
Społeczności wirtualne	HIFSS.I8K.a4848b8dd9c85ee7c187885114106a36.23	4	x	x	x	x		x			x
Projektowanie gier wideo: prototypowanie fabuły	HIFSS.I8K.eb056a683658e3db2e601dacac02328b.23	4	x		x	x					
Data science dla e-commerce	HIFSS.I8K.0c6972e506bb3abbfededd0cbed4bf5e.23	4	x		x	x			x	x	x
Wstęp do badań i projektowania gier wideo	HIFSS.I8K.2283efdeed051c1fceb02b58ca3cb5c6.23	4	x	x	x				x		x
Internet (wszech) rzeczy. Społeczne i kulturowe konsekwencje internetowej rewolucji „nie-ludzi”	HIFSS.I10K.2612faa4de2d41fd4326a1c5b47f532f.23	5	x	x	x						x
Ochrona własności intelektualnej	HIFSS.I100.1de8b093bfb948a085ddec8c8780023.23	5		x	x			x			x
Fashion studies	HIFSS.I100.fe820f983125400fd0f37d480846a886.23	5	x		x						x
Modelowanie systemów 1	HIFSS.I10K.e5924bbf25710a44d1fb572ce1d9fd9e.23	5	x		x	x			x		x

Przedmiot	Kod	Semestr	P6S_WG_P	P6S_WK_P	P6S_UW_P	P6S_UK_P	P6S_UU_P	P6S_UO_P	P6S_KO_P	P6S_KR_P	P6S_KK_P
Człowiek w świecie technologii. Wykorzystanie narzędzi analizowania sieci do diagnozy procesów społecznych 1	HIFSS.I10K.b52e2b3d5312e462d13f0a06ac91b313.23	5	x	x					x	x	x
Socjologia rodziny	HIFSS.I10O.80aaec3472c35c2f4eec65f28324a32d.23	5	x		x						x
Modelowanie w eksploracji danych	HIFSS.I10K.63c44d8fdc718.23	5	x		x	x		x		x	x
Praktyka studencka 1	HIFSS.I10K.37e3f8e44e36ae4df9228c1dd280447f.23	5	x		x			x	x		x
UX w życiu społecznym 1	HIFSS.I10K.d9dc1ba316b68b168dbaf51b9689714d.23	5	x	x					x	x	x
Socjologia czasu wolnego	HIFSS.I10O.04a85d2861b0a37c8d2ba9878f2fd718.23	5	x	x	x						x
Analityka, inżynieria i wizualizacja danych	HIFSS.I10K.1585681059.23	5	x		x	x					x
Systemy inteligentne 1	HIFSS.I10K.5f2cc3173578123bddaaad2e7d796d9c.23	5	x	x	x	x			x		x
Socjologia innowacji	HIFSS.I10K.260f1dcce01d9a7ec52a823903a77c2e.23	5	x	x	x	x					x
Media społecznościowe w gospodarce	HIFSS.I10K.63c45f75afba2.23	5	x	x	x			x			x
Człowiek w świecie technologii. Wykorzystanie narzędzi analizowania sieci do diagnozy procesów społecznych 2	HIFSS.I20K.61518dd891619.23	6	x	x					x	x	x
Fantastyka w kulturze współczesnej	HIFSS.I20O.4d6d5e2349619cc2838c43c15004639f.23	6	x		x						x
Modelowanie systemów 2	HIFSS.I20K.6151a0bbd54c4.23	6	x		x	x			x		x
Agile Coaching w organizacjach	HIFSS.I20O.1585679825.23	6	x		x	x		x		x	x
UX w życiu społecznym 2	HIFSS.I20K.615192401f866.23	6	x	x	x	x			x		x
Systemy inteligentne 2	HIFSS.I20K.6151915717c09.23	6	x	x	x	x			x		x
Projekt dyplomowy	HIFSS.I20K.b2faae2a74498a715bca172fe5a25492.23	6	x	x	x	x				x	x
Praktyka studencka 2	HIFSS.I20K.a2a6815d966497f7e24a3a60d0a4dbfb.23	6	x		x			x	x	x	x

Przedmiot	Kod	Semestr	P6S_WG_P	P6S_WK_P	P6S_UW_P	P6S_UK_P	P6S_UU_P	P6S_UO_P	P6S_KO_P	P6S_KR_P	P6S_KK_P
Suma (obowiązkowy):			39	12	40	32	4	12	19	18	31
Suma (fakultatywny):			43	27	39	26	0	3	25	16	30
Suma:			82	39	79	58	4	15	44	34	61

Matryca kierunkowych efektów uczenia się w odniesieniu do form zajęć i sposobu zaliczenia, które pozwalają na ich uzyskanie

Kierunek: Informatyka Społeczna

2023/2024/S/I/H/IFS/all

Nazwa modułu zajęć	Forma zajęć dydaktycznych	Sposób weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w ramach poszczególnych form zajęć i dla całego modułu zajęć	Odniesienia do KEU
Wstęp do projektowania interfejsów	Ćwiczenia projektowe, Wykład	Aktywność na zajęciach, Kolokwium, Projekt	IFS1P_W04, IFS1P_W06, IFS1P_W09, IFS1P_W03, IFS1P_U01, IFS1P_U02, IFS1P_U07, IFS1P_K06, IFS1P_U13, IFS1P_K01, IFS1P_K02
Socjologia rodziny	Wykład	Kolokwium	IFS1P_W04, IFS1P_W05, IFS1P_U06, IFS1P_K05
Metody badań jakościowych	Ćwiczenia projektowe	Wykonanie projektu, Kolokwium	IFS1P_W04, IFS1P_W09, IFS1P_W13, IFS1P_U01, IFS1P_U09, IFS1P_K06, IFS1P_U03, IFS1P_U05, IFS1P_K01, IFS1P_K04
Fashion studies	Wykład	Aktywność na zajęciach, Wykonanie projektu, Esej	IFS1P_W04, IFS1P_W05, IFS1P_U06, IFS1P_K05
Metody badań ilościowych	Wykład, Ćwiczenia projektowe	Aktywność na zajęciach, Egzamin, Wykonanie projektu, Zaangażowanie w pracę zespołu	IFS1P_W08, IFS1P_W13, IFS1P_U03, IFS1P_U05, IFS1P_U10, IFS1P_K02, IFS1P_K01
Logika	Wykład, Ćwiczenia audytoryjne	Aktywność na zajęciach, Kolokwium	IFS1P_W01, IFS1P_U05, IFS1P_U09, IFS1P_K03, IFS1P_K05
Socjologia czasu wolnego	Wykład	Aktywność na zajęciach, Kolokwium, Prezentacja	IFS1P_W06, IFS1P_W12, IFS1P_W08, IFS1P_W04, IFS1P_U01, IFS1P_K05
Główne nurty muzyki popularnej	Wykład	Esej	IFS1P_W04, IFS1P_W12, IFS1P_U02, IFS1P_U09, IFS1P_K03, IFS1P_K06
Twórcze myślenie	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Wykonanie projektu, Zaangażowanie w pracę zespołu	IFS1P_W05, IFS1P_W02, IFS1P_U05, IFS1P_U04, IFS1P_K02, IFS1P_K01
Wymiary życia społecznego	Wykład	Aktywność na zajęciach, Egzamin	IFS1P_W05, IFS1P_W13, IFS1P_U09, IFS1P_U08, IFS1P_K03, IFS1P_K05

Nazwa modułu zajęć	Forma zajęć dydaktycznych	Sposób weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w ramach poszczególnych form zajęć i dla całego modułu zajęć	Odniesienia do KEU
Grafika komputerowa	Ćwiczenia laboratoryjne	Aktywność na zajęciach, Projekt	IFS1P_W02, IFS1P_W04, IFS1P_U01, IFS1P_U04, IFS1P_K01, IFS1P_K02
Wprowadzenie do informatyki społecznej	Wykład, Ćwiczenia audytoryjne	Aktywność na zajęciach, Kolokwium	IFS1P_W03, IFS1P_W01, IFS1P_U01, IFS1P_K04
Metody ilościowe w naukach technicznych 1	Wykład, Ćwiczenia audytoryjne	Egzamin, Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Kolokwium, Odpowiedź ustna	IFS1P_W01, IFS1P_W04, IFS1P_W09, IFS1P_U01, IFS1P_U08, IFS1P_U09, IFS1P_U12, IFS1P_U13, IFS1P_K02, IFS1P_K03, IFS1P_K04, IFS1P_K06
Podstawy programowania	Wykład, Ćwiczenia laboratoryjne	Aktywność na zajęciach, Kolokwium, Wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych, Odpowiedź ustna	IFS1P_W03, IFS1P_U05, IFS1P_U10, IFS1P_K04, IFS1P_K06, IFS1P_K02
Technologie webowe	Ćwiczenia laboratoryjne	Kolokwium	IFS1P_W03, IFS1P_U10, IFS1P_K05
Badanie użyteczności interfejsów	Wykład	Aktywność na zajęciach, Kolokwium, Projekt	IFS1P_W09, IFS1P_W12, IFS1P_W03, IFS1P_W04, IFS1P_U01, IFS1P_K02
E-inicjatywy zorientowane społecznie	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Wykonanie ćwiczeń	IFS1P_W07, IFS1P_W04, IFS1P_U05, IFS1P_K02
Światotwórstwo w grach komputerowych	Wykład	Kolokwium	IFS1P_W03, IFS1P_W08, IFS1P_W11, IFS1P_U01, IFS1P_U06, IFS1P_K01, IFS1P_K03, IFS1P_K05, IFS1P_K06
Design Thinking	Ćwiczenia projektowe	Aktywność na zajęciach, Projekt	IFS1P_W04, IFS1P_U01, IFS1P_U07, IFS1P_U09, IFS1P_K02, IFS1P_K03
Społeczności wirtualne	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Zaangażowanie w pracę zespołu	IFS1P_W06, IFS1P_W02, IFS1P_W04, IFS1P_U05, IFS1P_U06, IFS1P_U13, IFS1P_K04
Społeczno-kulturowy potencjał technologii VR i AR	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Projekt	IFS1P_W02, IFS1P_W04, IFS1P_W05, IFS1P_W06, IFS1P_W07, IFS1P_W08, IFS1P_W12, IFS1P_W13, IFS1P_U01, IFS1P_U03, IFS1P_U05, IFS1P_U12, IFS1P_K01, IFS1P_K02, IFS1P_K03, IFS1P_K06, IFS1P_K07
Fantastyka w kulturze współczesnej	Wykład	Aktywność na zajęciach, Kolokwium	IFS1P_W04, IFS1P_U09, IFS1P_K06

Nazwa modułu zajęć	Forma zajęć dydaktycznych	Sposób weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w ramach poszczególnych form zajęć i dla całego modułu zajęć	Odniesienia do KEU
Startup a PR	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Wykonanie projektu, Projekt, Studium przypadków	IFS1P_W07, IFS1P_U09, IFS1P_U07, IFS1P_K01
Projektowanie gier wideo: projekt świata	Zajęcia warsztatowe	Wykonanie projektu	IFS1P_W04, IFS1P_W09, IFS1P_U01, IFS1P_U03, IFS1P_U04, IFS1P_U05
Język angielski B-2 – kurs obowiązkowy 135 godzin - semestr 1/3	Lektorat	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Kolokwium, Egzamin, Wynik testu zaliczeniowego, Wypracowania pisane na zajęciach, Prezentacja	IFS1P_U07, IFS1P_U11
Społeczny wymiar technologii	Wykład	Aktywność na zajęciach, Kolokwium	IFS1P_W07, IFS1P_W04, IFS1P_W06, IFS1P_U06, IFS1P_U03, IFS1P_K04, IFS1P_K05
Informatyczne metody śledcze	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Kolokwium, Studium przypadków , Odpowiedź ustna	IFS1P_W06, IFS1P_W10, IFS1P_U09, IFS1P_K02, IFS1P_U01, IFS1P_U02, IFS1P_U04, IFS1P_U06, IFS1P_W09, IFS1P_U05
Komunikacja społeczna w dobie nowych mediów	Wykład, Konwersatorium	Wynik testu zaliczeniowego, Aktywność na zajęciach, Projekt, Prezentacja	IFS1P_W02, IFS1P_W05, IFS1P_U03, IFS1P_U07, IFS1P_U08, IFS1P_K04, IFS1P_K03
Data science dla e-commerce	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Wykonanie projektu, Projekt, Zaangażowanie w pracę zespołu, Prezentacja	IFS1P_W02, IFS1P_U05, IFS1P_U09, IFS1P_U01, IFS1P_K05, IFS1P_K01, IFS1P_K02
Architektura Usługowa Systemów ICT	Wykład, Ćwiczenia projektowe	Wykonanie projektu, Egzamin, Projekt, Zaangażowanie w pracę zespołu	IFS1P_W01, IFS1P_W03, IFS1P_U05, IFS1P_U12, IFS1P_U06, IFS1P_U13, IFS1P_K01
Produktywność na co dzień - narzędzia i techniki wspierające efektywną pracę	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Projekt	IFS1P_W04, IFS1P_W10, IFS1P_U01, IFS1P_U04, IFS1P_K02, IFS1P_K03
Metody i techniki programowania	Wykład, Ćwiczenia laboratoryjne	Egzamin, Wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych, Kolokwium, Projekt	IFS1P_W01, IFS1P_U01, IFS1P_U05, IFS1P_U10, IFS1P_K04
Wstęp do badań i projektowania gier wideo	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie projektu, Projekt, Zaangażowanie w pracę zespołu	IFS1P_W04, IFS1P_W07, IFS1P_U01, IFS1P_U10, IFS1P_U12, IFS1P_K01, IFS1P_K04, IFS1P_K05, IFS1P_K06

Nazwa modułu zajęć	Forma zajęć dydaktycznych	Sposób weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w ramach poszczególnych form zajęć i dla całego modułu zajęć	Odniesienia do KEU
Analiza sieci społecznych	Wykład, Ćwiczenia projektowe	Kolokwium, Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Wykonanie projektu, Projekt, Zaangażowanie w pracę zespołu, Prezentacja	IFS1P_W08, IFS1P_W12, IFS1P_W04, IFS1P_U05, IFS1P_U09, IFS1P_U01, IFS1P_K02, IFS1P_K05
Inkluzywność innowacji - o społecznych aspektach innowacyjności	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Prezentacja	IFS1P_W05, IFS1P_W06, IFS1P_W07, IFS1P_W08, IFS1P_U05, IFS1P_U12, IFS1P_U01, IFS1P_U06, IFS1P_U03, IFS1P_K04, IFS1P_K06, IFS1P_K07
Metody ilościowe w naukach technicznych 2	Wykład, Ćwiczenia audytoryjne	Egzamin, Aktywność na zajęciach, Wykonanie ćwiczeń, Kolokwium, Odpowiedź ustna	IFS1P_W01, IFS1P_W09, IFS1P_U01, IFS1P_U05, IFS1P_U08, IFS1P_U09, IFS1P_U12, IFS1P_K02, IFS1P_K03, IFS1P_K04, IFS1P_K06
Projektowanie gier wideo: prototypowanie fabuły	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Wykonanie projektu	IFS1P_W04, IFS1P_U04, IFS1P_U05, IFS1P_U06, IFS1P_U10, IFS1P_U01
Realizacja badań UX w ujęciu biznesowym	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Projekt	IFS1P_W09, IFS1P_U05, IFS1P_U09, IFS1P_U12, IFS1P_U01, IFS1P_U03, IFS1P_K01, IFS1P_K03, IFS1P_K06, IFS1P_K02, IFS1P_K04
Budowanie relacji z klientem	Zajęcia warsztatowe	Koordinacja, realizacja projektu badawczego, przygotowanie referatu/publikacji, organizacja konferencji, obozów i wycieczek naukowych	IFS1P_W02, IFS1P_W07, IFS1P_U02, IFS1P_U07, IFS1P_U09, IFS1P_K01, IFS1P_K02, IFS1P_K03
Fakultet w języku obcym	Wykład	Aktywność na zajęciach, Esej	IFS1P_W06, IFS1P_W08, IFS1P_W13, IFS1P_W12, IFS1P_U02, IFS1P_U09, IFS1P_K03, IFS1P_K07
Projektowanie interfejsów. Podstawy ergonomii	Ćwiczenia projektowe	Aktywność na zajęciach, Wykonanie ćwiczeń, Wykonanie projektu	IFS1P_W02, IFS1P_W03, IFS1P_W04, IFS1P_U01, IFS1P_U02, IFS1P_U03, IFS1P_U04, IFS1P_U05, IFS1P_U06, IFS1P_U13, IFS1P_K01, IFS1P_K02, IFS1P_K03
Smart community, smart city	Wykład, Ćwiczenia projektowe	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Wykonanie projektu, Projekt	IFS1P_W08, IFS1P_W05, IFS1P_W06, IFS1P_U02, IFS1P_U03, IFS1P_U09, IFS1P_U05, IFS1P_K05
Wielowymiarowa analiza danych	Ćwiczenia laboratoryjne, Wykład	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Kolokwium	IFS1P_W01, IFS1P_W09, IFS1P_W04, IFS1P_U01, IFS1P_U02, IFS1P_U05, IFS1P_K02, IFS1P_K04, IFS1P_K05

Nazwa modułu zajęć	Forma zajęć dydaktycznych	Sposób weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w ramach poszczególnych form zajęć i dla całego modułu zajęć	Odniesienia do KEU
Service design	Ćwiczenia projektowe	Aktywność na zajęciach, Wykonanie projektu, Kolokwium	IFS1P_W03, IFS1P_U01, IFS1P_U03, IFS1P_U13, IFS1P_K01
Probabilistyka	Wykład, Ćwiczenia audytoryjne	Wykonanie ćwiczeń, Kolokwium, Egzamin, Studium przypadków , Odpowiedź ustna	IFS1P_W01, IFS1P_W04, IFS1P_U05, IFS1P_U01, IFS1P_U10, IFS1P_K03
Język angielski B-2 – kurs obowiązkowy 135 godzin - semestr 2/3 (profil praktyczny)	Lektorat	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Kolokwium, Egzamin, Wynik testu zaliczeniowego, Wypracowania pisane na zajęciach, Prezentacja	IFS1P_U07, IFS1P_U11
Bazy danych	Wykład, Ćwiczenia laboratoryjne	Kolokwium, Egzamin	IFS1P_W03, IFS1P_W01, IFS1P_W04, IFS1P_U03, IFS1P_U05, IFS1P_U01, IFS1P_K02
Społeczeństwo sieci	Wykład	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Esej, Prezentacja	IFS1P_W04, IFS1P_W06, IFS1P_U02, IFS1P_U03, IFS1P_U04, IFS1P_K04
Google Analytics	Ćwiczenia projektowe	Aktywność na zajęciach, Projekt	IFS1P_W09, IFS1P_U01, IFS1P_U02, IFS1P_U10, IFS1P_K05, IFS1P_K06
Fantastyka w kulturze współczesnej	Wykład	Aktywność na zajęciach, Kolokwium	IFS1P_W04, IFS1P_U09, IFS1P_K06
Socjotechnika	Wykład, Ćwiczenia projektowe	Kolokwium, Aktywność na zajęciach, Projekt, Studium przypadków , Prezentacja	IFS1P_W02, IFS1P_W04, IFS1P_W06, IFS1P_W07, IFS1P_W11, IFS1P_W12, IFS1P_U01, IFS1P_U02, IFS1P_U03, IFS1P_U07, IFS1P_U10, IFS1P_K02, IFS1P_K03, IFS1P_K05, IFS1P_K06
Wprowadzenie do IBM SPSS Modeler	Ćwiczenia projektowe	Aktywność na zajęciach, Kolokwium, Egzamin	IFS1P_W01, IFS1P_W03, IFS1P_U10, IFS1P_U05, IFS1P_K02, IFS1P_K04
Analiza i projektowanie innowacji w oparciu o modele biznesowe	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Projekt, Prezentacja	IFS1P_W06, IFS1P_W07, IFS1P_U01, IFS1P_U05, IFS1P_U03, IFS1P_U06, IFS1P_U09, IFS1P_K06, IFS1P_K04, IFS1P_K07
Produktywność na co dzień - narzędzia i techniki wspierające efektywną pracę	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Projekt	IFS1P_W04, IFS1P_W10, IFS1P_U01, IFS1P_U04, IFS1P_K02, IFS1P_K03

Nazwa modułu zajęć	Forma zajęć dydaktycznych	Sposób weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w ramach poszczególnych form zajęć i dla całego modułu zajęć	Odniesienia do KEU
Wprowadzenie do zarządzania projektami	Wykład, Ćwiczenia projektowe	Aktywność na zajęciach, Kolokwium, Projekt	IFS1P_W06, IFS1P_W02, IFS1P_W04, IFS1P_W05, IFS1P_U03, IFS1P_K01, IFS1P_K07
E-inicjatywy zorientowane społecznie	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Wykonanie ćwiczeń	IFS1P_W07, IFS1P_W04, IFS1P_U05, IFS1P_K02
Język angielski B-2 – kurs obowiązkowy 135 godzin - semestr 3/3 (profil praktyczny)	Lektorat	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Wykonanie projektu, Kolokwium, Egzamin, Studium przypadków , Wynik testu zaliczeniowego, Wypracowania pisane na zajęciach, Prezentacja	IFS1P_U07, IFS1P_U11
Informatyczne metody śledcze	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Kolokwium, Studium przypadków , Odpowiedź ustna	IFS1P_W06, IFS1P_W10, IFS1P_U09, IFS1P_K02, IFS1P_U01, IFS1P_U02, IFS1P_U04, IFS1P_U06, IFS1P_W09, IFS1P_U05
Eksploracja Danych	Wykład, Ćwiczenia projektowe	Udział w dyskusji, Egzamin, Aktywność na zajęciach, Wykonanie ćwiczeń, Kolokwium	IFS1P_W03, IFS1P_W09, IFS1P_W01, IFS1P_U05, IFS1P_U01, IFS1P_U09, IFS1P_K04, IFS1P_K03, IFS1P_U13
Projektowanie gier wideo: projekt świata	Zajęcia warsztatowe	Wykonanie projektu	IFS1P_W04, IFS1P_W09, IFS1P_U01, IFS1P_U03, IFS1P_U04, IFS1P_U05
Projektowanie interfejsów	Ćwiczenia laboratoryjne	Aktywność na zajęciach, Wykonanie projektu, Projekt	IFS1P_W03, IFS1P_W12, IFS1P_W04, IFS1P_U01, IFS1P_U02, IFS1P_U03, IFS1P_K02, IFS1P_K04
Komputerowa ekstrakcja danych	Ćwiczenia projektowe	Egzamin	IFS1P_W01, IFS1P_W03, IFS1P_W09, IFS1P_U01, IFS1P_U06, IFS1P_U05, IFS1P_U13, IFS1P_K04
Startup a PR	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Wykonanie projektu, Projekt, Studium przypadków	IFS1P_W07, IFS1P_U09, IFS1P_U07, IFS1P_K01
Społeczności wirtualne	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Zaangażowanie w pracę zespołu	IFS1P_W06, IFS1P_W02, IFS1P_W04, IFS1P_U05, IFS1P_U06, IFS1P_U13, IFS1P_K04
Projektowanie gier wideo: prototypowanie fabuły	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Wykonanie projektu	IFS1P_W04, IFS1P_U04, IFS1P_U05, IFS1P_U06, IFS1P_U10, IFS1P_U01

Nazwa modułu zajęć	Forma zajęć dydaktycznych	Sposób weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w ramach poszczególnych form zajęć i dla całego modułu zajęć	Odniesienia do KEU
Data science dla e-commerce	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Wykonanie projektu, Projekt, Zaangażowanie w pracę zespołu, Prezentacja	IFS1P_W02, IFS1P_U05, IFS1P_U09, IFS1P_U01, IFS1P_K05, IFS1P_K01, IFS1P_K02
Wstęp do badań i projektowania gier wideo	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie projektu, Projekt, Zaangażowanie w pracę zespołu	IFS1P_W04, IFS1P_W07, IFS1P_U01, IFS1P_U10, IFS1P_U12, IFS1P_K01, IFS1P_K04, IFS1P_K05, IFS1P_K06
Internet (wszech) rzeczy. Społeczne i kulturowe konsekwencje internetowej rewolucji „nie-ludzi”	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Kolokwium	IFS1P_W06, IFS1P_W12, IFS1P_W08, IFS1P_U01, IFS1P_U02, IFS1P_U09, IFS1P_K04
Ochrona własności intelektualnej	Wykład	Aktywność na zajęciach, Kolokwium	IFS1P_W10, IFS1P_U04, IFS1P_K04, IFS1P_U13
Fashion studies	Wykład	Aktywność na zajęciach, Wykonanie projektu, Esej	IFS1P_W04, IFS1P_W05, IFS1P_U06, IFS1P_K05
Modelowanie systemów 1	Zajęcia seminaryjne	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Referat, Prezentacja	IFS1P_W03, IFS1P_W09, IFS1P_U02, IFS1P_U10, IFS1P_U05, IFS1P_U07, IFS1P_K03, IFS1P_K05
Człowiek w świecie technologii. Wykorzystanie narzędzi analizowania sieci do diagnozy procesów społecznych 1	Zajęcia seminaryjne	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Referat, Prezentacja	IFS1P_W04, IFS1P_W10, IFS1P_W06, IFS1P_W09, IFS1P_K06, IFS1P_K02, IFS1P_K03, IFS1P_K05
Socjologia rodziny	Wykład	Kolokwium, Referat, Prezentacja	IFS1P_W04, IFS1P_W05, IFS1P_U06, IFS1P_K05
Modelowanie w eksploracji danych	Wykład, Ćwiczenia projektowe	Udział w dyskusji, Egzamin, Wykonanie ćwiczeń, Kolokwium	IFS1P_W09, IFS1P_W03, IFS1P_W01, IFS1P_U04, IFS1P_U03, IFS1P_U01, IFS1P_K04, IFS1P_K02, IFS1P_U13
Praktyka studencka 1	Praktyka zawodowa	Sprawozdanie z odbycia praktyki , Potwierdzenie realizacji programu praktyki	IFS1P_W04, IFS1P_U12, IFS1P_U13, IFS1P_K01, IFS1P_K04
UX w życiu społecznym 1	Zajęcia seminaryjne	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Referat, Prezentacja	IFS1P_W06, IFS1P_W09, IFS1P_W10, IFS1P_W04, IFS1P_K06, IFS1P_K03, IFS1P_K05, IFS1P_K02
Socjologia czasu wolnego	Wykład	Aktywność na zajęciach, Kolokwium	IFS1P_W06, IFS1P_W12, IFS1P_W08, IFS1P_W04, IFS1P_U01, IFS1P_K05

Nazwa modułu zajęć	Forma zajęć dydaktycznych	Sposób weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w ramach poszczególnych form zajęć i dla całego modułu zajęć	Odniesienia do KEU
Analityka, inżynieria i wizualizacja danych	Ćwiczenia projektowe	Aktywność na zajęciach, Wykonanie projektu, Wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych	IFS1P_W01, IFS1P_W09, IFS1P_U01, IFS1P_U06, IFS1P_U02, IFS1P_U05, IFS1P_U10, IFS1P_K05
Systemy inteligentne 1	Zajęcia seminaryjne	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Referat, Prezentacja	IFS1P_W06, IFS1P_W09, IFS1P_W10, IFS1P_W04, IFS1P_U06, IFS1P_U05, IFS1P_U10, IFS1P_K03, IFS1P_K04, IFS1P_K05
Socjologia innowacji	Ćwiczenia projektowe	Aktywność na zajęciach, Kolokwium	IFS1P_W05, IFS1P_W06, IFS1P_W07, IFS1P_W12, IFS1P_U01, IFS1P_U02, IFS1P_U05, IFS1P_K06, IFS1P_U03, IFS1P_U09, IFS1P_K05
Media społecznościowe w gospodarce	Zajęcia warsztatowe	Wykonanie projektu	IFS1P_W04, IFS1P_W07, IFS1P_U02, IFS1P_U06, IFS1P_U13, IFS1P_K06
Człowiek w świecie technologii. Wykorzystanie narzędzi analizowania sieci do diagnozy procesów społecznych 2	Zajęcia seminaryjne	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Referat, Przygotowanie pracy dyplomowej, Prezentacja	IFS1P_W04, IFS1P_W10, IFS1P_W06, IFS1P_W09, IFS1P_K06, IFS1P_K02, IFS1P_K03, IFS1P_K05
Fantastyka w kulturze współczesnej	Wykład	Aktywność na zajęciach, Kolokwium	IFS1P_W04, IFS1P_U09, IFS1P_K06
Modelowanie systemów 2	Zajęcia seminaryjne	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Referat, Przygotowanie pracy dyplomowej, Prezentacja	IFS1P_W03, IFS1P_W09, IFS1P_U02, IFS1P_U10, IFS1P_U05, IFS1P_U07, IFS1P_K06, IFS1P_K03, IFS1P_K05
Agile Coaching w organizacjach	Wykład	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Prezentacja	IFS1P_W02, IFS1P_W05, IFS1P_W12, IFS1P_W11, IFS1P_U01, IFS1P_U03, IFS1P_U06, IFS1P_U09, IFS1P_U10, IFS1P_U13, IFS1P_K02, IFS1P_K06
UX w życiu społecznym 2	Zajęcia seminaryjne	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Referat, Przygotowanie pracy dyplomowej, Prezentacja	IFS1P_W10, IFS1P_W09, IFS1P_W04, IFS1P_U02, IFS1P_U05, IFS1P_U06, IFS1P_K06, IFS1P_K03, IFS1P_K05
Systemy inteligentne 2	Zajęcia seminaryjne	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Referat, Przygotowanie pracy dyplomowej, Prezentacja	IFS1P_W06, IFS1P_W09, IFS1P_W10, IFS1P_W04, IFS1P_U06, IFS1P_U05, IFS1P_U10, IFS1P_K03, IFS1P_K04, IFS1P_K05

Nazwa modułu zajęć	Forma zajęć dydaktycznych	Sposób weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w ramach poszczególnych form zajęć i dla całego modułu zajęć	Odniesienia do KEU
Projekt dyplomowy	Projekt dyplomowy	Wykonanie projektu	IFS1P_W09, IFS1P_W10, IFS1P_W04, IFS1P_W06, IFS1P_U05, IFS1P_U03, IFS1P_U06, IFS1P_U07, IFS1P_K06, IFS1P_U02, IFS1P_K02
Praktyka studencka 2	Praktyka zawodowa	Sprawozdanie z odbycia praktyki , Potwierdzenie realizacji programu praktyki	IFS1P_W04, IFS1P_U13, IFS1P_K01, IFS1P_K04, IFS1P_K03, IFS1P_U12, IFS1P_K02

ECTS

Kierunek: Informatyka Społeczna

Łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach:

zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	140
zajęć z zakresu nauk podstawowych właściwych dla danego kierunku studiów	45
zajęć o charakterze praktycznym, kształtujących umiejętności praktyczne, w tym zajęć laboratoryjnych, projektowych, praktycznych i warsztatowych	70
zajęć podlegających wyborowi przez studenta (w wymiarze nie mniejszym niż 30% liczby punktów ECTS koniecznych do uzyskania kwalifikacji odpowiadających poziomowi kształcenia)	67
zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych – w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	
zajęć z języka obcego	5
praktyk zawodowych	30
zajęć związanych z prowadzoną w Uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów, w wymiarze większym niż 50% liczby punktów ECTS wymaganej do ukończenia studiów na danym poziomie, z uwzględnieniem udziału studentów w zajęciach przygotowujących do prowadzenia działalności naukowej lub udziału w tej działalności (dotyczy tylko studiów o profilu ogólnoakademickim)	
zajęć kształtujących umiejętności praktyczne w wymiarze większym niż 50% liczby punktów ECTS wymaganej do ukończenia studiów na danym poziomie (dotyczy tylko studiów o profilu praktycznym)	100

Szczegółowe zasady realizacji programu studiów ustalone przez dziekana wydziału (tzw. zasady studiowania)

Kierunek: Informatyka Społeczna

Zasady wpisu na kolejny semestr

Student jest wpisywany na kolejny semestr jeśli zaliczył wszystkie wymagane programem przedmioty.

Udzielenie wpisu na ostatni semestr studiów dopuszczalne jest pod warunkiem zaliczenia wszystkich wymaganych planem wcześniejszych semestrów studiów modułów zajęć oraz braku jakichkolwiek zaległości w nauce.

Zasady wpisu na kolejny semestr studiów w ramach tzw. dopuszczalnego deficytu punktów ECTS

Student jest wpisywany na kolejny semestr z deficytem punktowym, który nie może przekraczać łącznie 12 ECTS. Semestr piąty stanowi etap kontrolny - do końca tego semestru powinny zostać wyrównane wszystkie deficyty z poprzednich semestrów. Warunkiem zaliczenia semestru kontrolnego jest spełnienie przez studenta dodatkowych wymagań, o których mowa w § 7 ust. 13 Regulaminu Studiów AGH.

Dopuszczalny deficyt punktów ECTS

12

Organizacja zajęć w ramach tzw. bloków zajęć (tj. taka organizacja przedmiotów lub poszczególnych form zajęć, która zakłada odstępstwa od cykliczności prowadzenia zajęć w poszczególnych tygodniach w danym semestrze studiów)

Ważnym elementem specjalności pozwalającym na zintegrowanie wiedzy teoretycznej i praktycznej są trzy bloki przedmiotów w ramach, których realizowany jest praktyczny projekt semestralny.

Blok 1 Praktyczny projekt semestralny "Metodologia w badaniach HCI"

Kurs jest realizowany w ramach POWER 3.5, w bloku składającym się z 3 przedmiotów:

- 1) Metody badań ilościowych
- 2) Metody badań jakościowych
- 3) Wstęp do projektowania interfejsów.

Blok 2 Praktyczny projekt semestralny "E-usługi"

Kurs jest realizowany w ramach programu POWER 3.5., w skład którego wchodzi następujące przedmioty:

- 1) Badanie użyteczności interfejsów
- 2) Design Thinking
- 3) Architektura usługowa systemów ICT

Blok 3 Praktyczny projekt semestralny "Smart City"

- 1) Smart community, smart city
- 2) Service design
- 3) Projektowanie interfejsów. Podstawy ergonomii

Blok obieralny na 4 semestrze (wybór 1 z 2 tzn. student wybiera jeden z dwóch oferowanych przedmiotów w module. Ma to na celu większą indywidualizację studiów i stanowi element pozwalający studentowi na kształtowanie swoich studiów w tym zakresie.

Semestry kontrolne

5

Zasady odbywania studiów według indywidualnej organizacji studiów

O odbywanie studiów według indywidualnego programu studiów (w tym planu studiów) może się starać w szczególności student:

- 1) szczególnie uzdolniony i wyróżniający się w nauce;
- 2) niepełnosprawny;
- 3) znajdujący się w trudnej sytuacji życiowej;
- 4) biorący udział w zawodach sportowych na poziomie krajowym lub międzynarodowym;
- 5) pragnący odbyć część studiów w innej uczelni;
- 6) studiujący na więcej niż jednym kierunku studiów;
- 7) wybrany do kolegium organu Uczelni;
- 8) w stosunku do którego potwierdzono efekty uczenia się.

Indywidualny program studiów może dotyczyć zajęć w ramach jednego lub kilku semestrów albo całego toku studiów. Studiowanie wg IPS nie zwalnia studenta z uczestnictwa w zajęciach.

Rada Wydziału Humanistycznego postanawia, że o IPS studenci I roku studiów pierwszego stopnia mogą ubiegać się tylko w wyjątkowych sytuacjach. Decyzja w tej sprawie pozostaje w gestii Dziekana.

Procedura starania się o Indywidualny Program Studiów i jego realizacja:

Wniosek o przyznanie indywidualnego programu studiów wraz z uzasadnieniem należy kierować do Prodziekana ds. Współpracy i Studentów. Wniosek z uzasadnieniem należy złożyć

w dziekanacie bezpośrednio po zaistnieniu przyczyny stanowiącej podstawę do jego udzielenia. Wraz z wnioskiem Student zobowiązany jest przedłożyć Prodziekanowi do akceptacji semestralny plan studiów.

Student może się zwrócić do Prodziekana z prośbą o zgodę na to, by okresem rozliczeniowym był rok akademicki, a nie semestr studiów (w przypadku, gdy indywidualny program studiów dotyczy zajęć w ramach więcej niż jednego semestru).

Indywidualny program studiów, w tym plan studiów, może polegać w szczególności na:

indywidualnym doborze modułów zajęć, metod i form kształcenia; modyfikacji formy i terminów zaliczeń i egzaminów; modyfikacji liczby punktów ECTS wymaganych do zaliczenia semestru studiów; modyfikacji tygodniowego terminarza zajęć poprzez wybór grupy zajęciowej i/lub godzin zajęć w sposób umożliwiający realizację obowiązującego programu studiów z dostosowaniem do możliwości czasowych studenta; zmianach terminów egzaminów i zaliczeń w porozumieniu z prowadzącym przedmiot lub zajęcia.

Prodziekan wyznacza opiekuna naukowo-dydaktycznego, który na bieżąco (przynajmniej dwukrotnie w semestrze) weryfikuje realizację przez studenta semestralnego planu studiów zatwierdzonego przez Prodziekana Wydziału.

Odbywanie części studiów w innej uczelni:

Student który planuje odbyć część studiów w innej uczelni może ubiegać się o indywidualny plan konkretnego semestru studiów. Wówczas student zobowiązany jest przed wyjazdem dopełnić następujących warunków:

- przygotować porozumienie o planie zajęć zawierające zestawienie przedmiotów, jakie student zamierza studiować w innej uczelni i ich odpowiedniki w obowiązującym programie studiów; Prodziekan zatwierdza porozumienie, określając, jakie przedmioty będą mogły być zaliczone studentowi po powrocie;
- uzyskać urlop na czas odbywania studiów poza Uczelnią, chyba że nie jest to wymagane z uwagi na formułę wyjazdu (np. w ramach zorganizowanych programów).

Zaliczenie okresu studiów odbytych poza Uczelnią dokonane zostaje po powrocie studenta

i przedłożeniu przez niego dokumentów z innej uczelni zawierających potwierdzenie zaliczonych przedmiotów z wyszczególnieniem ich programu, liczby uzyskanych punktów ECTS, liczby godzin zaliczonych zajęć oraz uzyskanych ocen.

Zaliczenia przedmiotów realizowanych w innej uczelni dokonuje Prodziekan Wydziału

z uwzględnieniem zasad określonych w Regulaminie studiów AGH § 12 ust. 8. Student zobowiązany jest złożyć te dokumenty niezwłocznie po powrocie, nie później jednak niż w terminie właściwym do uzyskania wpisu na kolejny semestr.

Sprawy, które nie zostały ujęte w niniejszym zbiorze zasad określa Regulamin Studiów AGH.

Zgodnie z Regulaminem Studiów Pierwszego i Drugiego Stopnia AGH z 1.10 2017 rozdział 9

Dziekan Wydziału może wyrazić zgodę na odbywanie studiów według indywidualnego

programu studiów, w tym planu studiów, w szczególności w przypadku studentów:

- 1) szczególnie uzdolnionych i wyróżniających się w nauce;
- 2) niepełnosprawnych;
- 3) znajdujących się w trudnej sytuacji życiowej;
- 4) biorących udział w zawodach sportowych na poziomie krajowym lub międzynarodowym;
- 5) pragnących odbyć część studiów w innej uczelni;
- 6) studiujących na więcej niż jednym kierunku studiów;
- 7) wybranych do kolegiального organu Uczelni;
- 8) w stosunku do których potwierdzono efekty uczenia się;
- 9) cudzoziemców odbywających kurs języka polskiego.

2. Indywidualny program studiów, w tym plan studiów, może polegać w szczególności na:

- 1) indywidualnym doborze modułów zajęć, metod i form kształcenia;
- 2) modyfikacji formy zaliczeń i egzaminów;
- 3) modyfikacji liczby punktów ECTS wymaganych do zaliczenia semestru studiów;
- 4) modyfikacji tygodniowego terminarza zajęć, w miarę możliwości, poprzez wybór grupy zajęciowej i/lub godzin zajęć w sposób umożliwiający realizację obowiązującego programu studiów z dostosowaniem do możliwości czasowych studenta;
- 5) zmianach terminów egzaminów i zaliczeń w porozumieniu z prowadzącym przedmiot lub zajęcia.

3. Indywidualny program studiów może dotyczyć zajęć w ramach jednego lub kilku semestrów albo całego toku studiów.

4. Wniosek o przyznanie indywidualnego programu studiów należy złożyć do Dziekana Wydziału wraz z uzasadnieniem, bezpośrednio po zaistnieniu przyczyny stanowiącej podstawę do jego udzielenia.

5. Zasady odbywania studiów według indywidualnego programu studiów, w tym planu studiów, określa Rada Wydziału, przy czym odbywanie takich studiów nie może prowadzić do zmiany w zakresie kierunkowych efektów kształcenia oraz modułów zajęć uznanych przez właściwą Radę Wydziału za obowiązkowe na danym kierunku studiów, poziomie i profilu kształcenia ani do przedłużenia terminu ukończenia studiów. Zasady te powinny określać w szczególności procedurę wnioskowania, zakres indywidualizacji, rolę opiekuna naukowo-dydaktycznego studenta oraz sposób zatwierdzania semestralnych planów zajęć.

6. Organizację potwierdzania efektów uczenia się określa Senat w drodze odrębnej uchwały.

7. Student pragnący odbyć część studiów w innej uczelni może ubiegać się o indywidualny plan konkretnego semestru studiów. Wówczas student zobowiązany jest przed wyjazdem dopełnić następujących warunków:

- 1) przygotować porozumienie o planie zajęć zawierające zestawienie przedmiotów, jakie student zamierza studiować w innej uczelni i ich odpowiedniki w obowiązującym programie studiów; Dziekan Wydziału zatwierdza porozumienie, określając, jakie przedmioty będą mogły być zaliczone studentowi po powrocie;
- 2) uzyskać urlop na czas odbywania studiów poza Uczelnią, chyba że nie jest to wymagane z uwagi na formułę wyjazdu (np. w ramach zorganizowanych programów).

8. W przypadku, o którym mowa w ust. 7, zaliczenie okresu studiów odbytych poza Uczelnią dokonane zostaje po powrocie studenta i przedłożeniu przez niego dokumentów z innej uczelni zawierających potwierdzenie zaliczonych przedmiotów z wyszczególnieniem ich programu, liczby uzyskanych punktów ECTS, liczby godzin zaliczonych zajęć oraz uzyskanych ocen. Zaliczenia przedmiotów realizowanych w innej uczelni dokonuje Dziekan Wydziału z uwzględnieniem zasad określonych w § 12 ust. 8. Student zobowiązany jest złożyć te dokumenty niezwłocznie po powrocie, nie później jednak niż w terminie właściwym do uzyskania wpisu na kolejny semestr, chyba że Dziekan Wydziału ustali inny termin ze względu na organizację zajęć w innej uczelni.

Warunki realizacji praktyk zawodowych, w tym w szczególności system kontroli praktyk i ich zaliczania

Studenci biorą udział w praktykach zewnętrznych realizowanych przez firmy specjalizujące się w działaniach z zakresu 'data mining' lub 'user experience design'. W trakcie studiów organizowane będą również dodatkowe zajęcia z praktykami – dobrowolne, dla zainteresowanych studentów. Wydział podejmuje i w przyszłości rozszerzy współpracę z wieloma liczącymi się w branży podmiotami. Współpracę zadeklarowały: IBM, HG Intelligence SA, Fundusz Innoventure, IO, Intellect.pl, kontakt.io, brand24.pl.

Praktyka zawodowa trwa 3 miesiące i odbywa się na 6 semestrze studiów. Student ma prawo odbyć praktykę w firmie, z którą Wydział Humanistyczny w tym zakresie współpracuje w firmie wybranej przez siebie, spoza tej listy.

Studenci ewidencjonują przebieg praktyk w dzienniczkach praktyk, których druk dostarczany jest przez dziekanat WH.

Wpisy w dzienniczku praktyk muszą zostać potwierdzone przez zakładowego opiekuna praktyk (wyznaczonego przez zakład pracy w którym realizowana jest praktyka). Na tej podstawie opiekun dydaktyczny praktyk dokonuje wpisu zaliczenia z praktyki.

Studenci ewidencjonują przebieg praktyk w dzienniczkach praktyk, których druk dostarczany jest przez dziekanat WH.

Wpisy w dzienniczku praktyk muszą zostać potwierdzone przez zakładowego opiekuna praktyk (wyznaczonego przez zakład pracy w którym odbywana jest praktyka).

Na tej podstawie opiekun dydaktyczny praktyk dokonuje wpisu zaliczenia z praktyki.

Zasady obieralności modułów zajęć

1. Przedmioty fakultatywne - wybór z listy dostępnych fakultetów
2. Przedmiot z UBPO
3. Seminarium (semestr 5 i 6) - wybór z listy dostępnych seminariów
4. Praca dyplomowa
5. Praktyka zawodowa
6. Warsztaty praktyczne - wybór 4 warsztatów z listy dostępnych warsztatów
7. Blok obieralny w 4 semestrze (wybór 1 z 2 tzn. student wybiera jeden z dwóch oferowanych przedmiotów w module)

Zasady obieralności ścieżek kształcenia, ścieżek dyplomowania lub specjalności albo kwalifikacji na nie

nie dotyczy

Warunki i wymagania związane z przygotowaniem projektów dyplomowych i prac dyplomowych oraz realizacją procesu dyplomowania

Zasady prowadzenia procesu dyplomowania, w tym przeprowadzenia egzaminu dyplomowego

Egzamin dyplomowy na kierunku Informatyka społeczna składać się będzie z dwóch części:

1. przeprowadzonego w odrębnym, wcześniej wyznaczonym terminie, egzaminu kierunkowego w formie ustnej;
2. obrony projektu dyplomowego składającej się z trzech części.

Ad 1) Egzamin kierunkowy licencjacki:

Aby przystąpić do egzaminu kierunkowego, student musi mieć zaliczone wszystkie przedmioty i praktyki objęte programem studiów na poziomie licencjatu, na kierunku Informatyka społeczna.

Aby przystąpić do drugiej części egzaminu dyplomowego (do obrony projektu dyplomowego), student musi zdać z oceną pozytywną wcześniejszy egzamin kierunkowy ustny.

Student ma prawo do dwóch terminów egzaminacyjnych (z których drugi jest egzaminem poprawkowym) z egzaminu kierunkowego (zgodnie z Regulaminem Studiów AGH §26, p. 14). Ocena z egzaminu jest ważna przez rok od daty jego złożenia.

Zgodnie z Regulaminem Studiów AGH nieusprawiedliwiona nieobecność na egzaminie kierunkowym w danym terminie powoduje utratę tego terminu.

Egzamin kierunkowy odbywa się w terminach wyznaczonych przez Dziekana Wydziału.

Dziekan Wydziału powołuje Komisję Egzaminacyjną w składzie: przewodniczący, zastępca i czterech członków.

Zakres tematyczny egzaminu kierunkowego obejmuje zagadnienia wynikające z programu studiów.

Podczas egzaminu kierunkowego zostaną postawione minimum trzy pytania, które student losuje spośród listy zagadnień egzaminacyjnych.

Ocena z egzaminu kierunkowego jest średnią arytmetyczną z ocen częściowych postawionych za odpowiedzi na trzy pytania egzaminacyjne. Ocena zostaje ustalona na niejawnej części posiedzenia Komisji.

Ad 2) Obrona projektu dyplomowego:

Obrona projektu dyplomowego ma formę ustną i odbywa się przed Komisją. Komisja składa się z trzech osób. Przewodniczącym Komisji jest Dziekan lub osoba przez niego upoważniona. Członkami Komisji są promotor i recenzent. W wyjątkowych sytuacjach nieobecności jednego z członków Komisji, wyznacza on zastępstwo w porozumieniu z Dziekanem lub Przewodniczącym Komisji.

Recenzje są jawne i do wglądu studenta; może on w dziekanacie odebrać ich kopię.

W czasie obrony ma miejsce:

- prezentacja projektu;
- przedstawienie recenzji promotora i recenzenta;
- dyskusja dotycząca projektu;

oraz zadawane są pytania przez Komisję, dotyczące zagadnień związanych z projektem.

Obliczanie wyniku egzaminu dyplomowego (licencjackiego):

Ocena egzaminu dyplomowego (licencjackiego) obejmuje dwa elementy:

- ocenę prezentacji projektu i odpowiedzi na pytania dotyczące projektu (ocena ustalana jest w oparciu o średnią arytmetyczną ze wszystkich ocen częściowych uzyskanych za prezentację projektu i odpowiedzi na wszystkie postawione przez Komisję pytania) – waga 0,3

- ocenę egzaminu kierunkowego – waga 0,7.

Egzamin dyplomowy kończy się stwierdzeniem o nadaniu tytułu licencjata po pomyślnym przebiegu egzaminu, odnotowaniem wyniku w protokole i podpisaniem protokołu przez członków komisji egzaminacyjnej.

Zasady ustalania ogólnego wyniku ukończenia studiów

Wynik ukończenia studiów wyższych wpisywany do dyplomu oraz suplementu ustalany jest jako średnia ważona następujących ocen (§27 p. 2, 3, 4 Regulaminu Studiów AGH):

- średniej ocen ze studiów (którą przygotowuje dziekanat wg §14 Regulaminu Studiów AGH i dołącza do teczki studenta) - waga 0,6
- ostatecznej oceny projektu dyplomowego - waga 0,2
- oceny egzaminu dyplomowego - waga 0,2.

Wobec pozytywnego wyniku egzaminu dyplomowego Komisja podejmuje decyzję o nadaniu właściwego tytułu (licencjata), co zostaje odnotowane w protokole. Protokół musi być podpisany przez wszystkich członków Komisji Egzaminacyjnej lub osoby wyznaczone do ich zastępowania. Wynik egzaminu dyplomowego wraz z podaniem oceny oraz wynik ukończenia studiów ogłasza Przewodniczący Komisji Egzaminacyjnej w obecności jej członków bezpośrednio po jego złożeniu (§26 p.12, 13, 14 Regulaminu Studiów AGH). Egzamin dyplomowy kończy się stwierdzeniem Przewodniczącego Komisji o nadaniu tytułu (licencjata).

Komisja Egzaminacyjna może przyznać wyróżnienie absolwentowi, który spełnia łącznie następujące kryteria (wymienione w §27 p.7 Regulaminu Studiów AGH):

- a) złożył projekt dyplomowej i przystąpił do egzaminu dyplomowego w planowanym terminie,
- b) uzyskał średnią ze studiów (pierwszego lub drugiego stopnia) powyżej 4,71,
- c) uzyskał bardzo dobrą ocenę z projektu dyplomowego,
- d) uzyskał bardzo dobrą ocenę z egzaminu dyplomowego, zdanego w letniej sesji egzaminacyjnej.

Przyznanie wyróżnienia należy odnotować w protokole z egzaminu. Potwierdzeniem wyróżnienia będzie odpowiedni dokument dołączony do dyplomu ukończenia studiów.

Pozostałe sprawy określa Regulamin Studiów AGH.

Inne wymagania związane z realizacją programu studiów wynikające z Regulaminu studiów albo innych przepisów obowiązujących w Uczelni