



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	10
Matryca pokrycia efektów kierunkowych	13
Matryca charakterystyk efektów uczenia się w odniesieniu do modułów zajęć	23
Matryca kierunkowych efektów uczenia się w odniesieniu do form zajęć i sposobu zaliczenia, które pozwalają na ich uzyskanie	30
Łączna liczba punktów ECTS	41
Szczegółowe zasady realizacji programu studiów ustalone przez dziekana wydziału	42

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:	2019/2020, 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 oraz Wydziałem Elektrotechniki, Automatyki, Informatyki i Inżynierii Biomedycznej. Zaangażowanie tych wydziałów związane jest z dokonaną na nich diagnozą, dotyczącą roli syntezy nauk społecznych z nowoczesną technologią i nowymi mediami. WIEiT i WEAlIB 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

szczególności 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.

Dobrą 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 w 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 159/2018 Senatu AGH z dnia 19 grudnia 2018 r. w sprawie warunków, trybu oraz terminu rozpoczęcia i zakończenia rekrutacji na pierwszy rok studiów pierwszego i drugiego stopnia w roku akademickim 2019/2020.

Warunki rekrutacji na pierwszy rok studiów pierwszego stopnia

1. Podstawą kwalifikacji dla wszystkich kierunków studiów pierwszego stopnia w AGH jest wskaźnik rekrutacji W, na podstawie którego sporządzane są listy rankingowe kandydatów, ustalany według wzoru (1) lub (4) w zależności od posiadanego świadectwa dojrzałości.
2. Przedmioty główne uwzględniane w składniku G wskaźnika rekrutacyjnego (matematyka) i (4) dla kierunków studiów pierwszego na kierunku Informatyka Społeczna to: matematyka lub fizyka lub informatyka lub geografia lub filozofia lub historia lub historia sztuki lub język obcy nowożytny lub język polski lub wiedza o społeczeństwie
3. Jeżeli na świadectwie dojrzałości kandydat ma wyniki z egzaminu maturalnego z więcej niż jednego przedmiotu wymienionego w w punkcie 2, to do wskaźnika rekrutacyjnego wybierany jest wynik najlepszy.
4. Na pierwszy rok sstacjonarnych pierwszego stopnia w AGH mogą zostać przyjęci tylko kandydaci, którzy uzyskali wartość wskaźnika rekrutacji (1) lub (4) równą lub większą niż 300 pkt.
5. Z postępowania kwalifikacyjnego zwolnieni są laureaci i finaliści olimpiad stopnia centralnego oraz laureaci konkursów ogólnopolskich, zgodnie z uchwałą Senatu AGH w sprawie zasad przyjmowania na studia laureatów oraz finalistów olimpiad stopnia centralnego.
6. Warunkiem skorzystania z możliwości przyjęcia na pierwszy rok studiów pierwszego stopnia lub jednolitych studiów magisterskich w AGH z pominięciem postępowania kwalifikacyjnego jest dokonanie rejestracji w systemie e-Rekrutacja i przedstawienie zaświadczenia stwierdzającego uzyskanie tytułu laureata lub finalisty z danej olimpiady do dnia zakończenia rejestracji kandydatów na studia w danym cyklu rekrutacyjnym.
7. Z uprawnień, o których mowa w ust. 9, niezależnie od daty ich nabycia, mogą skorzystać maturzyści w roku uzyskania świadectwa dojrzałości.
8. Wskaźnik rekrutacji ustalany jest według następujących zasad:
 - 1) Dla kandydatów, którzy posiadają świadectwo dojrzałości uzyskane w 2019 roku, z wynikami egzaminu maturalnego w skali 0-100 punktów, wskaźnik rekrutacji obliczony jest według wzoru (1):
$$W = 4 \cdot G + M \quad (1)$$
gdzie:
G – liczba punktów uzyskanych z przeliczenia wyniku z części pisemnej egzaminu maturalnego z przedmiotu głównego dla Informatyki społecznej jest to matematyka lub fizyka lub informatyka lub geografia lub filozofia lub historia lub historia sztuki lub język obcy nowożytny lub język polski lub wiedza o społeczeństwie według następujących zasad:
 - a) jeżeli na świadectwie dojrzałości umieszczony jest wynik z poziomu podstawowego z przedmiotu innego niż matematyka w wysokości N punktów, to składnik G wyznaczany jest ze wzoru (2):
$$G = N \quad (2)$$
 - b) jeżeli na świadectwie dojrzałości umieszczony jest wynik z poziomu rozszerzonego w wysokości N punktów, to składnik G wyznaczany jest według wzoru (3):

Maksymalna liczba punktów składnika G wynosi 200.

M - podwojona liczba punktów procentowych uzyskanych w części pisemnej egzaminu maturalnego z matematyki na poziomie podstawowym.

Maksymalna liczba punktów składnika M wynosi 200.

2) Dla kandydatów, którzy posiadają świadectwo dojrzałości uzyskane przed 2019 rokiem, z wynikami egzaminu maturalnego w skali 0-100 punktów, wskaźnik rekrutacji obliczony jest według wzoru (1) i wzoru (4), przy czym do rankingu brany jest wynik najlepszy:

$$W = 4 \cdot G + J \quad (4)$$

gdzie:

G - liczba punktów uzyskanych z przeliczenia wyniku z części pisemnej egzaminu maturalnego z przedmiotu głównego, według następujących zasad:

a) jeżeli na świadectwie dojrzałości umieszczony jest wynik z poziomu podstawowego z przedmiotu innego niż matematyka w wysokości N punktów, to składnik G wyznaczany jest zgodnie ze wzorem (2)

określonym w pkt 1;

b) jeżeli na świadectwie dojrzałości umieszczony jest wynik z poziomu rozszerzonego w wysokości N punktów, to składnik G wyznaczany jest zgodnie ze wzorem (3) określonym w pkt 1.

Maksymalna liczba punktów składnika G wynosi 200.

J - liczba punktów procentowych uzyskanych w części pisemnej egzaminu maturalnego z języka obcego (angielskiego lub francuskiego lub hiszpańskiego lub niemieckiego lub rosyjskiego lub włoskiego) przeliczona według zasad podanych dla wyliczania wartości składnika G.

3) Dla kandydatów posiadających świadectwo dojrzałości z wynikami egzaminu maturalnego w skali ocen 1-6 lub 2-5 wskaźnik rekrutacji obliczony jest zgodnie ze wzorem (4), gdzie:

G - liczba punktów uzyskanych z przeliczenia ocen według tabeli 2 z części pisemnej egzaminu maturalnego z przedmiotu głównego, którym jest

jeden z przedmiotów wymienionych w tabeli 1 lub w przypadku, gdy do

żadnego z nich kandydat nie przystępował na egzaminie maturalnym, z przeliczenia ocen ze świadectwa dojrzałości.

Maksymalna liczba punktów

składnika G wynosi 200.

J - liczba punktów uzyskanych z przeliczenia według tabeli 2 oceny z języka

obcego (angielskiego lub francuskiego lub hiszpańskiego lub niemieckiego lub rosyjskiego lub włoskiego) w części pisemnej egzaminu maturalnego (w pierwszej kolejności) lub w części ustnej (w drugiej kolejności); jeżeli kandydat nie zdał matury z języka obcego, to wartość składnika J odpowiada liczbie punktów uzyskanych z przeliczenia najlepszej oceny końcowej z dowolnego języka obcego wymienionego powyżej, umieszczonego na świadectwie ukończenia szkoły ponadgimnazjalnej.

Maksymalna liczba punktów składnika J wynosi 200.

Jeżeli kandydat posiadający świadectwo dojrzałości w skali ocen 1-6 lub 2-5 przedstawi certyfikat potwierdzający znajomość języka obcego na poziomie B2 lub wyższym, to dopuszcza się określenie na jego podstawie wartości składnika J zgodnie z zasadami regulowanymi odrębnymi przepisami obowiązującymi w AGH w sprawie zasad nauki języków obcych.

4) Dla kandydatów posiadających świadectwo dojrzałości uzyskane według zasad matury międzynarodowej wskaźnik rekrutacji obliczony jest według wzoru (4), gdzie:

G - liczba punktów uzyskanych z przeliczenia według tabeli 3 wyniku z części

pisemnej egzaminu maturalnego z przedmiotu głównego, którym jest jeden z przedmiotów wymienionych w tabeli 1; jeżeli przedmiotem głównym jest matematyka, to przeliczenie następuje według tabeli 4.

Maksymalna liczba punktów składnika G wynosi 200. Jeżeli kandydat zdał więcej niż jeden przedmiot wymieniony w tabeli 1, to wybierany jest wynik najlepszy.

J - wartość składnika J wynosi 200 pkt. z języka angielskiego.

5) Dla kandydatów posiadających dokument uzyskany poza granicami Polski uznany w Rzeczypospolitej Polskiej za dokument uprawniający do ubiegania się o przyjęcie na studia lub uznany za równorzędny polskiemu świadectwu dojrzałości wskaźnik rekrutacji obliczony jest według wzoru (4), gdzie:

G - liczba punktów uzyskanych z przeliczenia ocen z przedmiotu głównego, którym jest jeden z przedmiotów wymienionych w tabeli 1, według wzoru (2) lub (3), w których liczba punktów N jest wynikiem przeliczenia oceny ze świadectwa na polską

skalę procentową zgodnie ze wzorem (5).

Maksymalna liczba punktów składnika G wynosi 200.

J – wartość składnika J wynosi 200 pkt. z języka obcego.

Algorytm przeliczania ocen na polską skalę procentową 0 – 100% (5) gdzie:

N – ocena po przeliczeniu

N₀ – ocena umieszczona na świadectwie dojrzałości lub dokumencie równoważnym

N_{min} – najniższa ocena pozytywna w skali obowiązującej w danym państwie, w którego systemie działa instytucja wydająca świadectwo dojrzałości lub dokument jemu równoważny

N_{max} – najwyższa ocena pozytywna w skali obowiązującej w danym państwie, w którego systemie działa instytucja wydająca świadectwo dojrzałości lub dokument jemu równoważny

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

2019/2020/S/I/H/IFS/all

Przedmiot	Kod	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	
Wstęp do projektowania interfejsów	HIFSS.I10.574744dc0c091278c23674b3d11736f1.19			x	x		x			x					x	x						x					x	x	x					x	
Wprowadzenie do informatyki społecznej	HIFSS.I10.ee8b3509d81e33a2bd1ee27922542fbb.19	x		x											x																			x	
Metody ilościowe w naukach technicznych	HIFSS.I10.6bf1399c5e70801a064e8cb3c33941bc.19	x								x									x											x			x		
Metody badań jakościowych	HIFSS.I10.78230ccdc344e5d5a8f99d588fd33587.19				x					x				x	x		x		x				x					x			x		x		
Metody badań ilościowych	HIFSS.I10.5cf18e39edc15df956eae85c7a07695f.19									x				x		x		x						x				x	x						
Kreacja jako proces transformacji - arteterapia i edukacja artystyczna dla włączenia społecznego	HIFSS.I10.17a7517277e81c9b5cebd32891eb5f07.19																																		
Logika	HIFSS.I10.2c0e7ab06b18608b425ef1fe9eda489b.19	x																		x			x							x			x		
Twórcze myślenie	HIFSS.I10.577352e0a26bcc10c54da66728905a5a.19		x			x												x	x									x	x						
Wymiary życia społecznego	HIFSS.I10.d1b878a851ecd72efa2f7f3c565b2f4f.19					x								x								x	x						x				x		
Cnoty i wady. Od ambicji do życzliwości	HIFSS.I10.8209b86af67f7f9c2d3a5d134c886075.19				x	x														x														x	
Socjologia rodziny	HIFSS.I10.80aaec3472c35c2f4eec65f28324a32d.19				x	x														x														x	

Przedmiot	Kod	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		
Platforma .NET Framework: podstawy programowania obiektowego w języku C Sharp	HIFSS.I10.a93d5dd28669c874f11733b85906c412.19	x	x												x	x	x	x													x		x			
Fashion studies	HIFSS.I10.fe820f983125400fd0f37d480846a886.19				x	x														x											x					
Warsztat dziennikarza telewizyjnego	HIFSS.I10.3de91cc3159caa8247eceed98a296f4.19				x	x														x												x				
Socjologia czasu wolnego	HIFSS.I10.04a85d2861b0a37c8d2ba9878f2fd718.19				x	x		x				x			x																	x				
Grafika komputerowa	HIFSS.I10.c21676440586bcd0f14c747cdb756a2.19		x		x										x			x										x	x							
Kreatywność, ciało-umysł, proces twórczy	HIFSS.I20.3d7ffb30f7ed49899f4db8a8e66a081c.19												x										x										x			
Warsztat dziennikarza telewizyjnego 2	HIFSS.I20.e0142b40b8a3ca444188a97b69ce0af3.19				x	x														x													x			
Podstawy analizy akustycznej sygnału mowy	HIFSS.I20.1662100c3ef5a87768e243c94d40e8e7.19				x					x					x	x				x			x	x				x	x	x			x			
Cyfrowe przestrzenie interaktywnych środowisk VR - wprowadzenie do wschodzącego medium	HIFSS.I20.180f6118c84105020aebc77f021d762d.19			x			x								x				x									x					x			
Fantastyka w kulturze współczesnej	HIFSS.I20.4d6d5e2349619cc2838c43c15004639f.19				x																		x												x	
Kultura starożytnej Grecji i Rzymu	HIFS00S.I2AO.661904bb3c3fbdcd9708a5a38eda3f8.19				x		x																										x	x		

Przedmiot	Kod	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		
Język angielski B-2 - kurs obowiązkowy 135 godzin - semestr 1/3	HIFSS.I20.df2639cc44c5e396cf0074ea122cab71.19																			x				x												
E-inicjatywy zorientowane społecznie	HIFSS.I20.0cfe260ced481fcc351c67a0afe0be8c.19				x			x											x										x							
Warsztaty praktyczne	HIFSS.I20.59cf9bbb434b1cf293bab24ff5a1ac0e.19						x								x	x								x				x						x		
Spoleczności wirtualne	HIFSS.I20.a4848b8dd9c85ee7c187885114106a36.19		x	x	x														x	x					x					x						
Proces tworzenia chatbotów na przykładzie platformy Messenger	HIFSS.I20.7e4c55af52b2c44311dbec024b154e42.19	x																x															x	x		
Warsztat statystyki publicznej	HIFSS.I20.356088d3fc2140f1c6688f5b29ec9c2f.19						x																	x		x										
Technologie innowacji	HIFSS.I20.4abc03ed5ceefea9bfaa731044a55d3c.19				x												x															x	x	x		
Informatyczne metody śledcze	HIFSS.I20.9796766572a5f56cccd18ef69328ead4.19						x		x	x					x	x								x	x				x					x		
Produktywność na co dzień - narzędzia i techniki wspierające efektywną pracę	HIFSS.I20.eca2b40bc0f109761d0948615d4584cc.19				x						x				x														x	x						
Startup a PR	HIFSS.I20.313d7f20b5130a8278e46c7bf52e5256.19							x													x		x					x								
Wstęp do badań i projektowania gier wideo	HIFSS.I20.2283efdeed051c1fceb02b58ca3cb5c6.19				x			x							x									x		x		x		x	x					
Projektowanie gier wideo: projekt świata	HIFSS.I20.bb55eb9ce46f70462b971673e295b3e1.19				x					x					x		x	x	x																	
Data science dla e-commerce	HIFSS.I20.0c6972e506bb3abbfededd0cbed4bf5e.19														x					x				x				x	x					x		

Przedmiot	Kod	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 gier wideo: prototypowanie fabuły	HIFSS.I20.eb056a683658e3db2e601dacac02328b.19				x										x			x	x	x				x											
Metody i techniki programowania	HIFSS.I20.54c9b226710314fccf54590c0cae7e83.19	x													x				x					x							x				
Społeczny wymiar technologii	HIFSS.I20.83038d468c3dad1590e32e30b227eb03.19				x		x	x									x				x										x	x			
Metody iloŹciowe w naukach technicznych	HIF500S.I20.6bf1399c5e70801a064e8cb3c33941bc.19	x																	x			x	x			x			x		x			x	
Technologie webowe	HIF500S.I20.16ea4533455a5deceffd60a02e80e4b5.19				x																				x										
Komunikacja społeczna w dobie nowych mediów	HIFSS.I20.9d5aac34ace09a8d530c746abe58d592.19		x				x										x					x	x							x		x			
Analiza sieci społecznych	HIFSS.I20.14fca051cfebf10f4045abf7a049f2f3.19				x				x				x		x					x				x					x				x		
Socjologia innowacji	HIFSS.I20.260f1dcce01d9a7ec52a823903a77c2e.19						x	x	x				x		x	x	x							x								x	x		
Badanie uŹytecznoŹci interfejsów	HIFSS.I20.3a5e4e05a8c21c617f921809e7263c6d.19			x	x					x			x		x															x					
Architektura Usługowa Systemów ICT	HIFSS.I20.f99da00b8cf116d85d949919027a4a47.19	x	x																	x	x					x	x	x							
Design thinking	HIFSS.I20.b06eb39d291149317bb6532ff384236b.19				x										x							x							x	x					
Data Mining and Media Analysis	HIFSS.I40.73b3544e274b3aaa9fe0e5a65b0e5613.19				x											x					x											x		x	
Analysis and Visualization of Event Data	HIFSS.I40.0bddbe0e8b31705c26e3d231fc6967f1.19				x											x						x										x		x	
Przetwarzanie sygnałów multimedialnych	HIFSS.I40.da96f11c5316cc175fda75739cea5da8.19	x			x					x					x	x													x		x	x			
Service design	HIF500S.I40.de98b0a7146ee6fa72bf5db8bfeb0c1f.19				x										x		x										x	x							

Przedmiot	Kod	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.I40.95d13d759f9cd75961da27f8d9cd445d.19		x	x	x										x	x	x	x	x	x							x	x	x	x						
Smart community, smart city	HIFSS.I40.8d33fcc8bda2cdf7592deb9a308a9e75.19					x	x		x							x	x		x				x										x			
Bazy danych	HIFS00S.I40.68c21af74bbdb419a5b118007ecce45b.19	x		x	x										x		x		x										x							
Język angielski B-2 – kurs obowiązkowy 135 godzin - semestr 2/3 (profil praktyczny)	HIFSS.I40.7c2f52195c1b1c1e2ac8e23bf5287d16.19																				x				x											
Spółeczeństwo sieci	HIFSS.I40.302ebecca24c6f6660a579f8ed04a853.19				x		x									x	x	x																x		
Wielowymiarowa analiza danych	HIFS00S.I40.03dd79247cd18c0d13a9a6c9d94be045.19	x			x					x					x	x			x										x		x	x				
Probabilistyka	HIFSS.I40.6ee303863334d77ee2ab1c201e173975.19	x			x										x				x					x						x						
Projektowanie interfejsów	HIFS00S.I80.06d8827ed1ac8bb80bb6b99510d13b22.19			x	x								x		x	x	x												x		x					
Warsztaty praktyczne	HIFSS.I80.59cf9bbb434b1cf293bab24ff5a1ac0e.19						x								x	x								x					x						x	
Startup a PR	HIFSS.I80.313d7f20b5130a8278e46c7bf52e5256.19							x														x	x					x								
Projektowanie gier wideo: projekt świata	HIFSS.I80.bb55eb9ce46f70462b971673e295b3e1.19				x					x					x		x	x	x																	
Projektowanie gier wideo: prototypowanie fabuły	HIFSS.I80.eb056a683658e3db2e601dacac02328b.19				x										x			x	x	x				x												
Wstęp do badań i projektowania gier wideo	HIFSS.I80.2283efdeed051c1fceb02b58ca3cb5c6.19				x			x							x									x		x		x			x	x	x			
Informatyczne metody śledcze	HIFSS.I80.9796766572a5f56cccd18ef69328ead4.19						x			x	x				x	x		x	x	x				x	x				x						x	
Data science dla e-commerce	HIFSS.I80.0c6972e506bb3abbfededd0cbed4bf5e.19														x				x					x				x	x					x		

Przedmiot	Kod	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		
Warsztat statystyki publicznej	HIFSS.I80.356088d3fc2140f1c6688f5b29ec9c2f.19						x																x		x											
E-inicjatywy zorientowane społecznie	HIFSS.I80.0cfe260ced481fcc351c67a0afe0be8c.19				x			x											x										x							
Spoleczności wirtualne	HIFSS.I80.a4848b8dd9c85ee7c187885114106a36.19		x		x		x												x	x					x					x						
Proces tworzenia chatbotów na przykładzie platformy Messenger	HIFSS.I80.7e4c55af52b2c44311dbec024b154e42.19	x																x														x	x			
Produktywność na co dzień - narzędzia i techniki wspierające efektywną pracę	HIFSS.I80.eca2b40bc0f109761d0948615d4584cc.19					x					x				x															x	x					
Wprowadzenie do IBM SPSS Modeler	HIFSS.I80.68d8ad2f31fb1f29712549fb49d61491.19	x		x																x				x						x		x				
Wprowadzenie do zarządzania projektami	HIFSS.I80.1a2a547ab183ac37abefdfb7561fb32e.19		x		x	x	x										x												x						x	
Spoleczne i psychologiczne podstawy projektowania interakcji	HIFSS.I80.9ec0c9fe9bcbbf9225f1f21912ddd5c2.19		x			x		x	x			x					x			x	x								x			x				
Analiza i projektowanie innowacji w oparciu o modele biznesowe	HIF500S.I80.c0c4d1f950e55e7a7c0f6d7a0abdf928.19						x	x							x		x			x	x			x							x		x	x		
Komputerowa ekstrakcja danych	HIF500S.I80.595d785c70442c7642aeda75af591889.19	x		x							x				x					x	x						x					x				
Język angielski B-2 - kurs obowiązkowy 135 godzin - semestr 3/3 (profil praktyczny)	HIFSS.I80.714f288d8deebb2eeeb98c88dc400c4.19																																			

Przedmiot	Kod	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				
Google analytics	HIFSS.I80.70e1c6d32b49ddb4bad27a6801e4c09d.19									x																							x	x				
Fantastyka w kulturze współczesnej	HIFSS.I80.4d6d5e2349619cc2838c43c15004639f.19				x																		x											x				
Cyfrowe przestrzenie interaktywnych środowisk VR - wprowadzenie do wschodzącego medium	HIFSS.I80.180f6118c84105020aebc77f021d762d.19			x			x								x				x									x						x				
Warsztat dziennikarza telewizyjnego 2	HIFSS.I80.e0142b40b8a3ca444188a97b69ce0af3.19				x	x														x														x				
Podstawy analizy akustycznej sygnału mowy	HIFSS.I80.1662100c3ef5a87768e243c94d40e8e7.19				x					x					x	x				x			x	x				x	x	x				x				
Kreatywność, ciało-umysł, proces twórczy	HIFSS.I80.3d7ffb30f7ed49899f4db8a8e66a081c.19												x											x											x			
Theories of International Relations	HIFS00S.I80.e61594a150a4fa3615a1c5b8f7ecf133.19				x											x								x											x			
Neoliberalism and Globalization	HIFSS.I80.4e836bbddb5d74f074607b9bcebef303.19				x											x								x											x			
Eksploatacja Danych	HIFS00S.I80.b3217f05dc42c74458b4cdcd02053f40.19	x	x							x					x				x				x				x		x	x								
Przetwarzanie sygnałów cyfrowych, User Experience, wirtualna rzeczywistość	HIFSS.I100.d48f9d0063aa5d6146d2cf359216a5b5.19				x		x			x	x																							x	x	x	x	
UX w życiu społecznym	HIFSS.I100.d9dc1ba316b68b168dbaf51b9689714d.19				x		x			x	x																								x	x	x	x

Przedmiot	Kod	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
		Człowiek w świecie technologii. Wykorzystanie narzędzi analizowania sieci do diagnozy procesów społecznych	HIFSS.I100.b52e2b3d5312e462d13f0a06ac91b313.19				x	x			x	x																		x	x		x	x
Społeczno-kulturowe wymiary technologii i innowacji	HIFSS.I100.abba55bca67d86d226e05d1872cdb494.19				x	x			x	x																		x	x		x	x		
Modelowanie systemów	HIFS00S.I100.e5924bbf25710a44d1fb572ce1d9fd9e.19				x				x	x						x			x	x									x		x	x		
Smart City - Smart Community - społeczne aspekty rozwiązań inteligentnego miasta	HIFSS.I100.2655908a6e374508109cf16ddd4a6ba7.19				x					x	x					x			x	x									x		x	x		
Internet (wszech) rzeczy. Społeczne i kulturowe konsekwencje internetowej rewolucji „nie-ludzi”	HIFS00S.I100.2612faa4de2d41fd4326a1c5b47f532f.19						x	x					x		x	x							x								x			
Ochrona własności intelektualnej	HIFS00S.I100.1de8b093bfb948a085ddec8c8780023.19										x							x									x			x				
Praktyka studencka 1	HIFSS.I100.37e3f8e44e36ae4df9228c1dd280447f.19				x																					x	x	x			x			
Modelowanie w data mining	HIFS00S.I100.737983731831ff73db394a970b5f0900.19	x	x							x					x		x	x								x		x		x				
Text mining	HIFS00S.I100.f3e995feb2a38865e7bf482ddf8c5689.19	x	x	x											x		x	x										x		x				
Wizualizacja danych	HIFS00S.I100.5ffd10f191489e885440026124eb90dd.19		x	x											x				x	x										x	x			
Cnoty i wady. Od ambicji do życzliwości	HIFSS.I100.8209b86af67f7f9c2d3a5d134c886075.19				x	x													x												x			

Przedmiot	Kod	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		
Platforma .NET Framework: podstawy programowania obiektowego w języku C Sharp	HIFSS.I100.a93d5dd28669c874f11733b85906c412.19	x		x											x		x	x	x												x		x			
Fashion studies	HIFSS.I100.fe820f983125400fd0f37d480846a886.19				x	x														x											x					
Socjologia rodziny	HIFSS.I100.80aaec3472c35c2f4eec65f28324a32d.19				x	x															x											x				
Warsztat dziennikarza telewizyjnego	HIFSS.I100.3de91cc3159caa8247eceedc98a296f4.19				x	x														x												x				
Socjologia czasu wolnego	HIFSS.I100.04a85d2861b0a37c8d2ba9878f2fd718.19				x		x		x				x		x																		x			
Człowiek w świecie technologii. Wykorzystanie narzędzi analizowania sieci do diagnozy procesów społecznych	HIFSS.I200.b52e2b3d5312e462d13f0a06ac91b313.19				x		x			x	x																		x	x		x	x			
Przetwarzanie sygnałów cyfrowych, User Experience, wirtualna rzeczywistość	HIFSS.I200.7a6588417c0de1b0660e1939e074fd66.19				x					x	x					x				x	x									x		x	x			
Społeczno-kulturowe wymiary technologii i innowacji	HIFSS.I200.abba55bca67d86d226e05d1872cdb494.19				x					x	x					x														x		x	x			
Modelowanie systemów	HIFS00S.I200.e5924bbf25710a44d1fb572ce1d9fd9e.19				x					x	x					x														x		x	x			
Smart City - Smart Community - społeczne aspekty rozwiązań inteligentnego miasta	HIFSS.I200.2655908a6e374508109cf16ddd4a6ba7.19				x					x	x					x														x		x	x			

Przedmiot	Kod	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		
		UX w życiu społecznym	HIFSS.I200.d9dc1ba316b68b168dbaf51b9689714d.19				x					x	x					x			x	x										x		x	x	
Projekt dyplomowy	HIFSS.I200.b2faae2a74498a715bca172fe5a25492.19				x		x			x	x					x	x		x	x	x								x					x		
Praktyka studencka 2	HIFSS.I200.a2a6815d966497f7e24a3a60d0a4dbfb.19				x																					x	x	x	x	x	x					
Cyfrowe przestrzenie interaktywnych środowisk VR - wprowadzenie do wschodzącego medium	HIFSS.I200.180f6118c84105020aebc77f021d762d.19				x		x								x				x										x			x				
Fantastyka w kulturze współczesnej	HIFSS.I200.4d6d5e2349619cc2838c43c15004639f.19				x																							x							x	
Podstawy analizy akustycznej sygnału mowy	HIFSS.I200.1662100c3ef5a87768e243c94d40e8e7.19				x					x					x	x			x				x		x			x	x	x			x			
Kreatywność, ciało-umysł, proces twórczy	HIFSS.I200.3d7ffb30f7ed49899f4db8a8e66a081c.19													x																					x	
Warsztat dziennikarza telewizyjnego 2	HIFSS.I200.e0142b40b8a3ca444188a97b69ce0af3.19					x	x														x														x	
Suma:		19	9	19	69	18	28	10	7	30	18	1	10	3	47	30	19	19	51	34	9	6	26	18	3	6	14	24	36	26	31	52	32	9		

Matryca charakterystyk efektów uczenia się w odniesieniu do modułów zajęć

Kierunek: Informatyka Społeczna

2019/2020/S/I/H/IFS/all

Przedmiot	Kod	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.I10.574744dc0c091278c23674b3d11736f1.19	x	x	x	x		x	x	x	x
Wprowadzenie do informatyki społecznej	HIFSS.I10.ee8b3509d81e33a2bd1ee27922542fbb.19	x		x						x
Metody ilościowe w naukach technicznych	HIFSS.I10.6bf1399c5e70801a064e8cb3c33941bc.19	x			x			x		x
Metody badań jakościowych	HIFSS.I10.78230ccdc344e5d5a8f99d588fd33587.19	x		x	x			x		x
Metody badań ilościowych	HIFSS.I10.5cf18e39edc15df956eae85c7a07695f.19	x	x	x	x			x	x	
Kreacja jako proces transformacji - arteterapia i edukacja artystyczna dla włączenia społecznego	HIFSS.I10.17a7517277e81c9b5cebd32891eb5f07.19									
Logika	HIFSS.I10.2c0e7ab06b18608b425ef1fe9eda489b.19	x		x	x			x		x
Twórcze myślenie	HIFSS.I10.577352e0a26bcc10c54da66728905a5a.19	x		x	x			x	x	
Wymiary życia społecznego	HIFSS.I10.d1b878a851ecd72efa2f7f3c565b2f4f.19	x		x		x		x		x
Cnoty i wady. Od ambicji do życzliwości	HIFSS.I10.8209b86af67f7f9c2d3a5d134c886075.19	x		x						x
Socjologia rodziny	HIFSS.I10.80aaec3472c35c2f4eec65f28324a32d.19	x		x						x
Platforma .NET Framework: podstawy programowania obiektowego w języku C Sharp	HIFSS.I10.a93d5dd28669c874f11733b85906c412.19	x		x	x			x		x
Fashion studies	HIFSS.I10.fe820f983125400fd0f37d480846a886.19	x		x						x
Warsztat dziennikarza telewizyjnego	HIFSS.I10.3de91cc3159caa8247eceed98a296f4.19	x		x						x
Socjologia czasu wolnego	HIFSS.I10.04a85d2861b0a37c8d2ba9878f2fd718.19	x	x	x						x

Przedmiot	Kod	P65_WG_P	P65_WK_P	P65_UW_P	P65_UK_P	P65_UU_P	P65_UO_P	P65_KO_P	P65_KR_P	P65_KK_P
Grafika komputerowa	HIFSS.I10.c21676440586bcddf014c747cdb756a2.19	x	x					x	x	
Kreatywność, ciało-umysł, proces twórczy	HIFSS.I20.3d7ffb30f7ed49899f4db8a8e66a081c.19	x	x							x
Warsztat dziennikarza telewizyjnego 2	HIFSS.I20.e0142b40b8a3ca444188a97b69ce0af3.19	x	x							x
Podstawy analizy akustycznej sygnału mowy	HIFSS.I20.1662100c3ef5a87768e243c94d40e8e7.19	x	x	x	x			x	x	x
Cyfrowe przestrzenie interaktywnych środowisk VR - wprowadzenie do wschodzącego medium	HIFSS.I20.180f6118c84105020aebc77f021d762d.19	x	x	x	x			x		x
Fantastyka w kulturze współczesnej	HIFSS.I20.4d6d5e2349619cc2838c43c15004639f.19	x	x							x
Kultura starożytnej Grecji i Rzymu	HIFSS.I2AO.661904bb3c3fbdccdd9708a5a38eda3f8.19	x	x							x
Język angielski B-2 - kurs obowiązkowy 135 godzin - semestr 1/3	HIFSS.I20.df2639cc44c5e396cf0074ea122cab71.19				x					
E-inicjatywy zorientowane społecznie	HIFSS.I20.0cfe260ced481fcc351c67a0afe0be8c.19	x	x		x				x	
Warsztaty praktyczne	HIFSS.I20.59cf9bbb434b1cf293bab24ff5a1ac0e.19		x	x				x	x	
Społeczności wirtualne	HIFSS.I20.a4848b8dd9c85ee7c187885114106a36.19	x	x	x	x		x			x
Proces tworzenia chatbotów na przykładzie platformy Messenger	HIFSS.I20.7e4c55af52b2c44311dbec024b154e42.19	x		x				x		x
Warsztat statystyki publicznej	HIFSS.I20.356088d3fc2140f1c6688f5b29ec9c2f.19		x	x			x			
Technologie innowacji	HIFSS.I20.4abc03ed5ceefea9bfaa731044a55d3c.19	x		x				x		x
Informatyczne metody śledcze	HIFSS.I20.9796766572a5f56cccd18ef69328ead4.19	x	x	x	x				x	x
Produktywność na co dzień - narzędzia i techniki wspierające efektywną pracę	HIFSS.I20.eca2b40bc0f109761d0948615d4584cc.19	x	x	x				x	x	
Startup a PR	HIFSS.I20.313d7f20b5130a8278e46c7bf52e5256.19		x	x	x			x		
Wstęp do badań i projektowania gier wideo	HIFSS.I20.2283efdeed051c1fceb02b58ca3cb5c6.19	x	x	x				x		x
Projektowanie gier wideo: projekt świata	HIFSS.I20.bb55eb9ce46f70462b971673e295b3e1.19	x		x	x					

Przedmiot	Kod	P65_WG_P	P65_WK_P	P65_UW_P	P65_UK_P	P65_UU_P	P65_UO_P	P65_KO_P	P65_KR_P	P65_KK_P
Data science dla e-commerce	HIFSS.I2O.0c6972e506bb3abbfededd0cbcd4bf5e.19			x	x			x	x	x
Projektowanie gier wideo: prototypowanie fabuły	HIFSS.I2O.eb056a683658e3db2e601dacac02328b.19	x		x	x					
Metody i techniki programowania	HIFSS.I2O.54c9b226710314fccf54590c0cae7e83.19	x		x	x					x
Społeczny wymiar technologii	HIFSS.I2O.83038d468c3dad1590e32e30b227eb03.19	x	x	x	x					x
Metody ilościowe w naukach technicznych	HIF500S.I2O.6bf1399c5e70801a064e8cb3c33941bc.19	x		x	x	x			x	x
Technologie webowe	HIF500S.I2O.16ea4533455a5deceffd60a02e80e4b5.19	x		x						
Komunikacja społeczna w dobie nowych mediów	HIFSS.I2O.9d5aac34ace09a8d530c746abe58d592.19	x			x	x		x		x
Analiza sieci społecznych	HIFSS.I2O.14fca051cfefb10f4045abf7a049f2f3.19	x	x	x	x				x	x
Socjologia innowacji	HIFSS.I2O.260f1dcce01d9a7ec52a823903a77c2e.19	x	x	x	x					x
Badanie użyteczności interfejsów	HIFSS.I2O.3a5e4e05a8c21c617f921809e7263c6d.19	x		x					x	
Architektura Usługowa Systemów ICT	HIFSS.I2O.f99da00b8cf116d85d949919027a4a47.19	x		x	x		x	x		
Design thinking	HIFSS.I2O.b06eb39d291149317bb6532ff384236b.19	x		x	x			x	x	
Data Mining and Media Analysis	HIFSS.I4O.73b3544e274b3aaa9fe0e5a65b0e5613.19	x		x						x
Analysis and Visualization of Event Data	HIFSS.I4O.0bddbe0e8b31705c26e3d231fc6967f1.19	x		x						x
Przetwarzanie sygnałów multimedialnych	HIFSS.I4O.da96f11c5316cc175fda75739cea5da8.19	x		x	x				x	x
Service design	HIF500S.I4O.de98b0a7146ee6fa72bf5db8bfeb0c1f.19	x		x	x		x	x		
Projektowanie interfejsów. Podstawy ergonomii	HIFSS.I4O.95d13d759f9cd75961da27f8d9cd445d.19	x		x	x		x	x	x	
Smart community, smart city	HIFSS.I4O.8d33fcc8bda2cdf7592deb9a308a9e75.19	x	x	x	x					x
Bazy danych	HIF500S.I4O.68c21af74bbdb419a5b118007ecce45b.19	x		x	x				x	

Przedmiot	Kod									
		P65_WG_P	P65_WK_P	P65_UW_P	P65_UK_P	P65_UU_P	P65_UO_P	P65_KO_P	P65_KR_P	P65_KK_P
Język angielski B-2 - kurs obowiązkowy 135 godzin - semestr 2/3 (profil praktyczny)	HIFSS.I40.7c2f52195c1b1c1e2ac8e23bf5287d16.19				x					
Społeczeństwo sieci	HIFSS.I40.302ebecca24c6f6660a579f8ed04a853.19	x	x	x	x					x
Wielowymiarowa analiza danych	HIF500S.I40.03dd79247cd18c0d13a9a6c9d94be045.19	x		x	x				x	x
Probabilistyka	HIFSS.I40.6ee303863334d77ee2ab1c201e173975.19	x		x	x			x		
Projektowanie interfejsów	HIF500S.I80.06d8827ed1ac8bb80bb6b99510d13b22.19	x		x	x				x	x
Warsztaty praktyczne	HIFSS.I80.59cf9bbb434b1cf293bab24ff5a1ac0e.19		x	x				x	x	
Startup a PR	HIFSS.I80.313d7f20b5130a8278e46c7bf52e5256.19		x	x	x			x		
Projektowanie gier wideo: projekt świata	HIFSS.I80.bb55eb9ce46f70462b971673e295b3e1.19	x		x	x					
Projektowanie gier wideo: prototypowanie fabuły	HIFSS.I80.eb056a683658e3db2e601dacac02328b.19	x		x	x					
Wstęp do badań i projektowania gier wideo	HIFSS.I80.2283efdeed051c1fceb02b58ca3cb5c6.19	x	x	x				x		x
Informatyczne metody śledcze	HIFSS.I80.9796766572a5f56cccd18ef69328ead4.19	x	x	x	x				x	x
Data science dla e-commerce	HIFSS.I80.0c6972e506bb3abbfededd0cbed4bf5e.19			x	x			x	x	x
Warsztat statystyki publicznej	HIFSS.I80.356088d3fc2140f1c6688f5b29ec9c2f.19		x	x				x		
E-inicjatywy zorientowane społecznie	HIFSS.I80.0cfe260ced481fcc351c67a0afe0be8c.19	x	x		x				x	
Społeczności wirtualne	HIFSS.I80.a4848b8dd9c85ee7c187885114106a36.19	x	x	x	x			x		x
Proces tworzenia chatbotów na przykładzie platformy Messenger	HIFSS.I80.7e4c55af52b2c44311dbec024b154e42.19	x		x				x		x
Produktywność na co dzień - narzędzia i techniki wspierające efektywną pracę	HIFSS.I80.eca2b40bc0f109761d0948615d4584cc.19	x	x	x				x	x	
Wprowadzenie do IBM SPSS Modeler	HIFSS.I80.68d8ad2f31fb1f29712549fb49d61491.19	x		x	x				x	x
Wprowadzenie do zarządzania projektami	HIFSS.I80.1a2a547ab183ac37abefdfb7561fb32e.19	x	x		x			x		

Przedmiot	Kod	P65_WG_P	P65_WK_P	P65_UW_P	P65_UK_P	P65_UU_P	P65_UO_P	P65_KO_P	P65_KR_P	P65_KK_P
Społeczne i psychologiczne podstawy projektowania interakcji	HIFSS.I80.9ec0c9fe9bcbbf9225f1f21912ddd5c2.19	x	x	x	x			x		x
Analiza i projektowanie innowacji w oparciu o modele biznesowe	HIFS00S.I80.c0c4d1f950e55e7a7c0f6d7a0abdf928.19		x	x	x			x		x
Komputerowa ekstrakcja danych	HIFS00S.I80.595d785c70442c7642aeda75af591889.19	x		x	x		x			x
Język angielski B-2 - kurs obowiązkowy 135 godzin - semestr 3/3 (profil praktyczny)	HIFSS.I80.714f288d8deebb2eeeab98c88dc400c4.19				x					
Google analytics	HIFSS.I80.70e1c6d32b49ddb4bad27a6801e4c09d.19	x								x
Fantastyka w kulturze współczesnej	HIFSS.I80.4d6d5e2349619cc2838c43c15004639f.19	x		x						x
Cyfrowe przestrzenie interaktywnych środowisk VR - wprowadzenie do wschodzącego medium	HIFSS.I80.180f6118c84105020aebc77f021d762d.19	x	x	x	x			x		x
Warsztat dziennikarza telewizyjnego 2	HIFSS.I80.e0142b40b8a3ca444188a97b69ce0af3.19	x		x						x
Podstawy analizy akustycznej sygnału mowy	HIFSS.I80.1662100c3ef5a87768e243c94d40e8e7.19	x		x	x	x		x	x	x
Kreatywność, ciało-umysł, proces twórczy	HIFSS.I80.3d7ffb30f7ed49899f4db8a8e66a081c.19	x		x						x
Theories of International Relations	HIFS00S.I80.e61594a150a4fa3615a1c5b8f7ecf133.19	x		x						x
Neoliberalism and Globalization	HIFSS.I80.4e836bbddb5d74f074607b9bcebef303.19	x		x						x
Eksploracja Danych	HIFS00S.I80.b3217f05dc42c74458b4cdcd02053f40.19	x		x	x		x	x		x
Przetwarzanie sygnałów cyfrowych, User Experience, wirtualna rzeczywistość	HIFSS.I100.d48f9d0063aa5d6146d2cf359216a5b5.19	x	x					x	x	x
UX w życiu społecznym	HIFSS.I100.d9dc1ba316b68b168dbaf51b9689714d.19	x	x					x	x	x
Człowiek w świecie technologii. Wykorzystanie narzędzi analizowania sieci do diagnozy procesów społecznych	HIFSS.I100.b52e2b3d5312e462d13f0a06ac91b313.19	x	x					x	x	x
Społeczno-kulturowe wymiary technologii i innowacji	HIFSS.I100.abba55bca67d86d226e05d1872cdb494.19	x	x					x	x	x
Modelowanie systemów	HIFS00S.I100.e5924bbf25710a44d1fb572ce1d9fd9e.19	x	x	x	x			x		x

Przedmiot	Kod	P65_WG_P	P65_WK_P	P65_UW_P	P65_UK_P	P65_UU_P	P65_UO_P	P65_KO_P	P65_KR_P	P65_KK_P
Smart City - Smart Community - społeczne aspekty rozwiązań inteligentnego miasta	HIFSS.I100.2655908a6e374508109cf16ddd4a6ba7.19	x	x	x	x			x		x
Internet (wszech) rzeczy. Społeczne i kulturowe konsekwencje internetowej rewolucji „nie-ludzi”	HIF500S.I100.2612faa4de2d41fd4326a1c5b47f532f.19	x	x	x						x
Ochrona własności intelektualnej	HIF500S.I100.1de8b093bfb948a085ddecb8c8780023.19		x	x			x			x
Praktyka studencka 1	HIFSS.I100.37e3f8e44e36ae4df9228c1dd280447f.19	x		x			x	x		x
Modelowanie w data mining	HIF500S.I100.737983731831ff73db394a970b5f0900.19	x		x	x		x		x	x
Text mining	HIF500S.I100.f3e995feb2a38865e7bf482ddf8c5689.19	x		x	x				x	x
Wizualizacja danych	HIF500S.I100.5ffd10f191489e885440026124eb90dd.19	x		x	x					x
Cnoty i wady. Od ambicji do życzliwości	HIFSS.I100.8209b86af67f7f9c2d3a5d134c886075.19	x		x						x
Platforma .NET Framework: podstawy programowania obiektowego w języku C Sharp	HIFSS.I100.a93d5dd28669c874f11733b85906c412.19	x		x	x			x		x
Fashion studies	HIFSS.I100.fe820f983125400fd0f37d480846a886.19	x		x						x
Socjologia rodziny	HIFSS.I100.80aaec3472c35c2f4eec65f28324a32d.19	x		x						x
Warsztat dziennikarza telewizyjnego	HIFSS.I100.3de91cc3159caa8247eceed98a296f4.19	x		x						x
Socjologia czasu wolnego	HIFSS.I100.04a85d2861b0a37c8d2ba9878f2fd718.19	x	x	x						x
Człowiek w świecie technologii. Wykorzystanie narzędzi analizowania sieci do diagnozy procesów społecznych	HIFSS.I200.b52e2b3d5312e462d13f0a06ac91b313.19	x	x					x	x	x
Przetwarzanie sygnałów cyfrowych, User Experience, wirtualna rzeczywistość	HIFSS.I200.7a6588417c0de1b0660e1939e074fd66.19	x	x	x	x			x		x
Społeczno-kulturowe wymiary technologii i innowacji	HIFSS.I200.abba55bca67d86d226e05d1872cdb494.19	x	x	x	x			x		x
Modelowanie systemów	HIF500S.I200.e5924bbf25710a44d1fb572ce1d9fd9e.19	x	x	x	x			x		x

Przedmiot	Kod									
		P65_WG_P	P65_WK_P	P65_UW_P	P65_UK_P	P65_UU_P	P65_UO_P	P65_KO_P	P65_KR_P	P65_KK_P
Smart City - Smart Community - społeczne aspekty rozwiązań inteligentnego miasta	HIFSS.I200.2655908a6e374508109cf16ddd4a6ba7.19	x	x	x	x			x		x
UX w życiu społecznym	HIFSS.I200.d9dc1ba316b68b168dbaf51b9689714d.19	x	x	x	x			x		x
Projekt dyplomowy	HIF500S.I200.b2faae2a74498a715bca172fe5a25492.19	x	x	x	x				x	x
Praktyka studencka 2	HIFSS.I200.a2a6815d966497f7e24a3a60d0a4dbfb.19	x		x			x	x	x	x
Cyfrowe przestrzenie interaktywnych środowisk VR - wprowadzenie do wschodzącego medium	HIFSS.I200.180f6118c84105020aebc77f021d762d.19	x	x	x	x			x		x
Fantastyka w kulturze współczesnej	HIFSS.I200.4d6d5e2349619cc2838c43c15004639f.19	x		x						x
Podstawy analizy akustycznej sygnału mowy	HIFSS.I200.1662100c3ef5a87768e243c94d40e8e7.19	x		x	x	x		x	x	x
Kreatywność, ciało-umysł, proces twórczy	HIFSS.I200.3d7ffb30f7ed49899f4db8a8e66a081c.19	x		x						x
Warsztat dziennikarza telewizyjnego 2	HIFSS.I200.e0142b40b8a3ca444188a97b69ce0af3.19	x		x						x
Suma:		102	47	100	65	6	14	53	36	86

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

Kierunek: Informatyka Społeczna

2019/2020/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	Aktywność na zajęciach, Projekt	IFS1P_W04, IFS1P_W06, IFS1P_W09, IFS1P_W03, IFS1P_U01, IFS1P_U02, IFS1P_U07, IFS1P_K06, IFS1P_U13, 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	Wykład, Ćwiczenia audytoryjne	Aktywność na zajęciach, Kolokwium, Egzamin	IFS1P_W01, IFS1P_W09, IFS1P_U05, IFS1P_K03, IFS1P_K05
Metody badań jakościowych	Ćwiczenia projektowe	Aktywność na zajęciach, Wykonanie projektu	IFS1P_W04, IFS1P_W09, IFS1P_W13, IFS1P_U01, IFS1P_U09, IFS1P_K06, IFS1P_U03, IFS1P_U05, IFS1P_K01, IFS1P_K04
Metody badań ilościowych	Wykład, Ćwiczenia projektowe	Aktywność na zajęciach, Wykonanie projektu, Egzamin, Zaangażowanie w pracę zespołu	IFS1P_W08, IFS1P_W13, IFS1P_U03, IFS1P_U05, IFS1P_U10, IFS1P_K02, IFS1P_K01
Kreacja jako proces transformacji - arteterapia i edukacja artystyczna dla włączenia społecznego	Wykład		
Logika	Wykład, Ćwiczenia audytoryjne	Aktywność na zajęciach, Kolokwium	IFS1P_W01, IFS1P_U05, IFS1P_U09, IFS1P_K03, IFS1P_K05
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
Cnoty i wady. Od ambicji do życzliwości	Wykład	Aktywność na zajęciach, Esej	IFS1P_W04, IFS1P_W05, IFS1P_U06, IFS1P_K05
Socjologia rodziny	Wykład	Kolokwium, Referat, Prezentacja	IFS1P_W04, IFS1P_W05, IFS1P_U06, IFS1P_K05
Platforma .NET Framework: podstawy programowania obiektowego w języku C Sharp	Wykład	Projekt	IFS1P_W01, IFS1P_W03, IFS1P_U03, IFS1P_U04, IFS1P_U01, IFS1P_U05, IFS1P_K05, IFS1P_K07
Fashion studies	Wykład	Aktywność na zajęciach, Wykonanie projektu, Esej	IFS1P_W04, IFS1P_W05, IFS1P_U06, IFS1P_K05
Warsztat dziennikarza telewizyjnego	Zajęcia warsztatowe	Wykonanie projektu, Projekt, Esej	IFS1P_W04, IFS1P_W05, IFS1P_U06, IFS1P_K05
Socjologia czasu wolnego	Wykład	Aktywność na zajęciach, Kolokwium, Prezentacja	IFS1P_W06, IFS1P_W12, IFS1P_W08, IFS1P_W04, IFS1P_U01, IFS1P_K05
Grafika komputerowa	Ćwiczenia laboratoryjne	Aktywność na zajęciach, Projekt	IFS1P_W02, IFS1P_W04, IFS1P_U01, IFS1P_U04, IFS1P_K01, IFS1P_K02
Kreatywność, ciało-umysł, proces twórczy	Wykład	Aktywność na zajęciach, Kolokwium, Prezentacja	IFS1P_W12, IFS1P_U09, IFS1P_K05
Warsztat dziennikarza telewizyjnego 2	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Prezentacja	IFS1P_W05, IFS1P_W04, IFS1P_U06, IFS1P_K05
Podstawy analizy akustycznej sygnału mowy	Wykład	Sprawozdanie	IFS1P_W04, IFS1P_W09, IFS1P_U01, IFS1P_U05, IFS1P_U08, IFS1P_U02, IFS1P_U10, IFS1P_K03, IFS1P_K05, IFS1P_K01, IFS1P_K02
Cyfrowe przestrzenie interaktywnych środowisk VR - wprowadzenie do wschodzącego medium	Zajęcia warsztatowe	Projekt	IFS1P_W06, IFS1P_W03, IFS1P_U05, IFS1P_U01, IFS1P_K01, IFS1P_K04
Fantastyka w kulturze współczesnej	Wykład	Aktywność na zajęciach, Kolokwium	IFS1P_W04, IFS1P_U09, IFS1P_K06
Kultura starożytnej Grecji i Rzymu	Wykład	Aktywność na zajęciach, Wynik testu zaliczeniowego	IFS1P_W04, IFS1P_W06, 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
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
E-inicjatywy zorientowane społecznie	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Wykonanie ćwiczeń	IFS1P_W07, IFS1P_W04, IFS1P_U05, IFS1P_K02
Warsztaty praktyczne	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Wykonanie projektu, Projekt	IFS1P_W06, IFS1P_U10, IFS1P_U01, IFS1P_U02, IFS1P_K02, IFS1P_K07
Spółeczności 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
Proces tworzenia chatbotów na przykładzie platformy Messenger	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Projekt, Zaangażowanie w pracę zespołu	IFS1P_W01, IFS1P_U04, IFS1P_K06, IFS1P_K07
Warsztat statystyki publicznej	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie projektu, Projekt	IFS1P_W06, IFS1P_U10, IFS1P_U13
Technologie innowacji	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Projekt	IFS1P_W04, IFS1P_K07, IFS1P_U02, IFS1P_K06, IFS1P_K05
Informatyczne metody śledcze	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych, Kolokwium, Studium przypadków, Odpowiedź ustna, Zaliczenie laboratorium	IFS1P_W06, IFS1P_W10, IFS1P_U09, IFS1P_K02, IFS1P_U01, IFS1P_U02, IFS1P_U04, IFS1P_U06, IFS1P_W09, IFS1P_U05, IFS1P_U10, IFS1P_K06
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
Startup a PR	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Wykonanie projektu, Projekt, Studium przypadków	IFS1P_W07, IFS1P_U09, IFS1P_U07, IFS1P_K01
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
Projektowanie gier wideo: projekt świata	Zajęcia warsztatowe	Wykonanie projektu	IFS1P_W04, IFS1P_W09, IFS1P_U01, IFS1P_U03, IFS1P_U04, IFS1P_U05
Data science dla e-commerce	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie projektu, Projekt, Zaangażowanie w pracę zespołu, Prezentacja, Zaliczenie laboratorium	IFS1P_U05, IFS1P_U09, IFS1P_U01, IFS1P_K05, IFS1P_K01, IFS1P_K02
Projektowanie gier wideo: prototypowanie fabuły	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Wykonanie projektu	IFS1P_W04, IFS1P_U04, IFS1P_U05, IFS1P_U06, IFS1P_U10, IFS1P_U01
Metody i techniki programowania	Wykład, Ćwiczenia laboratoryjne	Wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych, Kolokwium, Projekt, Egzamin	IFS1P_W01, IFS1P_U01, IFS1P_U05, IFS1P_U10, IFS1P_K04
Społeczny wymiar technologii	Wykład	Aktywność na zajęciach, Egzamin	IFS1P_W07, IFS1P_W04, IFS1P_W06, IFS1P_U06, IFS1P_U03, IFS1P_K04, IFS1P_K05
Metody ilościowe w naukach technicznych	Wykład, Ćwiczenia audytoryjne	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Kolokwium, Egzamin, Odpowiedź ustna	IFS1P_W01, IFS1P_U05, IFS1P_U08, IFS1P_U09, IFS1P_U12, IFS1P_K02, IFS1P_K04, IFS1P_K06
Technologie webowe	Ćwiczenia laboratoryjne	Kolokwium	IFS1P_W03, IFS1P_U10
Komunikacja społeczna w dobie nowych mediów	Wykład, Konwersatorium	Aktywność na zajęciach, Projekt, Prezentacja	IFS1P_W02, IFS1P_W05, IFS1P_U03, IFS1P_U07, IFS1P_U08, IFS1P_K04, IFS1P_K03
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
Socjologia innowacji	Ćwiczenia projektowe	Esej, Odpowiedź ustna	IFS1P_W05, IFS1P_W06, IFS1P_W07, IFS1P_W12, IFS1P_U01, IFS1P_U02, IFS1P_U05, IFS1P_K06, IFS1P_U03, IFS1P_U09, IFS1P_K05
Badanie użyteczności interfejsów	Wykład	Aktywność na zajęciach, Projekt	IFS1P_W09, IFS1P_W12, IFS1P_W03, IFS1P_W04, IFS1P_U01, IFS1P_K02

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
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
Design thinking	Ćwiczenia projektowe	Aktywność na zajęciach, Projekt	IFS1P_W04, IFS1P_U01, IFS1P_U07, IFS1P_U09, IFS1P_K02, IFS1P_K03
Data Mining and Media Analysis	Ćwiczenia laboratoryjne	Aktywność na zajęciach, Wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych	IFS1P_W04, IFS1P_U02, IFS1P_U06, IFS1P_K05, IFS1P_K06
Analysis and Visualization of Event Data	Ćwiczenia laboratoryjne	Aktywność na zajęciach, Wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych, Kolokwium	IFS1P_W04, IFS1P_U02, IFS1P_U06, IFS1P_K05, IFS1P_K06
Przetwarzanie sygnałów multimedialnych	Wykład	Egzamin	IFS1P_W01, IFS1P_W04, IFS1P_W09, IFS1P_U02, IFS1P_U05, IFS1P_U01, IFS1P_K05, IFS1P_K04, IFS1P_K02
Service design	Ćwiczenia projektowe	Aktywność na zajęciach, Wykonanie projektu	IFS1P_W03, IFS1P_U01, IFS1P_U03, IFS1P_U13, IFS1P_K01
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
Bazy danych	Wykład, Ćwiczenia laboratoryjne	Kolokwium, Egzamin	IFS1P_W03, IFS1P_W01, IFS1P_W04, IFS1P_U03, IFS1P_U05, IFS1P_U01, IFS1P_K02
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
Spółeczeństwo sieci	Wykład	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Esej, Prezentacja	IFS1P_W04, IFS1P_W06, IFS1P_U02, IFS1P_U03, IFS1P_U04, IFS1P_K04

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
Wielowymiarowa analiza danych	Ćwiczenia laboratoryjne	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
Probabilistyka	Wykład, Ćwiczenia audytorjne	Wykonanie ćwiczeń, Kolokwium, Egzamin, Studium przypadków , Odpowiedź ustna	IFS1P_W01, IFS1P_W04, IFS1P_U05, IFS1P_U01, IFS1P_U10, IFS1P_K03
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
Warsztaty praktyczne	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Wykonanie projektu, Projekt	IFS1P_W06, IFS1P_U10, IFS1P_U01, IFS1P_U02, IFS1P_K02, IFS1P_K07
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
Projektowanie gier wideo: prototypowanie fabuły	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Wykonanie projektu	IFS1P_W04, IFS1P_U04, IFS1P_U05, IFS1P_U06, IFS1P_U10, IFS1P_U01
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
Informatyczne metody śledcze	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych, Kolokwium, Studium przypadków , Odpowiedź ustna, Zaliczenie laboratorium	IFS1P_W06, IFS1P_W10, IFS1P_U09, IFS1P_K02, IFS1P_U01, IFS1P_U02, IFS1P_U04, IFS1P_U06, IFS1P_W09, IFS1P_U05, IFS1P_U10, IFS1P_K06
Data science dla e-commerce	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie projektu, Projekt, Zaangażowanie w pracę zespołu, Prezentacja, Zaliczenie laboratorium	IFS1P_U05, IFS1P_U09, IFS1P_U01, IFS1P_K05, IFS1P_K01, IFS1P_K02
Warsztat statystyki publicznej	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie projektu, Projekt	IFS1P_W06, IFS1P_U10, IFS1P_U13

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
E-inicjatywy zorientowane społecznie	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Wykonanie ćwiczeń	IFS1P_W07, IFS1P_W04, IFS1P_U05, IFS1P_K02
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
Proces tworzenia chatbotów na przykładzie platformy Messenger	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Projekt, Zaangażowanie w pracę zespołu	IFS1P_W01, IFS1P_U04, IFS1P_K06, 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
Wprowadzenie do IBM SPSS Modeler	Ćwiczenia projektowe	Wykonanie projektu, Wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych, Esej	IFS1P_W01, IFS1P_W03, IFS1P_U10, IFS1P_U05, IFS1P_K02, IFS1P_K04
Wprowadzenie do zarządzania projektami	Wykład, Ćwiczenia projektowe	Aktywność na zajęciach, Projekt, Egzamin	IFS1P_W06, IFS1P_W02, IFS1P_W04, IFS1P_W05, IFS1P_U03, IFS1P_K01, IFS1P_K07
Społeczne i psychologiczne podstawy projektowania interakcji	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Kolokwium, Referat	IFS1P_W05, IFS1P_W07, IFS1P_W08, IFS1P_W02, IFS1P_W11, IFS1P_U05, IFS1P_U06, IFS1P_U09, IFS1P_U02, IFS1P_K01, 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
Komputerowa ekstrakcja danych	Ćwiczenia projektowe	Egzamin	IFS1P_W01, IFS1P_W03, IFS1P_W09, IFS1P_U01, IFS1P_U06, IFS1P_U05, IFS1P_U13, IFS1P_K04
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
Google analytics	Ćwiczenia projektowe	Aktywność na zajęciach, Projekt	IFS1P_W09, 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
Fantastyka w kulturze współczesnej	Wykład	Aktywność na zajęciach, Kolokwium	IFS1P_W04, IFS1P_U09, IFS1P_K06
Cyfrowe przestrzenie interaktywnych środowisk VR - wprowadzenie do wschodzącego medium	Zajęcia warsztatowe	Projekt	IFS1P_W06, IFS1P_W03, IFS1P_U05, IFS1P_U01, IFS1P_K01, IFS1P_K04
Warsztat dziennikarza telewizyjnego 2	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Prezentacja	IFS1P_W05, IFS1P_W04, IFS1P_U06, IFS1P_K05
Podstawy analizy akustycznej sygnału mowy	Wykład	Sprawozdanie	IFS1P_W04, IFS1P_W09, IFS1P_U01, IFS1P_U05, IFS1P_U08, IFS1P_U02, IFS1P_U10, IFS1P_K03, IFS1P_K05, IFS1P_K01, IFS1P_K02
Kreatywność, ciało-umysł, proces twórczy	Wykład	Aktywność na zajęciach, Kolokwium, Prezentacja	IFS1P_W12, IFS1P_U09, IFS1P_K05
Theories of International Relations	Zajęcia seminaryjne	Aktywność na zajęciach, Kolokwium, Esej	IFS1P_W04, IFS1P_U09, IFS1P_U02, IFS1P_K04
Neoliberalism and Globalization	Zajęcia seminaryjne	Aktywność na zajęciach, Kolokwium, Esej	IFS1P_W04, IFS1P_U02, IFS1P_U09, IFS1P_K04
Eksploracja Danych	Wykład, Ćwiczenia projektowe	Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Kolokwium, Egzamin, Aktywność na zajęciach	IFS1P_W03, IFS1P_W09, IFS1P_W01, IFS1P_U05, IFS1P_U01, IFS1P_U09, IFS1P_K04, IFS1P_K03, IFS1P_U13
Przetwarzanie sygnałów cyfrowych, User Experience, wirtualna rzeczywistość	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
UX w życiu społecznym	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
Człowiek w świecie technologii. Wykorzystanie narzędzi analizowania sieci do diagnozy procesów społecznych	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
Społeczno-kulturowe wymiary technologii i innowacji	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
Modelowanie systemów	Zajęcia seminaryjne	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Referat, Prezentacja	IFS1P_W04, IFS1P_W09, IFS1P_W10, IFS1P_U02, IFS1P_U06, IFS1P_K06, IFS1P_U05, 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
Smart City - Smart Community - społeczne aspekty rozwiązań inteligentnego miasta	Zajęcia seminaryjne	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Referat, Prezentacja	IFS1P_W10, IFS1P_W09, IFS1P_W04, IFS1P_U02, IFS1P_U05, IFS1P_U06, IFS1P_K06, IFS1P_K03, IFS1P_K05
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
Praktyka studencka 1			IFS1P_W04, IFS1P_U12, IFS1P_U13, IFS1P_K01, IFS1P_K04
Modelowanie w data mining	Wykład, Ćwiczenia projektowe	Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Kolokwium, Egzamin	IFS1P_W09, IFS1P_W03, IFS1P_W01, IFS1P_U04, IFS1P_U03, IFS1P_U01, IFS1P_K04, IFS1P_K02, IFS1P_U13
Text mining	Ćwiczenia projektowe	Aktywność na zajęciach, Egzamin	IFS1P_W01, IFS1P_W03, IFS1P_W04, IFS1P_U04, IFS1P_U05, IFS1P_U01, IFS1P_K02, IFS1P_K04
Wizualizacja danych	Ćwiczenia projektowe	Wykonanie projektu, Projekt, Prezentacja	IFS1P_W02, IFS1P_W04, IFS1P_U01, IFS1P_U05, IFS1P_U06, IFS1P_K04, IFS1P_K05
Cnoty i wady. Od ambicji do życzliwości	Wykład	Aktywność na zajęciach, Esej	IFS1P_W04, IFS1P_W05, IFS1P_U06, IFS1P_K05
Platforma .NET Framework: podstawy programowania obiektowego w języku C Sharp	Wykład	Projekt	IFS1P_W01, IFS1P_W03, IFS1P_U03, IFS1P_U04, IFS1P_U01, IFS1P_U05, IFS1P_K05, IFS1P_K07
Fashion studies	Wykład	Aktywność na zajęciach, Wykonanie projektu, Esej	IFS1P_W04, IFS1P_W05, IFS1P_U06, IFS1P_K05
Socjologia rodziny	Wykład	Kolokwium, Referat, Prezentacja	IFS1P_W04, IFS1P_W05, IFS1P_U06, IFS1P_K05
Warsztat dziennikarza telewizyjnego	Zajęcia warsztatowe	Wykonanie projektu, Projekt, Esej	IFS1P_W04, IFS1P_W05, IFS1P_U06, IFS1P_K05
Socjologia czasu wolnego	Wykład	Aktywność na zajęciach, Kolokwium, Prezentacja	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
Człowiek w świecie technologii. Wykorzystanie narzędzi analizowania sieci do diagnozy procesów społecznych	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
Przetwarzanie sygnałów cyfrowych, User Experience, wirtualna rzeczywistość	Zajęcia seminaryjne	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Referat, Prezentacja	IFS1P_W10, IFS1P_W09, IFS1P_W04, IFS1P_U02, IFS1P_U05, IFS1P_U06, IFS1P_K06, IFS1P_K03, IFS1P_K05
Społeczno-kulturowe wymiary technologii i innowacji	Zajęcia seminaryjne	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Referat, Prezentacja	IFS1P_W10, IFS1P_W09, IFS1P_W04, IFS1P_U02, IFS1P_U05, IFS1P_U06, IFS1P_K06, IFS1P_K03, IFS1P_K05
Modelowanie systemów	Zajęcia seminaryjne	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Referat, Prezentacja	IFS1P_W04, IFS1P_W09, IFS1P_W10, IFS1P_U02, IFS1P_U06, IFS1P_K06, IFS1P_U05, IFS1P_K03, IFS1P_K05
Smart City - Smart Community - społeczne aspekty rozwiązań inteligentnego miasta	Zajęcia seminaryjne	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Referat, Prezentacja	IFS1P_W10, IFS1P_W09, IFS1P_W04, IFS1P_U02, IFS1P_U05, IFS1P_U06, IFS1P_K06, IFS1P_K03, IFS1P_K05
UX w życiu społecznym	Zajęcia seminaryjne	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Referat, Prezentacja	IFS1P_W10, IFS1P_W09, IFS1P_W04, IFS1P_U02, IFS1P_U05, IFS1P_U06, IFS1P_K06, IFS1P_K03, IFS1P_K05
Projekt dyplomowy	Praca dyplomowa	Przygotowanie pracy dyplomowej	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			IFS1P_W04, IFS1P_U13, IFS1P_K01, IFS1P_K04, IFS1P_K03, IFS1P_U12, IFS1P_K02
Cyfrowe przestrzenie interaktywnych środowisk VR - wprowadzenie do wschodzącego medium	Zajęcia warsztatowe	Projekt	IFS1P_W06, IFS1P_W03, IFS1P_U05, IFS1P_U01, IFS1P_K01, IFS1P_K04
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
Podstawy analizy akustycznej sygnału mowy	Wykład	Sprawozdanie	IFS1P_W04, IFS1P_W09, IFS1P_U01, IFS1P_U05, IFS1P_U08, IFS1P_U02, IFS1P_U10, IFS1P_K03, IFS1P_K05, IFS1P_K01, IFS1P_K02
Kreatywność, ciało-umysł, proces twórczy	Wykład	Aktywność na zajęciach, Kolokwium, Prezentacja	IFS1P_W12, IFS1P_U09, IFS1P_K05
Warsztat dziennikarza telewizyjnego 2	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Prezentacja	IFS1P_W05, IFS1P_W04, IFS1P_U06, IFS1P_K05

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	170
zajęć z zakresu nauk podstawowych właściwych dla danego kierunku studiów	165
zajęć o charakterze praktycznym, kształtujących umiejętności praktyczne, w tym zajęć laboratoryjnych, projektowych, praktycznych i warsztatowych	93
zajęć podlegających wyborowi przez studenta (w wymiarze nie mniejszym niż 30% liczby punktów ECTS koniecznych do uzyskania kwalifikacji odpowiadających poziomowi kształcenia)	57
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	27
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)	103

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 kolegiального 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 Prodzecekanowi 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 prowadzenie 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 cząstkowych 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 cząstkowych 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