



Program studiów

Kierunek: Informatyka Społeczna

Spis treści

Ogólna charakterystyka kierunku studiów i programu studiów	3
Ogólne informacje o programie studiów	5
Warunki rekrutacji na studia	7
Efekty kierunkowe	8
Matryca pokrycia efektów kierunkowych	11
Matryca charakterystyk efektów uczenia się w odniesieniu do modułów zajęć	16
Matryca kierunkowych efektów uczenia się w odniesieniu do form zajęć i sposobu zaliczenia, które pozwalają na ich uzyskanie	19
Łączna liczba punktów ECTS	24
Szczegółowe zasady realizacji programu studiów ustalone przez dziekana wydziału	25

Charakterystyka kierunku

Informacje podstawowe

Nazwa wydziału:	Wydział Humanistyczny
Nazwa kierunku:	Informatyka Społeczna
Poziom:	Studia magisterskie II stopnia
Profil:	Praktyczny
Forma:	Stacjonarne
Klasyfikacja ISCED:	
Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie:	120
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom:	magister
Termin rozpoczęcia cyklu:	2024/2025, semestr zimowy
Czas trwania studiów (liczba semestrów):	4

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%	84
Informatyka techniczna i telekomunikacja	30%	36

Wskazanie związku kierunku studiów ze strategią rozwoju AGH oraz misją AGH

W strategii Rozwoju Akademii Górniczo-Hutniczej im. Stanisława Staszica w Krakowie podkreśla się, że AGH od początku istnienia jest mocno powiązana z jednostkami gospodarki narodowej i samorządu regionalnego w realizowaniu postulatów konkretnej służby dla polskiej gospodarki i doradztwa dla władz państwowych i samorządowych. Praktyczny profil planowanego kierunku na studiach II stopnia stanowi wyraz nowej formy tej ukształtowanej przez długie lata służby. Zgodnie ze swoją misją, AGH 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. W ten trend wpisuje się projektowany kierunek na studiach drugiego stopnia. Informatyka Społeczna stanowi nowatorskie i unikalne w skali kraju połączenie nauk społecznych oraz technicznych w spójny interdyscyplinarny program kształcenia.

Umieszczenie efektów uczenia się w obszarze interdyscyplinarnych badań na styku nauk społecznych i informatyki jest wyrazem realizowania określonej w strategii rozwoju roli AGH jako inicjatora przedsięwzięć innowacyjnych. Studia skupią się na różnego rodzaju relacjach pomiędzy człowiekiem a komputerem. Program studiów łączy wiedzę z dziedziny nauk społecznych i humanistycznych oraz inżynieryjnych i technicznych w celu ukształtowania lepszego rozumienia zjawisk społecznych i kulturowych występujących w społeczeństwie informacyjnym oraz relacji zachodzących między światem społecznym a środowiskiem wirtualnym. Kierunek będzie prowadzony przez Wydział Humanistyczny we współpracy z Wydziałem Informatyki, Elektroniki i Telekomunikacji (WIET), Wydziałem Elektrotechniki, Automatyki, Informatyki i Inżynierii Biomedycznej (WEAIB) oraz Wydziałem Fizyki i Informatyki Stosowanej (WFIS). Tym samym zrealizowane zostanie określone w strategii AGH zadanie w zakresie kształcenia, jakim jest koordynacja planów i programów studiów pomiędzy wydziałami.

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

Dynamiczny rozwój społeczeństwa informacyjnego wraz z postępem technologicznym (większa wydajność sprzętu, wzrost dostępności dużych zasobów obliczeniowych) wiąże się z rosnącą liczbą danych w formie cyfrowej i generuje zapotrzebowanie na specjalistów łączących kompetencje inżynierii danych z rozumieniem procesów społecznych i projektowaniem technologii informacyjnych z ich uwzględnieniem. Intensywny rozwój przeżywa także branża przemysłu kreatywnego oraz przemysłu gier wideo (rosnący potencjał rynku gier w Polsce w ostatnich latach, w którym odczuwalny jest brak specjalistów o wykształceniu praktycznym w zakresie tworzenia środowisk wirtualnych, a zarazem o przygotowaniu z zakresu User Experience, zwłaszcza że zauważalne są trendy rozwoju tego rynku również w stronę edukacji czy medycyny. Zapotrzebowaniom tym odpowiada program II stopnia Informatyki Społecznej, który w ramach poszczególnych przedmiotów wyposaża studentów w wiedzę, umiejętności i kompetencje pozwalające na:

- 1) rozwiązywanie problemów w oparciu o analizę danych;
- 2) badanie i projektowanie komunikacji człowiek-komputer;
- 3) projektowanie i tworzenie interaktywnych środowisk wirtualnych o znaczeniu społecznym;
- 4) tworzenie systemów zajmujących się gromadzeniem i przetwarzaniem danych;

Program Informatyki Społecznej wychodzi na przeciw oczekiwaniom pracodawców. Wyniki badań ankietowych prowadzonych wśród pracodawców przez Centrum Karier uzupełnione o badania jakościowe (wywiady pogłębione) pozwoliły dostrzec te kompetencje i umiejętności, które w niewystarczającym stopniu są kształcone choć są ważne z punktu widzenia rynku pracy. Pracodawcy zwracali uwagę przede wszystkim na brak świadomości biznesowo-komercyjnej, brak zrozumienia całego ekosystemu przedsiębiorstwa (poszczególnych działów: R&D, sprzedaży, marketingu etc.; relacji z klientami, partnerami) oraz brak całościowego spojrzenia na produkcję oprogramowania i zależności biznesowe z tym związane. W te spostrzeżenia wpisuje się projektowany kierunek, który za cel stawia sobie 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. Program Informatyki Społecznej pozwala nabyć studentowi takie efekty uczenia się, dzięki temu może on być konkurencyjny na rynku pracy dzięki łączeniu w sposób efektywny kompetencji miękkich i twardych.

Ścieżki kształcenia - zakres w języku polskim oraz w języku angielskim

- Sztuczna inteligencja & data minig kształci studentów w zakresie wiedzy i umiejętności zaawansowanych technik odkrywania wiedzy z baz danych (ang. data analytics, data mining, big data, machine learning, predictive analysis) oraz badania kontekstu społecznego interakcji z robotami, chatbotami nabierającego dziś szczególnego znaczenia w związku pojawianiem się sztucznej inteligencji w kolejnych sferach codziennego życia. (PL)
- Artificial intelligence & data minig educates students in the field of knowledge and skills of advanced techniques of discovering knowledge from databases (data analytics, data mining, machine learning, predictive analysis) and research on the context of social interaction with robots, chatbots, which is becoming more and more important today due to the emergence of artificial intelligence in subsequent spheres of everyday life. (EN)
- Design & Product development kształci studentów w zakresie projektowania produktów, w taki sposób, aby były najkorzystniej odbierane przez użytkowników oraz by odpowiadały ich potrzebom i oczekiwaniom. (PL)
- Design & Product development educates students in the field of product design, in such a way that they are most preferably received by users and to meet their needs and expectations. (EN)

Ścieżki dyplomowania - zakres w języku polskim oraz w języku angielskim

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)

Studenci na drugim stopniu Informatyki Społecznej zdobędą wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne zapewniające przygotowanie do pracy w sektorze IT, przy wytwarzaniu oprogramowania, w działach R&D, w firmach marketingowych, analitycznych, firmach prowadzących badania społeczne, firmach e-commerce, w mediach i portalach informacyjnych, jak również w sektorze kreatywnym i przemyśle gier wideo. Absolwenci będą przygotowani merytorycznie i praktycznie do pracy w charakterze team leaderów oraz project managerów, koordynatorów interdyscyplinarnych zespołów specjalistów, jak również do założenia własnej działalności gospodarczej. Absolwenci będą w stanie sprostać zapotrzebowaniu rynkowemu na specjalistów, którzy w oparciu o analizę danych potrafią rozwiązywać problemy z różnych dziedzin życia społecznego.

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

Przy konstruowaniu programu studiów w zakresie zgodności zakładanych efektów uczenia się z potrzebami rynku pracy oparto się na badaniach przeprowadzonych przez Centrum Karier wśród absolwentów kierunku Wydziału Humanistycznego. Wśród czynników decydujących o przyjęciu do pracy absolwenci Wydziału Humanistycznego najczęściej wymieniali umiejętności interpersonalne. Zatem program studiów II stopnia na projektowanym kierunku został wyposażony w moduły wzmacniające wiedzę, umiejętności i kompetencje w zakresie przyjmowania określonych ról w zespole, rozwiązywania konfliktów, wiedzy na temat rodzajów przywództwa, skutecznej komunikacji i technik prezentacji oraz zarządzania różnorodnością w zespołach.

Ze względu na fakt, iż tylko 44,2% badanych absolwentów deklaroowało w badaniu, że studia przygotowały ich w wystarczającym stopniu do pracy w zakresie zarządzania projektami zdecydowano się na wprowadzenie bloku zajęć mających wzbogacić wiedzę studentów i wykształcić umiejętności i kompetencje w zakresie zarządzania projektem i zespołem. W szczególności absolwenci: będą znali i potrafili zastosować metodyki projektowe; będą posiadać kompetencje w zakresie zarządzania projektem, z uwzględnieniem zarządzania zakresem projektu, harmonogramem, budżetem, jakością, ryzykiem oraz relacjami z klientem; będą potrafili koordynować pracę interdyscyplinarnego zespołu; będą potrafili zarządzać różnorodnością;

będą potrafili skutecznie komunikować się w zespole, rozwiązywać konflikty, udzielać konstruktywnej krytyki. W ramach programu II stopnia Informatyki Społecznej studenci nabędą kompetencje, dzięki którym będą przedsiębiorczy i będą potrafili myśleć kreatywnie, łamać schematy myślowe, oceniać innowacyjność rozwiązań oraz planować strategiczne rozwiązania, m.in. w oparciu o analizę danych. W programie studiów położono nacisk na zajęcia o charakterze laboratoryjnym, warsztatowym i ćwiczeniowym, poszerzono repertuar zajęć praktycznych o semestralne projekty z praktykami. Wynikało to ze zgłaszanego przez absolwentów I stopnia zbyt niskiego stopnia nabycia przez nich umiejętności z zakresu urządzeń specjalistycznych (oprogramowanie i oprzyrządowanie specjalistyczne).

Zdecydowano się też na rozszerzenie zakresu zajęć kształcących praktyczne umiejętności, praktyczne przygotowanie do zawodu o semestralne projekty praktyczne. Zgodnie z wynikami badań absolwentów, w przypadku co piątego badanego praktyki i staże pomogły znaleźć zatrudnienie. 70,3% badanych wskazało właśnie obowiązkowe praktyki jako źródło budowania doświadczenia zawodowego podczas studiów. Przemawia to na rzecz utworzenia projektowanego kierunku jako studiów o profilu praktycznym.

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 mieści się w obszarze interdyscyplinarnych badań na styku nauk społecznych i informatyki – przede wszystkim w zakresie pozyskiwania/wykorzystywania istniejących danych, na podstawie których można badać zjawiska i procesy społeczne oraz kulturowe, a także projektować nowoczesne i ergonomiczne rozwiązania.

Dobłą praktyką wpisującą się w rządowy program Dostępność plus jest wprowadzenie jako obowiązkowego modułu skupiającego się na dostępności dla wszystkich projektowanych rozwiązań.

Dobre praktyki w zakresie łączenia wiedzy akademickiej z przygotowaniem zawodowym wdrożono też do programu w formie praktycznych projektów semestralnych, w czasie których studenci pracują pod kierunkiem nauczyciela akademickiego ale rozwiązują problemy stawiane przez praktyków - osób faktycznie znających uwarunkowania i rzeczywistość danego obszaru aktywności zawodowej. Projekt semestralny został zaplanowany na drugim i trzecim semestrze studiów. Ideą zajęć, innowacyjną w procesie kształcenia, jest integrowanie treści pojawiających się podczas kilku przedmiotów w semestrze w ramach realizacji jednego projektu, dzięki któremu studenci przejdą przez wszystkie etapy projektowe, różne w zależności od typu projektu i specjalizacji. Studenci pracować będą w zespołach 3-4 osobowych, a obrona projektu odbywać się będzie przed komisją. Studenci pracować będą nad realnym problemem biznesowym. Podczas pracy nad projektem studenci rozwijają swoje kompetencje badawcze, projektowe, strategiczne, ale również umiejętności współpracy w grupie i umiejętności przywódcze.

W ramach dobrych praktyk zaplanowano kolejne cykliczne spotkania z przedstawicielami branży ICT - w tym z przedsiębiorcami zainteresowanymi przyjmowaniem studentów na praktyki - podczas których będzie miała miejsce wzajemna wymiana informacji, sugestii i weryfikacja dotychczasowego procesu kształcenia pod kątem potrzeb pracodawców.

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

Program studiów był konsultowany z praktykami i ekspertami działającymi w branży UX, którzy współpracują z Wydziałem Humanistycznym w ramach merytorycznej realizacji licznych studiów podyplomowych. Korepondują one tematycznie z zagadnieniami poruszonymi w programie studiów drugiego stopnia Informatyki Społecznej.

Odbłyły się konsultacje z przedstawicielami branży ICT, które potwierdziły trafność rozpoznania zapotrzebowania na absolwentów kierunku Informatyka Społeczna. Pozytywne oceny dotyczące kierunku koncentrowały się na wskazaniu takich atutów, jak interdyscyplinarność, uwzględnianie zagadnień związanych z big data, Internetem rzeczy i projektowaniem zorientowanym na użytkownika, a tym samym odpowiadanie na aktualne potrzeby szeroko rozumianego rynku ICT. Przedsiębiorcy, którym przedstawiono program studiów, są również często zainteresowani przyjęciem studentów na praktyki studenckie.

Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych

Studenci odbywać będą praktyki zawodowe w wymiarze 3 miesięcy w przedsiębiorstwach, instytucjach i innych zakładach pracy, specjalizujących się w działaniach z zakresu sztucznej inteligencji, e-commerce, data mining, user experience, product development i design. Listy intencyjne od przedsiębiorstw branży stanowią załączniki do niniejszego wniosku. Łącznie deklarowana liczba miejsc dla potencjalnych praktykantów wynosi 43 (przy maksymalnej przewidywanej liczbie studentów 30). Wśród przedsiębiorstw znajdują się twórcy oprogramowania, platform business intelligence, platform marketing automatization, firmy świadczące usługi analityczne w Internecie, agencje interaktywne. Lista firm, w których studenci drugiego stopnia Informatyki Społecznej będą odbywali swoje praktyki będzie stale uzupełniana. Praktykom zawodowym przypisano 12 punktów ECTS – będą one trwały 3 miesiące i odbywać się będą w IV semestrze studiów. Osiągnięte we wcześniejszych semestrach efekty uczenia się pozwolą studentom wykonywać zadania wartościowe z punktu widzenia zarówno studenta, jak i pracodawcy. Miejsce odbywania praktyki student wybiera z listy przedstawionej przez WH lub samodzielnie nawiązuje współpracę z firmą, po wcześniejszej akceptacji opiekuna praktyk i Dziekana Wydziału. Zgoda na odbycie praktyk w takim przypadku warunkowana jest przedstawieniem programu praktyk, który pozwoli osiągnąć efekty uczenia się zgodne w efektami opisanymi w sylabusie praktyk. W związku z dynamicznym rozwojem branży ICT w Krakowie, lista rekomendowanych miejsc praktyk będzie rozwijana (szczegółowo zasady praktyk opisane są w sylabusie „Praktyka zawodowa”).

Warunki rekrutacji na studia

Kierunek: Informatyka Społeczna

Opis kompetencji oczekiwanych od kandydata ubiegającego się o przyjęcie na studia

Potencjalny student powinien mieć kompetencje z zakresu informatyki i analizy statycznej oraz z zakresu nauk społecznych. Ponadto student powinien rozumieć wagę połączenia kompetencji twardych i miękkich, a także posiadać orientację w życiu społecznym i kulturalnym i mieć świadomość zmian, jakie dokonują się w nim pod wpływem nowoczesnych technologii.

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

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

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

Minimalna liczba studentów: 20

Maksymalna liczba studentów: 30

Efekty uczenia się

Kierunek : Informatyka Społeczna

Wiedza

Symbol KEU	Kierunkowe efekty uczenia się	Symbol CEU
IFS2P_W01	ma wiedzę z zakresu automatyki i robotyki, projektowania komunikacji człowiek-komputer oraz projektowania interaktywnych środowisk wirtualnych	P7S_WG_P
IFS2P_W02	ma zaawansowaną wiedzę z zakresu metod i technik programowania, konstrukcji i ekstrakcji baz danych oraz grafiki komputerowej oraz projektowania interfejsów, interakcji i doświadczeń użytkownika	P7S_WG_P
IFS2P_W03	zna na poziomie zaawansowanym pojęcia z zakresu nauk społecznych i technicznych pozwalające na interpretację współczesnych społeczeństw i zachodzących w nich procesów, jak również zna kryteria wyboru metod ich analizy	P7S_WG_P
IFS2P_W04	ma zaawansowaną wiedzę z zakresu znajomości systemów zajmujących się gromadzeniem i przetwarzaniem danych oraz zna zasady projektowania, analizowania i optymalizowania systemów gromadzenia i przetwarzania danych, przy zachowaniu zasad bezpieczeństwa danych	P7S_WG_P
IFS2P_W05	ma zaawansowaną wiedzę o rodzajach: struktur komunikacyjnych i perswazyjnych oraz instytucjach, także w odniesieniu do zarządzania projektem i zespołem	P7S_WG_P
IFS2P_W06	ma pogłębioną wiedzę o rodzajach więzi społecznej i prawidłowościach oraz o zjawiskach i procesach charakterystycznych dla różnorodnych grup społecznych oraz wie jak stosować zaawansowaną metodologię badań i odpowiednio dobierać metodyki projektowe	P7S_WG_P
IFS2P_W07	ma zaawansowaną wiedzę na temat sposobów wywierania wpływu społecznego; zna na poziomie zaawansowanym zasady prezentacji i wizualizacji danych oraz tworzenia treści;	P7S_WK_P
IFS2P_W08	ma zaawansowaną wiedzę o relacjach między strukturami i instytucjami społecznymi i ich elementami w społeczeństwie zmieniającym się pod wpływem technologii	P7S_WK_P
IFS2P_W09	zna na poziomie zaawansowanym zasady projektowania i stosowania narzędzi do analizy ilościowej i jakościowej oraz zbierania i prowadzenia poprawnej analizy danych za pomocą tych narzędzi	P7S_WG_P
IFS2P_W10	zna w pogłębionym stopniu podstawowe zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz wie jak zarządzać zasobami własności intelektualnej	P7S_WK_P
IFS2P_W11	ma wiedzę niezbędną do rozumienia społecznych, ekonomicznych, prawnych, etycznych i innych pozatechnicznych uwarunkowań nowych technologii informacyjnych i komunikacyjnych oraz zna zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości	P7S_WK_P
IFS2P_W12	ma zaawansowaną wiedzę o człowieku, jako podmiocie budującym struktury społeczne we współczesnym, zmieniającym się pod wpływem technologii społeczeństwie	P7S_WG_P

Umiejętności

Symbol KEU	Kierunkowe efekty uczenia się	Symbol CEU
IFS2P_U01	potrafi w stopniu zaawansowanym z właściwie dobranych źródeł pozyskiwać informacje związane z wzajemnym oddziaływaniem pomiędzy technologiami a światem społecznym oraz ma zaawansowane umiejętności integrowania i interpretowania uzyskanych informacji oraz wyciągania wniosków, formułowania i uzasadniania na ich podstawie opinii	P7S_UW_P
IFS2P_U02	na poziomie zaawansowanym potrafi stawiać hipotezy i przygotować projekty oraz prezentować je w języku polskim i obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.	P7S_UK_P
IFS2P_U03	potrafi wykorzystać odpowiednie metody analityczne oraz ocenić ich przydatność i możliwości zastosowania rozwiązań przy projektowaniu rozwiązań złożonych problemów lokujących się na styku technologii i świata społecznego	P7S_UW_P
IFS2P_U04	potrafi formułować i testować hipotezy związane z prostymi problemami wdrożeniowymi; umie zaprojektować zaawansowane rozwiązania techniczne (w formie urządzeń, obiektów, systemów lub procesów) oraz ma umiejętności pozwalające na ich realizację	P7S_UW_P
IFS2P_U05	potrafi prowadząc debatę wykorzystać zaawansowaną wiedzę do szczegółowego opisu i praktycznej analizy procesów związanych z przemianami dokonującymi się w społeczeństwie pod wpływem technologii, potrafi również na zaawansowanym poziomie przetwarzać dane i wykorzystywać odpowiednie metody i narzędzia, w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne	P7S_UK_P
IFS2P_U06	potrafi na poziomie zaawansowanym identyfikować, interpretować oraz prognozować skutki konkretnych procesów i zjawisk pozostających na styku świata społecznego i technologii oraz umie rozmawiać z szerokim gronem odbiorców na tematy specjalistyczne	P7S_UK_P
IFS2P_U07	ma umiejętności językowe w zakresie dziedzin nauki i dyscyplin naukowych, właściwych dla studiowanego kierunku studiów zgodne z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego, które umie wykorzystać w procesie studiowania	P7S_UK_P
IFS2P_U08	ma umiejętność planowania i realizowania procesu samokształcenia oraz inspirowania do tego innych	P7S_UU_P
IFS2P_U09	na poziomie zaawansowanym potrafi prawidłowo posługiwać się systemami normatywnymi w celu rozwiązania konkretnego zadania wynikającego z relacji pomiędzy technologiami a światem społecznym	P7S_UW_P
IFS2P_U10	potrafi organizować i koordynować pracę interdyscyplinarnego zespołu, potrafi skutecznie komunikować się w zespole, rozwiązywać konflikty, a także formułować konstruktywną krytykę	P7S_UO_P
IFS2P_U11	posiada umiejętności zaawansowanej analizy proponowanego rozwiązania konkretnych problemów i proponuje odpowiednie rozstrzygnięcia w tym zakresie, posiada również zaawansowane umiejętności wdrażania proponowanych rozwiązań.	P7S_UW_P
IFS2P_U12	potrafi prowadząc debatę stawiać hipotezy, analizować przyczyny i przebieg obserwowanych zjawisk pozostających na styku świata społecznego i technologii, aby wyjaśnić złożone zjawiska i procesy społeczne szerokiej grupie odbiorców; ma umiejętność realizacji projektów oraz prezentowania ich wyników	P7S_UK_P
IFS2P_U13	potrafi samodzielnie tworzyć obiekty świata 3D i ma świadomość znaczenia WR dla współczesnego społeczeństwa	P7S_UW_P

Kompetencje społeczne

Symbol KEU	Kierunkowe efekty uczenia się	Symbol CEU
IFS2P_K01	jest przedsiębiorczy, potrafi myśleć innowacyjnie i kreatywnie, łącać schematy myślowe przy projektowaniu i wdrażaniu rozwiązań oraz ma zdolność myślenia strategicznego	P7S_KO_P
IFS2P_K02	ma świadomość znaczenia interdyscyplinarnej wiedzy z zakresu nauk społecznych i technicznych podczas identyfikacji i rozstrzygania dylematów oraz związanych ze złożonymi relacjami technologii i świata społecznego przy rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych	P7S_KK_P
IFS2P_K03	ma pełne kompetencje pozwalające na uczestniczenie w przygotowaniu i wdrażaniu projektów społecznych oraz potrafi w pełni przewidywać wielokierunkowe skutki społeczne swojej działalności	P7S_KO_P
IFS2P_K04	jest przygotowany do udziału w interdyscyplinarnej debacie i krytycznej ocenie odbieranych treści	P7S_KK_P
IFS2P_K05	jest gotowy do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, w zakresie podtrzymywania etosu oraz przestrzegania i rozwijania zasad etyki zawodowej	P7S_KR_P
IFS2P_K06	inicjuje działania na rzecz interesu publicznego i w pełni potrafi określić priorytety służące ich realizacji	P7S_KO_P
IFS2P_K07	w pełni potrafi współdziałać i pracować w grupie, przyjmując w niej różne role w celu rozwijania dorobku zawodowego	P7S_KR_P

Matryca pokrycia efektów kierunkowych

Kierunek: Informatyka Społeczna

2024/2025/S/II/H/IFS/all

Przedmiot	Kod	Semestr	IFS2P_W01	IFS2P_W02	IFS2P_W03	IFS2P_W04	IFS2P_W05	IFS2P_W06	IFS2P_W07	IFS2P_W08	IFS2P_W09	IFS2P_W10	IFS2P_W11	IFS2P_W12	IFS2P_U01	IFS2P_U02	IFS2P_U03	IFS2P_U04	IFS2P_U05	IFS2P_U06	IFS2P_U07	IFS2P_U08	IFS2P_U09	IFS2P_U10	IFS2P_U11	IFS2P_U12	IFS2P_U13	IFS2P_K01	IFS2P_K02	IFS2P_K03	IFS2P_K04	IFS2P_K05	IFS2P_K06	IFS2P_K07
Produkcja gier - od pomysłu do wdrożenia	HIFSS.II1K.ddaf98398da7cf3a535d7ccec3db6818.24	1s							x	x			x					x											x					
Wzornictwo przemysłowe	HIFSS.II1K.5468dd4856e657b863c8cbb395db7ecd.24	1s											x	x												x					x			
Wirtualna rzeczywistość w technologii HMD	HIFSS.II1K.b128645273376cc8d38b3a0658036148.24	1s	x										x				x	x											x					
Facilitation in IT	HIFSS.II1PJO.1585856017.24	1s					x	x	x					x								x		x	x					x				x
Percepcja maszyn	HIFSS.II1K.e86c5968a40596b3b98b5c70268cbcc3.24	1s		x	x	x									x														x					
Fakultet w języku obcym	HIFSS.II1O.1583860565.24	1s						x		x				x		x							x								x			x
Wprowadzenie do sztucznej inteligencji	HIFSS.II1K.5020b499b4bc962f279c512be33bf4fb.24	1s	x																						x	x			x					
Uczenie maszynowe	HIFSS.II1K.76f98a4ab46ffd16f2e0e9a2bfac8cb8.24	1s		x		x			x		x		x	x										x	x	x		x	x		x			
Analiza trendów w Internecie	HIFSS.II1K.02d81c3525c42ada7c3e1d2034cbe3ea.24	1s			x	x									x										x				x					
Programowanie w C#	HIFSS.II1P.2499887791d8c646c052f414ada6f11c.24	1s		x														x	x										x					
Zarządzanie projektem	HIFSS.II1O.61fac6ec33cc33ecc0ea8ed0214e197d.24	1s					x											x								x				x				x
Teoria gier i dylematy społeczne	HIFSS.II1O.a1abf386f62cfe4e1f23eac323e654ac.24	1s			x			x									x												x					

Przedmiot	Kod	Semestr	IFS2P_W01	IFS2P_W02	IFS2P_W03	IFS2P_W04	IFS2P_W05	IFS2P_W06	IFS2P_W07	IFS2P_W08	IFS2P_W09	IFS2P_W10	IFS2P_W11	IFS2P_W12	IFS2P_U01	IFS2P_U02	IFS2P_U03	IFS2P_U04	IFS2P_U05	IFS2P_U06	IFS2P_U07	IFS2P_U08	IFS2P_U09	IFS2P_U10	IFS2P_U11	IFS2P_U12	IFS2P_U13	IFS2P_K01	IFS2P_K02	IFS2P_K03	IFS2P_K04	IFS2P_K05	IFS2P_K06	IFS2P_K07
Język angielski poziom B2+	HIFSS.II1JO.c920a8cbb004bd661bd6883ae3a267ce.24	1s														x					x													
Techniki prezentacji i sztuka występów publicznych	HIFSS.II1O.01b4d9f22a16835ad4c2ccee63d2da19.24	1s					x		x							x															x			
Zarządzanie różnorodnością	HIFSS.II1O.e24f38cf4633c756e4b40e4b9fac243f.24	1s					x	x					x	x						x		x		x				x	x		x			x
Grafika komputerowa 3D	HIFSS.II1P.74aa0d6e19aa368eb0bd4d997c2b1dbd.24	1s		x																							x	x						
Zarządzanie zespołem	HIFSS.II1O.1585909325.24	1s			x		x	x		x			x	x	x		x			x		x	x	x	x	x		x	x	x		x		x
Technologia - społeczeństwo-kultura. Wyzwania współczesnego świata	HIFSS.II1O.2ad32b2a69fa30353e10233b441e4cbf.24	1s			x									x	x					x									x					
UX writing	HIFSS.II2K.44572c5aefe5dfc0a14713cd3ecd69d8.24	2s					x							x									x								x			
Bazy danych w data mining	HIFSS.II2K.68dd2a1564c731b8ccda33946995cc.24	2s		x		x											x	x	x											x				
Dostępność nowoczesnych technologii	HIFSS.II2K.345fe6ef9bec445b69bd7df83f8ba0e0.24	2s											x					x	x											x				
Projektowanie gier - mechaniki, interakcje, fabuła	HIFSS.II2K.6381d18ea1d54.24	2s	x	x														x							x				x					
Zaawansowana grafika komputerowa 3D	HIFSS.II2K.8bc5a637cef9369ad4cedb24f725a820.24	2s	x	x												x	x												x					
Projektowanie doświadczenia użytkownika w organizacji	HIFSS.II2K.712eeb640a4d807f1538f6d4b3575f8d.24	2s					x	x												x				x								x		

Przedmiot	Kod	Semestr	IFS2P_W01	IFS2P_W02	IFS2P_W03	IFS2P_W04	IFS2P_W05	IFS2P_W06	IFS2P_W07	IFS2P_W08	IFS2P_W09	IFS2P_W10	IFS2P_W11	IFS2P_W12	IFS2P_U01	IFS2P_U02	IFS2P_U03	IFS2P_U04	IFS2P_U05	IFS2P_U06	IFS2P_U07	IFS2P_U08	IFS2P_U09	IFS2P_U10	IFS2P_U11	IFS2P_U12	IFS2P_U13	IFS2P_K01	IFS2P_K02	IFS2P_K03	IFS2P_K04	IFS2P_K05	IFS2P_K06	IFS2P_K07
Design i społeczeństwo	HIFSS.II2K.a9a6ed4f5c400b3d54e9482461356a42.24	2s		x					x									x										x						
Myślenie wizualne	HIFSS.II2K.6272a1839329c6cffa6ab20ea8377996.24	2s							x		x															x		x						
Interfejsy użytkownika - wydajne aplikacje internetowe	HIFSS.II2S.63c4e6bcca0b5.24	2s							x		x				x		x													x	x			
Analiza danych w środowisku R	HIFSS.II2K.eaa7cbd9b4415192ec887c1feaad6b76.24	2s				x													x							x								
Głębokie uczenie	HIFSS.II2K.b8bbcff4cca8721149809e0c354e5177.24	2s		x				x			x							x												x				
Socjologia obliczeniowa	HIFSS.II2K.1585855257.24	2s		x	x						x															x				x				
Programowanie robotów	HIFSS.II2S.1586103111.24	2s	x	x											x											x				x				
Proseminarium	HIFSS.II2K.7b3b256e65875fa188104f2e81c66690.24	2s						x		x		x		x	x					x						x					x			
Społeczne aspekty robotyki	HIFSS.II2O.cf84a76479808fe9e0f38b46dbb60a12.24	2s											x	x												x				x				
Interfejsy multimodalne i badanie HCI	HIFSS.II2P.6ba43ecee8f94c53a57dc4c6c2514e82.24	2s	x	x											x																			
Eksperymentalne metody nauk społecznych	HIFSS.II2O.546cd55b91a0ebf89b79c2179df89961.24	2s								x				x			x														x		x	x
Praktyka I	HIFSS.II4K.1585995337.24	3s			x					x					x		x													x	x			
Obliczenia równoległe i obliczenia w chmurze	HIFSS.II4K.bf32e4204bf6f569f80bc78e5f40f026.24	3s		x														x												x				
Projektowanie aplikacji VR	HIFSS.II4K.6381ebac321df.24	3s	x	x														x										x						

Przedmiot	Kod	Semestr	IFS2P_W01	IFS2P_W02	IFS2P_W03	IFS2P_W04	IFS2P_W05	IFS2P_W06	IFS2P_W07	IFS2P_W08	IFS2P_W09	IFS2P_W10	IFS2P_W11	IFS2P_W12	IFS2P_U01	IFS2P_U02	IFS2P_U03	IFS2P_U04	IFS2P_U05	IFS2P_U06	IFS2P_U07	IFS2P_U08	IFS2P_U09	IFS2P_U10	IFS2P_U11	IFS2P_U12	IFS2P_U13	IFS2P_K01	IFS2P_K02	IFS2P_K03	IFS2P_K04	IFS2P_K05	IFS2P_K06	IFS2P_K07	
Zaawansowane technologie webowe	HIFSS.II4S.6381ec6f13d82.24	3s				x									x		x	x	x						x				x			x			
Text mining	HIFSS.II6K.f3e995feb2a38865e7bf482ddf8c5689.24	2s lub 3s		x											x		x	x											x		x	x			
Symulacja startup'u	HIFSS.II4O.5061aef9408b9c63ebed24f98bf64383.24	3s						x										x		x				x										x	
Innovation & Entrepreneurship	HIFSS.II4O.1587555500.24	3s											x	x							x								x						
Marketing Internetowy	HIFSS.II4O.0414a01aa1c2234bf4e1fb8d6a6c1805.24	3s			x		x	x									x										x		x						
Kognitywistyka	HIFSS.II4O.7d7e766f859fc291b8e68a92f9cc562b.24	3s			x								x		x																x				
Analiza i wizualizacja danych dla rzeczywistości wirtualnej	HIFSS.II4P.28b6df4cd3ccc63586e05730178c590a.24	3s	x			x												x							x			x	x						
Seminarium I	HIFSS.II4K.fcdfa89ce83f3249bbb0971dc791d55.24	3s						x		x	x	x		x	x		x			x										x	x				
Laboratorium innowacji społecznych	HIFSS.II4O.7a9c7676eb26db35f7f214f1564d98ac.24	3s					x	x										x											x					x	
Projektowanie interakcji z robotami	HIFSS.II4P.1562c135b8c5a787751553e24bb83907.24	3s	x										x				x											x							
Praca dyplomowa	HIFSS.II8K.7801cc1d907159c3a2d6969349e849db.24	4s			x								x			x							x												
Praktyka II	HIFSS.II8K.1585997193.24	4s			x					x					x		x													x	x				
Seminarium II	HIFSS.II8K.58d4475934c188e14c1e4138b6a94076.24	4s						x		x	x	x		x	x		x			x											x	x			
Suma (obowiązkowy):			9	14	12	7	8	11	5	9	7	3	12	12	15	4	15	16	6	7	2	3	2	5	10	8	1	13	20	11	12	7	1	5	
Suma (fakultatywny):			0	0	0	0	1	2	1	1	0	0	0	2	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	2

Przedmiot	Kod	Semestr	IFS2P_W01	IFS2P_W02	IFS2P_W03	IFS2P_W04	IFS2P_W05	IFS2P_W06	IFS2P_W07	IFS2P_W08	IFS2P_W09	IFS2P_W10	IFS2P_W11	IFS2P_W12	IFS2P_U01	IFS2P_U02	IFS2P_U03	IFS2P_U04	IFS2P_U05	IFS2P_U06	IFS2P_U07	IFS2P_U08	IFS2P_U09	IFS2P_U10	IFS2P_U11	IFS2P_U12	IFS2P_U13	IFS2P_K01	IFS2P_K02	IFS2P_K03	IFS2P_K04	IFS2P_K05	IFS2P_K06	IFS2P_K07
Suma:			9	14	12	7	9	13	6	10	7	3	12	14	15	5	15	16	6	7	2	4	3	6	11	8	1	13	20	12	12	8	1	7

Matryca charakterystyk efektów uczenia się w odniesieniu do modułów zajęć

Kierunek: Informatyka Społeczna

2024/2025/S/II/H/IFS/all

Przedmiot	Kod	Semestr	P7S_WG_P	P7S_WK_P	P7S_UW_P	P7S_UK_P	P7S_UU_P	P7S_UO_P	P7S_KO_P	P7S_KK_P	P7S_KR_P
Produkcja gier - od pomysłu do wdrożenia	HIFSS.II1K.ddaf98398da7cf3a535d7ccec3db6818.24	1s		x	x					x	
Wzornictwo przemysłowe	HIFSS.II1K.5468dd4856e657b863c8cbb395db7ecd.24	1s	x	x		x				x	
Wirtualna rzeczywistość w technologii HMD	HIFSS.II1K.b128645273376cc8d38b3a0658036148.24	1s	x	x	x					x	
Facilitation in IT	HIFSS.II1PJO.1585856017.24	1s	x	x	x		x	x	x		x
Percepcja maszyn	HIFSS.II1K.e86c5968a40596b3b98b5c70268cbcc3.24	1s	x		x					x	
Fakultet w języku obcym	HIFSS.II1O.1583860565.24	1s	x	x	x	x					x
Wprowadzenie do sztucznej inteligencji	HIFSS.II1K.5020b499b4bc962f279c512be33bf4fb.24	1s	x		x	x				x	
Uczenie maszynowe	HIFSS.II1K.76f98a4ab46ffd16f2e0e9a2bfac8cb8.24	1s	x	x	x	x		x	x	x	
Analiza trendów w Internecie	HIFSS.II1K.02d81c3525c42ada7c3e1d2034cbe3ea.24	1s	x		x					x	
Programowanie w C#	HIFSS.II1P.2499887791d8c646c052f414ada6f11c.24	1s	x		x	x				x	
Zarządzanie projektem	HIFSS.II1O.61fac6ec33cc33ecc0ea8ed0214e197d.24	1s	x		x	x			x		x
Teoria gier i dylematy społeczne	HIFSS.II1O.a1abf386f62cfe4e1f23eac323e654ac.24	1s	x		x					x	
Język angielski poziom B2+	HIFSS.II1JO.c920a8cbb004bd661bd6883ae3a267ce.24	1s				x					
Techniki prezentacji i sztuka występów publicznych	HIFSS.II1O.01b4d9f22a16835ad4c2ccee63d2da19.24	1s	x	x		x				x	
Zarządzanie różnorodnością	HIFSS.II1O.e24f38cf4633c756e4b40e4b9fac243f.24	1s	x	x		x	x	x	x	x	x
Grafika komputerowa 3D	HIFSS.II1P.74aa0d6e19aa368eb0bd4d997c2b1dbd.24	1s	x		x				x		

Przedmiot	Kod	Semestr	P7S_WG_P	P7S_WK_P	P7S_UW_P	P7S_UK_P	P7S_UU_P	P7S_UO_P	P7S_KO_P	P7S_KK_P	P7S_KR_P
Zarządzanie zespołem	HIFSS.II10.1585909325.24	1s	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Technologia - społeczeństwo- kultura. Wyzwania współczesnego świata	HIFSS.II10.2ad32b2a69fa30353e10233b441e4cbf.24	1s	x		x	x				x	
UX writing	HIFSS.II2K.44572c5aefe5dfc0a14713cd3ecd69d8.24	2s	x		x					x	
Bazy danych w data mining	HIFSS.II2K.68dd2a1564c731b8ccda33946995cc.24	2s	x		x	x			x		
Dostępność nowoczesnych technologii	HIFSS.II2K.345fe6ef9bec445b69bd7df83f8ba0e0.24	2s		x	x	x			x		
Projektowanie gier - mechaniki, interakcje, fabuła	HIFSS.II2K.6381d18ea1d54.24	2s	x		x				x		
Zaawansowana grafika komputerowa 3D	HIFSS.II2K.8bc5a637cef9369ad4cedb24f725a820.24	2s	x		x	x			x		
Projektowanie doświadczenia użytkownika w organizacji	HIFSS.II2K.712eeb640a4d807f1538f6d4b3575f8d.24	2s	x			x		x			x
Design i społeczeństwo	HIFSS.II2K.a9a6ed4f5c400b3d54e9482461356a42.24	2s	x	x	x				x		
Myślenie wizualne	HIFSS.II2K.6272a1839329c6cfa6ab20ea8377996.24	2s	x	x		x			x		
Interfejsy użytkownika - wydajne aplikacje internetowe	HIFSS.II2S.63c4e6bcca0b5.24	2s	x	x	x				x	x	
Analiza danych w środowisku R	HIFSS.II2K.eaa7cbd9b4415192ec887c1feaad6b76.24	2s	x		x	x			x		
Głębokie uczenie	HIFSS.II2K.b8bbcff4cca8721149809e0c354e5177.24	2s	x		x					x	
Socjologia obliczeniowa	HIFSS.II2K.1585855257.24	2s	x		x					x	
Programowanie robotów	HIFSS.II2S.1586103111.24	2s	x		x					x	
Proseminarium	HIFSS.II2K.7b3b256e65875fa188104f2e81c66690.24	2s	x	x	x	x				x	
Społeczne aspekty robotyki	HIFSS.II2O.cf84a76479808fe9e0f38b46dbb60a12.24	2s	x	x		x			x		
Interfejsy multimodalne i badanie HCI	HIFSS.II2P.6ba43ecee8f94c53a57dc4c6c2514e82.24	2s	x		x						
Eksperymentalne metody nauk społecznych	HIFSS.II2O.546cd55b91a0ebf89b79c2179df89961.24	2s	x	x	x				x		x

Przedmiot	Kod	Semestr	P7S_WG_P	P7S_WK_P	P7S_UW_P	P7S_UK_P	P7S_UU_P	P7S_UO_P	P7S_KO_P	P7S_KK_P	P7S_KR_P
Praktyka I	HIFSS.II4K.1585995337.24	3s	x	x	x				x	x	
Obliczenia równoległe i obliczenia w chmurze	HIFSS.II4K.bf32e4204bf6f569f80bc78e5f40f026.24	3s	x		x					x	
Projektowanie aplikacji VR	HIFSS.II4K.6381ebac321df.24	3s	x		x				x		
Zaawansowane technologie webowe	HIFSS.II4S.6381ec6f13d82.24	3s	x		x	x				x	x
Text mining	HIFSS.II6K.f3e995feb2a38865e7bf482ddf8c5689.24	2s lub 3s	x		x					x	x
Symulacja startup'u	HIFSS.II4O.5061aef9408b9c63ebed24f98bf64383.24	3s	x		x	x		x			x
Innovation & Entrepreneurship	HIFSS.II4O.1587555500.24	3s	x	x		x				x	
Marketing Internetowy	HIFSS.II4O.0414a01aa1c2234bf4e1fb8d6a6c1805.24	3s	x		x				x		
Kognitywistyka	HIFSS.II4O.7d7e766f859fc291b8e68a92f9cc562b.24	3s	x	x	x					x	
Analiza i wizualizacja danych dla rzeczywistości wirtualnej	HIFSS.II4P.28b6df4cd3ccc63586e05730178c590a.24	3s	x		x				x	x	
Seminarium I	HIFSS.II4K.fcdfa89ce83f3249bbbb0971dc791d55.24	3s	x	x	x	x				x	x
Laboratorium innowacji społecznych	HIFSS.II4O.7a9c7676eb26db35f7f214f1564d98ac.24	3s	x		x				x		x
Projektowanie interakcji z robotami	HIFSS.II4P.1562c135b8c5a787751553e24bb83907.24	3s	x	x	x				x		
Praca dyplomowa	HIFSS.II8K.7801cc1d907159c3a2d6969349e849db.24	4s	x	x		x	x				
Praktyka II	HIFSS.II8K.1585997193.24	4s	x	x	x				x	x	
Seminarium II	HIFSS.II8K.58d4475934c188e14c1e4138b6a94076.24	4s	x	x	x	x				x	x
Suma (obowiązkowy):			46	22	40	24	3	5	22	29	11
Suma (fakultatywny):			2	2	2	1	1	1	1	0	2
Suma:			48	24	42	25	4	6	23	29	13

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

Kierunek: Informatyka Społeczna

2024/2025/S/II/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
Produkcja gier - od pomysłu do wdrożenia	Konwersatorium	Aktywność na zajęciach, Projekt	IFS2P_W08, IFS2P_W07, IFS2P_W11, IFS2P_U04, IFS2P_K02
Wzornictwo przemysłowe	Ćwiczenia laboratoryjne, Konwersatorium	Aktywność na zajęciach, Wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych, Projekt, Udział w dyskusji, Esej	IFS2P_W12, IFS2P_W11, IFS2P_U12, IFS2P_K04
Wirtualna rzeczywistość w technologii HMD	Ćwiczenia laboratoryjne	Aktywność na zajęciach, Kolokwium, Projekt	IFS2P_W01, IFS2P_W11, IFS2P_U04, IFS2P_U03, IFS2P_K02
Facilitation in IT	Konwersatorium	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Zaangażowanie w pracę zespołu, Prezentacja	IFS2P_W05, IFS2P_W06, IFS2P_W07, IFS2P_W12, IFS2P_U08, IFS2P_U11, IFS2P_U10, IFS2P_K03, IFS2P_K07
Percepcja maszyn	Konwersatorium	Aktywność na zajęciach, Referat	IFS2P_W02, IFS2P_W03, IFS2P_W04, IFS2P_U01, IFS2P_K02
Fakultet w języku obcym	Wykład	Aktywność na zajęciach, Esej	IFS2P_W06, IFS2P_W08, IFS2P_W12, IFS2P_U02, IFS2P_U09, IFS2P_K07, IFS2P_K05
Wprowadzenie do sztucznej inteligencji	Konwersatorium	Aktywność na zajęciach, Kolokwium	IFS2P_W01, IFS2P_U11, IFS2P_U12, IFS2P_K02
Uczenie maszynowe	Ćwiczenia laboratoryjne, Wykład	Aktywność na zajęciach, Sprawozdanie, Prezentacja, Odpowiedź ustna, Kolokwium	IFS2P_W09, IFS2P_W11, IFS2P_W12, IFS2P_W02, IFS2P_W04, IFS2P_W07, IFS2P_U10, IFS2P_U11, IFS2P_U12, IFS2P_K02, IFS2P_K01, IFS2P_K04
Analiza trendów w Internecie	Ćwiczenia projektowe	Aktywność na zajęciach, Wykonanie ćwiczeń, Projekt, Prezentacja	IFS2P_W03, IFS2P_W04, IFS2P_U11, IFS2P_U01, IFS2P_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
Programowanie w C#	Ćwiczenia laboratoryjne	Aktywność na zajęciach, Wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych, Zaliczenie laboratorium	IFS2P_W02, IFS2P_U05, IFS2P_U04, IFS2P_K02
Zarządzanie projektem	Ćwiczenia projektowe, Konwersatorium	Aktywność na zajęciach, Wykonanie projektu, Projekt, Prezentacja	IFS2P_W05, IFS2P_U12, IFS2P_U04, IFS2P_K03, IFS2P_K07
Teoria gier i dylematy społeczne	Wykład	Egzamin	IFS2P_W06, IFS2P_W03, IFS2P_U03, IFS2P_K02
Język angielski poziom B2+	Ćwiczenia audytoryjne	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Kolokwium, Egzamin, Sprawozdanie, Referat, Wynik testu zaliczeniowego, Wypracowania pisane na zajęciach, Prezentacja	IFS2P_U02, IFS2P_U07
Techniki prezentacji i sztuka wystąpień publicznych	Ćwiczenia projektowe	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Prezentacja	IFS2P_W05, IFS2P_W07, IFS2P_U02, IFS2P_K04
Zarządzanie różnorodnością	Ćwiczenia audytoryjne	Aktywność na zajęciach, Prezentacja	IFS2P_W06, IFS2P_W11, IFS2P_W12, IFS2P_W05, IFS2P_U06, IFS2P_U08, IFS2P_U10, IFS2P_K01, IFS2P_K02, IFS2P_K04, IFS2P_K07
Grafika komputerowa 3D	Ćwiczenia laboratoryjne	Aktywność na zajęciach, Wykonanie ćwiczeń, Wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych, Projekt	IFS2P_W02, IFS2P_U13, IFS2P_K01
Zarządzanie zespołem	Konwersatorium	Aktywność na zajęciach, Projekt, Studium przypadków , Zaangażowanie w pracę zespołu, Prezentacja	IFS2P_W03, IFS2P_W08, IFS2P_W12, IFS2P_W05, IFS2P_W11, IFS2P_W06, IFS2P_U01, IFS2P_U06, IFS2P_U11, IFS2P_U12, IFS2P_U03, IFS2P_U09, IFS2P_U08, IFS2P_U10, IFS2P_K02, IFS2P_K05, IFS2P_K07, IFS2P_K01, IFS2P_K03
Technologia - społeczeństwo-kultura. Wyzwania współczesnego świata	Wykład	Egzamin	IFS2P_W12, IFS2P_W03, IFS2P_U01, IFS2P_U05, IFS2P_K02
UX writing	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Prezentacja	IFS2P_W05, IFS2P_W12, IFS2P_U09, IFS2P_K04
Bazy danych w data mining	Ćwiczenia laboratoryjne, Wykład	Aktywność na zajęciach, Wykonanie ćwiczeń, Projekt, Studium przypadków , Prezentacja	IFS2P_W04, IFS2P_W02, IFS2P_U04, IFS2P_U03, IFS2P_U05, IFS2P_K03

Nazwa modułu zajęć	Forma zajęć dydaktycznych	Sposób weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w ramach poszczególnych form zajęć i dla całego modułu zajęć	Odniesienia do KEU
Dostępność nowoczesnych technologii	Ćwiczenia projektowe	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Studium przypadków	IFS2P_W11, IFS2P_U04, IFS2P_U05, IFS2P_K03
Projektowanie gier - mechaniki, interakcje, fabuła	Ćwiczenia laboratoryjne, Konwersatorium	Aktywność na zajęciach, Projekt	IFS2P_W01, IFS2P_W02, IFS2P_U04, IFS2P_U11, IFS2P_K01
Zaawansowana grafika komputerowa 3D	Ćwiczenia laboratoryjne	Aktywność na zajęciach, Kolokwium, Projekt	IFS2P_W01, IFS2P_W02, IFS2P_U03, IFS2P_U02, IFS2P_K01
Projektowanie doświadczenia użytkownika w organizacji	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Studium przypadków, Prezentacja	IFS2P_W05, IFS2P_W06, IFS2P_U10, IFS2P_U06, IFS2P_K05
Design i społeczeństwo	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Projekt	IFS2P_W03, IFS2P_W08, IFS2P_U04, IFS2P_K01
Myślenie wizualne	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Projekt, Prezentacja	IFS2P_W07, IFS2P_W09, IFS2P_U12, IFS2P_K01
Interfejsy użytkownika - wydajne aplikacje internetowe	Ćwiczenia laboratoryjne	Aktywność na zajęciach, Wykonanie projektu, Studium przypadków	IFS2P_W07, IFS2P_W09, IFS2P_U01, IFS2P_U03, IFS2P_K02, IFS2P_K03
Analiza danych w środowisku R	Ćwiczenia laboratoryjne	Aktywność na zajęciach, Wykonanie ćwiczeń, Wykonanie projektu, Wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych, Projekt, Prezentacja	IFS2P_W04, IFS2P_U11, IFS2P_U05, IFS2P_K01
Głębokie uczenie	Ćwiczenia laboratoryjne, Wykład	Aktywność na zajęciach, Wykonanie ćwiczeń, Wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych, Kolokwium, Sprawozdanie, Zaliczenie laboratorium	IFS2P_W02, IFS2P_W09, IFS2P_U04, IFS2P_W06, IFS2P_K02
Socjologia obliczeniowa	Zajęcia warsztatowe	Projekt	IFS2P_W02, IFS2P_W03, IFS2P_W09, IFS2P_U11, IFS2P_K02
Programowanie robotów	Ćwiczenia laboratoryjne, Ćwiczenia projektowe	Aktywność na zajęciach, Wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych, Zaangażowanie w pracę zespołu, Wykonanie projektu	IFS2P_W01, IFS2P_W02, IFS2P_U01, IFS2P_U11, IFS2P_K02
Proseminarium	Zajęcia seminaryjne	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Prezentacja	IFS2P_W06, IFS2P_W08, IFS2P_W12, IFS2P_W10, IFS2P_U01, IFS2P_U06, IFS2P_U12, IFS2P_K04
Społeczne aspekty robotyki	Konwersatorium	Aktywność na zajęciach, Egzamin	IFS2P_W11, IFS2P_W12, IFS2P_U12, IFS2P_K03

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

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
Interfejsy multimodalne i badanie HCI	Ćwiczenia laboratoryjne, Konwersatorium	Aktywność na zajęciach, Wykonanie ćwiczeń, Wykonanie projektu	IFS2P_W01, IFS2P_W02, IFS2P_U01
Eksperymentalne metody nauk społecznych	Wykład, Ćwiczenia laboratoryjne	Aktywność na zajęciach, Projekt, Egzamin	IFS2P_W08, IFS2P_W12, IFS2P_U03, IFS2P_K03, IFS2P_K06, IFS2P_K05
Praktyka I	Praktyka zawodowa	Sprawozdanie z odbycia praktyki , Potwierdzenie realizacji programu praktyki	IFS2P_W03, IFS2P_W08, IFS2P_U01, IFS2P_U03, IFS2P_K03, IFS2P_K04
Obliczenia równoległe i obliczenia w chmurze	Ćwiczenia laboratoryjne, Konwersatorium	Aktywność na zajęciach, Wykonanie ćwiczeń, Udział w dyskusji, Kolokwium	IFS2P_W02, IFS2P_U04, IFS2P_K02
Projektowanie aplikacji VR	Ćwiczenia laboratoryjne	Aktywność na zajęciach, Wykonanie ćwiczeń, Wykonanie projektu, Projekt	IFS2P_W02, IFS2P_W01, IFS2P_U04, IFS2P_K01
Zaawansowane technologie webowe	Ćwiczenia laboratoryjne	Aktywność na zajęciach, Wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych, Kolokwium, Projekt, Odpowiedź ustna	IFS2P_W04, IFS2P_U01, IFS2P_U05, IFS2P_U11, IFS2P_U03, IFS2P_U04, IFS2P_K02, IFS2P_K05
Text mining	Ćwiczenia projektowe	Aktywność na zajęciach, Kolokwium	IFS2P_W02, IFS2P_U01, IFS2P_U03, IFS2P_U04, IFS2P_K02, IFS2P_K04, IFS2P_K05
Symulacja startup'u	Konwersatorium	Aktywność na zajęciach, Projekt	IFS2P_W06, IFS2P_U06, IFS2P_U10, IFS2P_U04, IFS2P_K07
Innovation & Entrepreneurship	Konwersatorium	Aktywność na zajęciach, Projekt, Prezentacja	IFS2P_W11, IFS2P_W12, IFS2P_U07, IFS2P_K02
Marketing Internetowy	Konwersatorium	Aktywność na zajęciach, Kolokwium	IFS2P_W03, IFS2P_W05, IFS2P_W06, IFS2P_U03, IFS2P_K01, IFS2P_K03
Kognitywistyka	Konwersatorium	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Kolokwium	IFS2P_W11, IFS2P_W03, IFS2P_U01, IFS2P_K04
Analiza i wizualizacja danych dla rzeczywistości wirtualnej	Ćwiczenia laboratoryjne	Aktywność na zajęciach, Wykonanie ćwiczeń, Projekt	IFS2P_W01, IFS2P_W04, IFS2P_U04, IFS2P_U11, IFS2P_K01, IFS2P_K02
Seminarium I	Zajęcia seminaryjne	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Przygotowanie pracy dyplomowej, Prezentacja	IFS2P_W06, IFS2P_W08, IFS2P_W12, IFS2P_W10, IFS2P_W09, IFS2P_U01, IFS2P_U06, IFS2P_U03, IFS2P_K04, IFS2P_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
Laboratorium innowacji społecznych	Ćwiczenia projektowe, Konwersatorium	Aktywność na zajęciach, Wykonanie ćwiczeń	IFS2P_W05, IFS2P_W06, IFS2P_U04, IFS2P_K07, IFS2P_K03
Projektowanie interakcji z robotami	Ćwiczenia laboratoryjne	Aktywność na zajęciach, Wykonanie projektu, Kolokwium, Projekt, Prezentacja	IFS2P_W01, IFS2P_W11, IFS2P_U03, IFS2P_K01
Praca dyplomowa	Praca dyplomowa	Przygotowanie pracy dyplomowej	IFS2P_W11, IFS2P_W03, IFS2P_U02, IFS2P_U08
Praktyka II	Praktyka zawodowa	Sprawozdanie z odbycia praktyki , Potwierdzenie realizacji programu praktyki	IFS2P_W03, IFS2P_W08, IFS2P_U01, IFS2P_U03, IFS2P_K03, IFS2P_K04
Seminarium II	Zajęcia seminaryjne	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Przygotowanie pracy dyplomowej, Prezentacja	IFS2P_W09, IFS2P_W12, IFS2P_W08, IFS2P_W10, IFS2P_W06, IFS2P_U03, IFS2P_U06, IFS2P_U01, IFS2P_K05, IFS2P_K04

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	86
zajęć z zakresu nauk podstawowych właściwych dla danego kierunku studiów	21
zajęć o charakterze praktycznym, kształtujących umiejętności praktyczne, w tym zajęć laboratoryjnych, projektowych, praktycznych i warsztatowych	53
zajęć podlegających wyborowi przez studenta (w wymiarze nie mniejszym niż 30% liczby punktów ECTS koniecznych do uzyskania kwalifikacji odpowiadających poziomowi kształcenia)	71
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	2
praktyk zawodowych	14
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)	67

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 drugiego stopnia 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. Wniosek w tej sprawie należy złożyć do dziekana Wydziału. Semestr trzeci 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)

Konstrukcja programu nie przewiduje bloków zajęć.

Semestry kontrolne

3

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 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

W ramach przedmiotów obieralnych student powinien uzyskać 50 punktów ECTS w całym cyklu kształcenia. Moduł ten obejmuje:

a) przedmiot w języku obcym, który student wybiera z bazy UBPO lub z listy przedstawianej studentom na dwa tygodnie przed rozpoczęciem zajęć

b) praktykę zawodową którą student realizuje w miejscu samodzielnie wybranym lub student wybiera miejsce praktyki z oferty wydziałowej.

c) ścieżkę dyplomowania - wybór dokonany na 1 semestrze musi być kontynuowany na kolejnych

d) proseminarium dyplomowe i seminarium dyplomowe z listy przedstawianej studentom na dwa tygodnie przed rozpoczęciem zajęć

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

Student wybiera ścieżkę dyplomowania na podstawie składanej deklaracji podczas podejmowania studiów. Wybór określonej

ścieżki dyplomowania na pierwszym semestrze powoduje konieczność jej kontynuowania na kolejnych semestrach. W przypadku zbyt małej liczby studentów (poniżej 15 osób) jedna ze ścieżek może nie zostać uruchomiona.

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

Egzamin dyplomowy (magisterski) na kierunku Informatyka Społeczna obejmuje:

- a. prezentację pracy,
- b. dyskusję dotyczącą pracy,
- c. egzamin ustny.

Recenzje są jawne i do wglądu studenta; może on w Dziekanacie odebrać ich kopię. Zakres tematyczny egzaminu ustnego wynika z zakresu treści merytorycznych przedmiotów w czasie trwania studiów i musi znacząco wykraczać poza treści pracy magisterskiej. Podczas egzaminu studentowi zostaną postawione przez Komisję minimum trzy pytania.

Ocena egzaminu dyplomowego (magisterskiego) ustalana jest w oparciu o średnią arytmetyczną ze wszystkich ocen cząstkowych uzyskanych za prezentację pracy i odpowiedzi na wszystkie postawione przez Komisję pytania (§ 26 p. 11 Regulaminu Studiów AGH).

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

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

Wobec pozytywnego wyniku egzaminu dyplomowego Komisja podejmuje decyzję o nadaniu tytułu magistra, 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 magistra.

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

- a) złożył pracę dyplomową 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 pracy dyplomowej,
- d) uzyskał bardzo dobrą ocenę z egzaminu dyplomowego,

Przyznanie wyróżnienia należy odnotować w protokole z egzaminu.

Zasady ustalania ogólnego wyniku ukończenia studiów

Zasady ustalania wyniku ukończenia studiów: zgodnie z regulaminem Studiów AGH, wynik ukończenia studiów wpisywany do dyplomu oraz suplementu ustalany jest jako średnia ważona następujących ocen: a) średniej ocen ze studiów (waga 0,6); b) ostatecznej oceny pracy dyplomowej (waga 0,2); c) oceny egzaminu dyplomowego (waga 0,2).

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