



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	10
Matryca charakterystyk efektów uczenia się w odniesieniu do modułów zajęć	18
Matryca kierunkowych efektów uczenia się w odniesieniu do form zajęć i sposobu zaliczenia, które pozwalają na ich uzyskanie	23
Łączna liczba punktów ECTS	31
Szczegółowe zasady realizacji programu studiów ustalone przez dziekana wydziału	32

Charakterystyka kierunku

Informacje podstawowe

Nazwa wydziału:	Wydział Humanistyczny
Nazwa kierunku:	Informatyka Społeczna
Poziom:	Studia licencjackie I stopnia
Profil:	Praktyczny
Forma:	Stacjonarne
Klasyfikacja ISCED:	0388
Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie:	180
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom:	licencjat
Termin rozpoczęcia cyklu:	2026/2027, 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 i misją uczelni

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 naprzeciw program Informatyki Społecznej, który łączy wiedzę humanistyczno-społeczną i informatyczną w celu lepszego rozumienia zjawisk społecznych i kulturowych oraz relacji zachodzących między światem społecznym a środowiskiem wirtualnym.

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

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

Współczesny rynek pracy zdominowany jest przez nowoczesne technologie, które horyzontalnie i wertykalnie zmieniają jego struktury. Wymaga to od pracowników większej elastyczności i skuteczności, a także szybkiej adaptacji do nowych zadań. Ekstremalnie szybko powstają nowe zawody związane z ICT oraz segmentami / sektorami kreatywnymi. Swoistym trendem staje się zapotrzebowanie rynku pracy na specjalistów, posiadających kompetencje, pozwalające łączyć świat wysokich technologii informacyjno-komunikacyjnych z tym, co społeczne / humanistyczne. Widoczne jest to zarówno w dużych korporacjach, jak również w firmach z sektora MŚP. Dzięki rewolucji informatycznej coraz częściej to sami absolwenci studiów decydują się na budowanie własnych przedsięwzięć biznesowych (start-up).

Ich innowacyjne projekty są szczególnym napędem zmiany w społeczeństwie i gospodarce. Studia na kierunku Informatyka społeczna pozwolą kształcić osoby kreatywne, rozumiejące współczesne połączenie nowoczesnych technologii oraz zmian społecznych – zarówno przyszłych pracowników, jak i przedsiębiorców.

Absolwent studiów, dzięki kursom związanym z zaawansowaną analityką danych i wykorzystywaniem technologii sztucznej inteligencji, 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), uczenia maszynowego (ML), głębokiego uczenia (DL), projektowania interfejsów (UI), a także user experience (UX). Badania nad odpowiedzialnym zastosowaniem technologii sztucznej inteligencji 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 niezbędne kompetencje techniczne, np. umiejętność projektowania i trenowania głębokich sieci czy użytkowania modeli bazowych, oraz kompetencje z zakresu nauk społecznych dotyczące etycznego użytkowania technologii sztucznej inteligencji oraz jej wpływu na kulturę i społeczeństwo. Z kolei kompetencje techniczne związane z projektowaniem interfejsów, np. umiejętność przygotowania projektów funkcjonalnych oraz kompetencje z zakresu nauk społecznych dotyczące badań wśród użytkowników umożliwią 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 zastosowania technologii sztucznej inteligencji i jej oddziaływania na społeczeństwo, pozyskiwania i analizy danych, na podstawie których można badać zjawiska i procesy społeczne oraz kulturowe, a także projektować nowoczesne i ergonomiczne systemy informatyczne. Studia skupiają się wokół wielowymiarowych relacji pomiędzy człowiekiem a komputerem (ang. human-computer interaction). Studia umożliwiają zdobycie kompetencji i umiejętności praktycznych przede wszystkim w trzech obszarach:

1. zaawansowanych technik pozyskiwania wiedzy poprzez analizę i wizualizację danych (ang. data analytics, data mining, data visualisation, time series analysis);
2. technologii sztucznej inteligencji (ang. machine learning, deep learning), w tym również użytkowania modeli bazowych;
3. 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, wdrażania i użytkowania technologii sztucznej inteligencji, 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 przeprowadzone 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

Prezydium Polskiej Komisji Akredytacyjnej na mocy uchwały nr 957/2023 z dn. 19 października 2023 r. wydało ocenę pozytywną kierunkowi Informatyka społeczna (I i II stopnia). Wskazówki PKA dotyczące doprecyzowania KEU, szczególnie w zakresie nauk socjologicznych, zostały uwzględnione w nowym programie studiów.

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 założenia uczelni zagranicznych, np. Centre for Human Computer Interaction Design (City University of London), Human-Computer Interaction Institute (Carnegie Mellon University), Human Computer Interaction MSc (University of Nottingham). Każda z tych uczelni ma swoją instytucjonalną specyfikę, a kwestie informatyki społecznej i interakcji człowiek-komputer poruszane są w różnorodnej formie: od specjalistycznych kursów po standardowe studia.

Dobłą praktyką jest też konsultowanie programu studiów ze studentami i pracownikami oraz praktykami prowadzącymi 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 38 punktów ECTS. Trwać będą one 960 godzin i odbywać się będą w V i VI semestrze studiów, w których 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 69/2024 Senatu AGH z dnia 19 czerwca 2024 r. w sprawie warunków, trybu oraz terminu rozpoczęcia i zakończenia rekrutacji na pierwszy rok studiów pierwszego i drugiego stopnia w roku akademickim 2025/2026..

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 zaawansowaną wiedzę z zakresu wybranych zagadnień algebry, analizy matematycznej, probabilistyki, metod programowania, konstrukcji baz danych, technologii sztucznej inteligencji, technologii webowych	P6S_WG_P
IFS1P_W02	ma zaawansowaną wiedzę o indywidualnych i społecznych uwarunkowaniach procesów komunikacyjnych, o typowych rodzajach struktur komunikacyjnych i mechanizmów perswazyjnych, a także o fundamentalnych dylematach etycznych w społeczeństwach rozwiniętych technologicznie	P6S_WG_P
IFS1P_W03	ma zaawansowaną wiedzę obejmującą kluczowe zagadnienia z zakresu projektowania zorientowanego na użytkownika	P6S_WG_P
IFS1P_W04	zna w stopniu zaawansowanym pojęcia z zakresu nauk społecznych i technicznych pozwalające na interpretację procesów i zjawisk zachodzących we współczesnych społeczeństwach, jak również zna kryteria wyboru metod i technik analizy obserwowanych zjawisk	P6S_WG_P
IFS1P_W05	ma zaawansowaną wiedzę o rodzajach więzi społecznej i jej znaczeniu oraz o zjawiskach i procesach charakterystycznych dla różnorodnych grup społecznych	P6S_WG_P
IFS1P_W06	ma 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 zaawansowaną wiedzę na temat sposobów wywierania wpływu społecznego i innowacji społecznych	P6S_WK_P
IFS1P_W08	ma zaawansowaną wiedzę o strukturach i instytucjach społecznych oraz o relacjach między nimi w społeczeństwie zmieniającym się pod wpływem technologii	P6S_WK_P
IFS1P_W09	zna i rozumie w stopniu zaawansowanym zasady projektowania i stosowania narzędzi analizy ilościowej i jakościowej oraz prowadzenia poprawnej analizy danych za pomocą tych narzędzi	P6S_WG_P
IFS1P_W10	zna i rozumie wybrane pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej	P6S_WK_P
IFS1P_W11	ma zaawansowaną wiedzę o człowieku jako podmiocie konstytuującym struktury społeczne we współczesnym społeczeństwie zmieniającym się pod wpływem nowych technologii, w szczególności o rolach i pozycjach społecznych	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 dokonywanymi się w społeczeństwie pod wpływem najnowszych technologii, potrafi również przetwarzać dane i wykorzystywać odpowiednie dla nich narzędzia.	P6S_UW_P
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

Symbol KEU	Kierunkowe efekty uczenia się	Symbol CEU
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
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

2026/2027/S/I/H/IFS/all

Przedmiot	Kod	Semestr	IFS1P_W01	IFS1P_W02	IFS1P_W03	IFS1P_W04	IFS1P_W05	IFS1P_W06	IFS1P_W07	IFS1P_W08	IFS1P_W09	IFS1P_W10	IFS1P_W11	IFS1P_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	HIFSS.I1.07468.26	1s			x	x		x			x			x	x					x						x	x	x					x
Metody badań jakościowych	HIFSS.I1.05493.26	1s				x					x			x		x		x					x					x		x			x
Metody badań ilościowych	HIFSS.I1.05490.26	1s			x					x						x		x					x				x	x					
Logika	HIFSS.I1.02623.26	1s	x														x					x							x		x		
Wymiary życia społecznego	HIFSS.I1.05669.26	1s					x			x											x	x							x		x		
Grafika komputerowa	HIFSS.I1.00646.26	1s		x		x								x			x										x	x					
Wprowadzenie do informatyki społecznej	HIFSS.I1.06849.26	1s	x		x									x																x			
Metody i techniki programowania 1	HIFSS.I1.18043.26	1s	x											x				x					x							x			
Metody matematyczne w informatyce społecznej 1	HIFSS.I1.18042.26	1s	x			x					x			x							x	x			x	x		x	x	x		x	
Procesy porozumiewania się w grupie	HIFSS.I1.17984.26	1s		x			x						x			x		x											x	x			

Przedmiot	Kod	Semestr	IFS1P_W01	IFS1P_W02	IFS1P_W03	IFS1P_W04	IFS1P_W05	IFS1P_W06	IFS1P_W07	IFS1P_W08	IFS1P_W09	IFS1P_W10	IFS1P_W11	IFS1P_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
Odpowiedzialność i etyka w stosowaniu narzędzi AI	HIFSS.I1.17985.26	1s						x									x	x										x					
E-inicjatywy zorientowane społecznie	HIFSS.I2.06093.26	2s				x			x									x										x					
Język angielski - semestr 1/3	HIFSS.I2.18074.26	2s																		x				x									
Społeczno-kulturowy potencjał technologii VR i AR	HIFSS.I2.04542.26	2s	x		x	x	x	x	x	x				x		x		x							x		x	x	x			x	x
Fantastyka w kulturze współczesnej	HIFSS.I2.07749.26	2s				x																	x										x
Społeczności wirtualne	HIFSS.I2.06128.26	2s	x		x			x										x	x							x					x		
Język francuski - semestr 1/3	HIFSS.I2.18075.26	2s																		x				x									
Język hiszpański - semestr 1/3	HIFSS.I2.18076.26	2s																		x				x									
Startup a PR	HIFSS.I2.07757.26	2s							x											x		x					x						
Projektowanie gier wideo: projekt świata	HIFSS.I2.07753.26	2s				x					x			x		x	x	x															
Technologie webowe	HIFSS.I2.07805.26	2s	x		x																			x								x	
Język niemiecki - semestr 1/3	HIFSS.I2.18077.26	2s																		x				x									

Przedmiot	Kod	Semestr	IFS1P_W01	IFS1P_W02	IFS1P_W03	IFS1P_W04	IFS1P_W05	IFS1P_W06	IFS1P_W07	IFS1P_W08	IFS1P_W09	IFS1P_W10	IFS1P_W11	IFS1P_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 rosyjski - semestr 1/3	HIFSS.I2.18078.26	2s																		x			x										
Informatyczne metody śledcze	HIFSS.I2.07015.26	2s						x			x	x		x	x		x	x	x			x							x				
Data science dla e-commerce	HIFSS.I2.07776.26	2s	x											x				x				x					x	x			x		
Produktywność na co dzień - narzędzia i techniki wspierające efektywną pracę	HIFSS.I2.07750.26	2s				x						x		x			x											x	x				
Wstęp do badań i projektowania gier wideo	HIFSS.I2.07065.26	2s				x			x					x									x		x			x	x	x			
Inkluzywność innowacji - o społecznych aspektach innowacyjności	HIFSS.IA.17347.26	2s lub 4s					x	x	x	x				x		x		x	x					x					x		x	x	
Projektowanie gier wideo: prototypowanie fabuły	HIFSS.I2.07752.26	2s				x								x			x	x	x				x										
Realizacja badań UX w ujęciu biznesowym	HIFSS.IA.12417.26	2s lub 4s									x			x		x		x				x			x		x	x	x	x		x	
Budowanie relacji z klientem	HIFSS.IA.12881.26	2s lub 4s	x						x						x						x		x				x	x	x				

Przedmiot	Kod	Semestr	IFS1P_W01	IFS1P_W02	IFS1P_W03	IFS1P_W04	IFS1P_W05	IFS1P_W06	IFS1P_W07	IFS1P_W08	IFS1P_W09	IFS1P_W10	IFS1P_W11	IFS1P_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		
Badanie użyteczności interfejsów	HIFSS.I2.05531.26	2s		x	x						x			x														x							
Design Thinking	HIFSS.I2.05101.26	2s				x								x						x		x						x	x						
Społeczny wymiar technologii	HIFSS.I2.05670.26	2s			x			x	x						x				x											x	x				
Komunikacja społeczna w dobie nowych mediów	HIFSS.I2.05633.26	2s	x				x								x					x	x								x	x					
Metody i techniki programowania 2	HIFSS.I2.18045.26	2s		x														x					x					x		x		x			
Analiza sieci społecznych	HIFSS.I2.05462.26	2s				x				x			x	x					x				x					x			x				
Metody matematyczne w informatyce społecznej 2	HIFSS.I2.18044.26	2s	x								x			x					x		x				x			x	x	x		x			
Historia rozwoju sztucznej inteligencji	HIFSS.I2.17988.26	2s	x																x				x												
Język angielski - semestr 2/3	HIFSS.I4.18079.26	3s																		x				x											
Fakultet w języku obcym	HIFSS.I4.06600.26	3s						x		x					x							x							x					x	
Język francuski - semestr 2/3	HIFSS.I4.18080.26	3s																		x				x											
Język hiszpański - semestr 2/3	HIFSS.I4.18081.26	3s																		x				x											

Przedmiot	Kod	Semestr	IFS1P_W01	IFS1P_W02	IFS1P_W03	IFS1P_W04	IFS1P_W05	IFS1P_W06	IFS1P_W07	IFS1P_W08	IFS1P_W09	IFS1P_W10	IFS1P_W11	IFS1P_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 niemiecki - semestr 2/3	HIFSS.I4.18082.26	3s																		x				x									
Język rosyjski - semestr 2/3	HIFSS.I4.18083.26	3s																		x				x									
Smart community, smart city	HIFSS.I4.05691.26	3s					x	x		x					x	x		x				x									x		
Probabilistyka	HIFSS.I4.05492.26	3s	x			x								x				x					x							x			
Bazy danych	HIFSS.I4.00396.26	3s	x			x								x		x		x										x					
Społeczeństwo sieci	HIFSS.I4.05689.26	3s				x		x							x	x	x													x			
Współczesne technologie sztucznej inteligencji 1	HIFSS.I4.17989.26	3s	x									x		x																			
Interfejs użytkownika w projektowaniu stron internetowych	HIFSS.I4.17990.26	3s		x	x	x								x	x	x	x	x	x								x	x	x				
Studia nad przyszłościami	HIFSS.I4.18002.26	3s				x				x				x	x	x	x										x				x		
Środowisko R w badaniach socjologicznych	HIFSS.I4.17992.26	3s			x	x	x				x							x	x			x	x				x						x
Produktywność na co dzień - narzędzia i techniki wspierające efektywną pracę	HIFSS.I8.07750.26	4s				x						x		x			x											x	x				
Socjotechnika	HIFSS.I8.05502.26	4s		x		x		x	x					x	x	x					x		x					x	x		x	x	

Przedmiot	Kod	Semestr	IFS1P_W01	IFS1P_W02	IFS1P_W03	IFS1P_W04	IFS1P_W05	IFS1P_W06	IFS1P_W07	IFS1P_W08	IFS1P_W09	IFS1P_W10	IFS1P_W11	IFS1P_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 - semestr 3/3	HIFSS.I8.18084.26	4s																		x			x										
Wprowadzenie do zarządzania projektami	HIFSS.I8.07806.26	4s	x		x	x	x								x												x						x
E-inicjatywy zorientowane społecznie	HIFSS.I8.06093.26	4s				x			x								x											x					
Język francuski - semestr 3/3	HIFSS.I8.18085.26	4s																		x			x										
Język hiszpański - semestr 3/3	HIFSS.I8.18086.26	4s																		x			x										
Informatyczne metody śledcze	HIFSS.I8.07015.26	4s						x			x	x		x	x		x	x	x				x					x					
Projektowanie gier wideo: projekt świata	HIFSS.I8.07753.26	4s				x					x			x		x	x	x															
Język niemiecki - semestr 3/3	HIFSS.I8.18087.26	4s																		x			x										
Startup a PR	HIFSS.I8.07757.26	4s							x											x		x					x						
Język rosyjski - semestr 3/3	HIFSS.I8.18088.26	4s																		x			x										
Google Analytics	HIFSS.I8.07807.26	4s									x			x	x								x							x	x		
Społeczności wirtualne	HIFSS.I8.06128.26	4s	x		x		x										x	x							x				x				

Przedmiot	Kod	Semestr	IFS1P_W01	IFS1P_W02	IFS1P_W03	IFS1P_W04	IFS1P_W05	IFS1P_W06	IFS1P_W07	IFS1P_W08	IFS1P_W09	IFS1P_W10	IFS1P_W11	IFS1P_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.I8.07752.26	4s				x								x			x	x	x				x											
Data science dla e-commerce	HIFSS.I8.07776.26	4s		x										x				x				x					x	x			x			
Wstęp do badań i projektowania gier wideo	HIFSS.I8.07065.26	4s				x			x					x								x		x			x		x	x				
Analiza i projektowanie innowacji w oparciu o modele biznesowe	HIFSS.I8.05732.26	4s						x	x					x	x		x	x				x							x		x	x		
Service design	HIFSS.I8.05494.26	4s			x									x		x										x	x						x	
Statystyczna analiza danych	HIFSS.I8.00861.26	4s	x			x					x			x	x			x										x		x	x			
Technologie no-code	HIFSS.I8.17993.26	4s	x		x			x			x			x		x		x				x		x			x		x				x	
Współczesne technologie sztucznej inteligencji 2	HIFSS.I8.17994.26	4s	x		x						x			x		x																		
Człowiek w świecie technologii 1	HIFSS.I10.18052.26	5s				x		x			x	x																x	x		x	x		
UX w życiu społecznym 1	HIFSS.I10.06112.26	5s				x		x			x	x																x	x		x	x		
Systemy inteligentne 1	HIFSS.I10.00946.26	5s				x		x			x	x						x	x				x					x	x	x				
Ochrona własności intelektualnej	HIFSS.I10.00147.26	5s										x					x									x				x				

Przedmiot	Kod	Semestr	IFS1P_W01	IFS1P_W02	IFS1P_W03	IFS1P_W04	IFS1P_W05	IFS1P_W06	IFS1P_W07	IFS1P_W08	IFS1P_W09	IFS1P_W10	IFS1P_W11	IFS1P_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		
Praktyka studencka 1	HIFSS.I10.00193.26	5s				x																			x	x	x				x				
Wizualizacja danych, infografika i infoestetyka	HIFSS.I10.17995.26	5s	x								x			x	x			x	x				x									x			
Socjologia innowacji	HIFSS.I10.05048.26	5s					x	x	x					x	x	x		x					x								x	x			
Człowiek w świecie technologii 2	HIFSS.I20.18053.26	6s				x		x			x	x																x	x			x	x		
Fantastyka w kulturze współczesnej	HIFSS.I20.07749.26	6s				x																	x											x	
Agile Coaching w organizacjach	HIFSS.I20.10705.26	6s	x				x							x		x			x			x	x				x		x					x	
UX w życiu społecznym 2	HIFSS.I20.13891.26	6s				x					x	x			x			x	x										x		x	x			
Systemy inteligentne 2	HIFSS.I20.13888.26	6s				x		x			x	x						x	x				x						x	x	x				
Projekt dyplomowy	HIFSS.I20.00034.26	6s				x		x			x	x			x	x		x	x	x									x					x	
Praktyka studencka 2	HIFSS.I20.05671.26	6s				x																			x	x	x	x	x	x					
Suma (obowiązkowy):			14	4	11	18	6	9	3	5	13	2	2	23	10	16	6	21	6	4	4	11	10	0	5	6	11	15	11	15	11	10	3		
Suma (fakultatywny):			0	9	0	23	4	14	10	3	11	10	0	17	6	8	8	18	11	19	0	12	8	15	5	3	10	16	13	8	11	13	4		
Suma:			14	13	11	41	10	23	13	8	24	12	2	40	16	24	14	39	17	23	4	23	18	15	10	9	21	31	24	23	22	23	7		

Matryca charakterystyk efektów uczenia się w odniesieniu do modułów zajęć

Kierunek: Informatyka Społeczna

2026/2027/S/I/H/IFS/all

Przedmiot	Kod	Semestr	P6S_WG_P	P6S_WK_P	P6S_UW_P	P6S_UK_P	P6S_UU_P	P6S_UO_P	P6S_KO_P	P6S_KR_P	P6S_KK_P
Projektowanie interfejsów	HIFSS.I1.07468.26	1s	x	x	x	x		x	x	x	x
Metody badań jakościowych	HIFSS.I1.05493.26	1s	x		x	x			x		x
Metody badań ilościowych	HIFSS.I1.05490.26	1s	x	x	x	x			x	x	
Logika	HIFSS.I1.02623.26	1s	x		x	x			x		x
Wymiary życia społecznego	HIFSS.I1.05669.26	1s	x	x	x		x		x		x
Grafika komputerowa	HIFSS.I1.00646.26	1s	x		x				x	x	
Wprowadzenie do informatyki społecznej	HIFSS.I1.06849.26	1s	x		x						x
Metody i techniki programowania 1	HIFSS.I1.18043.26	1s	x		x	x					x
Metody matematyczne w informatyce społecznej 1	HIFSS.I1.18042.26	1s	x		x		x	x	x	x	x
Procesy porozumiewania się w grupie	HIFSS.I1.17984.26	1s	x			x			x		x
Odpowiedzialność i etyka w stosowaniu narzędzi AI	HIFSS.I1.17985.26	1s		x	x	x				x	
E-inicjatywy zorientowane społecznie	HIFSS.I2.06093.26	2s	x	x		x				x	
Język angielski - semestr 1/3	HIFSS.I2.18074.26	2s				x					
Społeczno-kulturowy potencjał technologii VR i AR	HIFSS.I2.04542.26	2s	x	x	x	x			x	x	x
Fantastyka w kulturze współczesnej	HIFSS.I2.07749.26	2s	x		x						x
Społeczności wirtualne	HIFSS.I2.06128.26	2s	x	x	x	x		x			x

Przedmiot	Kod	Semestr	P6S_WG_P	P6S_WK_P	P6S_UW_P	P6S_UK_P	P6S_UU_P	P6S_UO_P	P6S_KO_P	P6S_KR_P	P6S_KK_P
Język francuski - semestr 1/3	HIFSS.I2.18075.26	2s				x					
Język hiszpański - semestr 1/3	HIFSS.I2.18076.26	2s				x					
Startup a PR	HIFSS.I2.07757.26	2s		x	x	x			x		
Projektowanie gier wideo: projekt świata	HIFSS.I2.07753.26	2s	x		x	x					
Technologie webowe	HIFSS.I2.07805.26	2s	x		x						x
Język niemiecki - semestr 1/3	HIFSS.I2.18077.26	2s				x					
Język rosyjski - semestr 1/3	HIFSS.I2.18078.26	2s				x					
Informatyczne metody śledcze	HIFSS.I2.07015.26	2s	x	x	x	x				x	
Data science dla e-commerce	HIFSS.I2.07776.26	2s	x		x	x			x	x	x
Produktywność na co dzień - narzędzia i techniki wspierające efektywną pracę	HIFSS.I2.07750.26	2s	x	x	x				x	x	
Wstęp do badań i projektowania gier wideo	HIFSS.I2.07065.26	2s	x	x	x				x		x
Inkluzywność innowacji - o społecznych aspektach innowacyjności	HIFSS.IA.17347.26	2s lub 4s	x	x	x	x			x		x
Projektowanie gier wideo: prototypowanie fabuły	HIFSS.I2.07752.26	2s	x		x	x					
Realizacja badań UX w ujęciu biznesowym	HIFSS.IA.12417.26	2s lub 4s	x		x	x			x	x	x
Budowanie relacji z klientem	HIFSS.IA.12881.26	2s lub 4s	x	x	x	x			x	x	
Badanie użyteczności interfejsów	HIFSS.I2.05531.26	2s	x		x					x	
Design Thinking	HIFSS.I2.05101.26	2s	x		x	x			x	x	
Społeczny wymiar technologii	HIFSS.I2.05670.26	2s	x	x	x	x					x
Komunikacja społeczna w dobie nowych mediów	HIFSS.I2.05633.26	2s	x			x	x		x		x
Metody i techniki programowania 2	HIFSS.I2.18045.26	2s	x		x	x				x	x
Analiza sieci społecznych	HIFSS.I2.05462.26	2s	x	x	x	x				x	x

Przedmiot	Kod	Semestr	P6S_WG_P	P6S_WK_P	P6S_UW_P	P6S_UK_P	P6S_UU_P	P6S_UO_P	P6S_KO_P	P6S_KR_P	P6S_KK_P
Metody matematyczne w informatyce społecznej 2	HIFSS.I2.18044.26	2s	x		x	x	x		x	x	x
Historia rozwoju sztucznej inteligencji	HIFSS.I2.17988.26	2s	x		x	x					
Język angielski - semestr 2/3	HIFSS.I4.18079.26	3s				x					
Fakultet w języku obcym	HIFSS.I4.06600.26	3s		x	x				x		
Język francuski - semestr 2/3	HIFSS.I4.18080.26	3s				x					
Język hiszpański - semestr 2/3	HIFSS.I4.18081.26	3s				x					
Język niemiecki - semestr 2/3	HIFSS.I4.18082.26	3s				x					
Język rosyjski - semestr 2/3	HIFSS.I4.18083.26	3s				x					
Smart community, smart city	HIFSS.I4.05691.26	3s	x	x	x	x					x
Probabilistyka	HIFSS.I4.05492.26	3s	x		x	x			x		
Bazy danych	HIFSS.I4.00396.26	3s	x		x	x				x	
Społeczeństwo sieci	HIFSS.I4.05689.26	3s	x	x	x	x					x
Współczesne technologie sztucznej inteligencji 1	HIFSS.I4.17989.26	3s	x		x						
Interfejs użytkownika w projektowaniu stron internetowych	HIFSS.I4.17990.26	3s	x		x	x			x	x	
Studia nad przyszłościami	HIFSS.I4.18002.26	3s	x	x	x	x			x		x
Środowisko R w badaniach socjologicznych	HIFSS.I4.17992.26	3s	x		x	x			x		x
Produktywność na co dzień - narzędzia i techniki wspierające efektywną pracę	HIFSS.I8.07750.26	4s	x	x	x				x	x	
Socjotechnika	HIFSS.I8.05502.26	4s	x	x	x	x			x	x	x
Język angielski - semestr 3/3	HIFSS.I8.18084.26	4s				x					
Wprowadzenie do zarządzania projektami	HIFSS.I8.07806.26	4s	x	x		x			x		
E-inicjatywy zorientowane społecznie	HIFSS.I8.06093.26	4s	x	x		x				x	

Przedmiot	Kod	Semestr	P6S_WG_P	P6S_WK_P	P6S_UW_P	P6S_UK_P	P6S_UU_P	P6S_UO_P	P6S_KO_P	P6S_KR_P	P6S_KK_P
Język francuski - semestr 3/3	HIFSS.I8.18085.26	4s				x					
Język hiszpański - semestr 3/3	HIFSS.I8.18086.26	4s				x					
Informatyczne metody śledcze	HIFSS.I8.07015.26	4s	x	x	x	x				x	
Projektowanie gier wideo: projekt świata	HIFSS.I8.07753.26	4s	x		x	x					
Język niemiecki - semestr 3/3	HIFSS.I8.18087.26	4s				x					
Startup a PR	HIFSS.I8.07757.26	4s		x	x	x			x		
Język rosyjski - semestr 3/3	HIFSS.I8.18088.26	4s				x					
Google Analytics	HIFSS.I8.07807.26	4s	x		x						x
Społeczności wirtualne	HIFSS.I8.06128.26	4s	x	x	x	x		x			x
Projektowanie gier wideo: prototypowanie fabuły	HIFSS.I8.07752.26	4s	x		x	x					
Data science dla e-commerce	HIFSS.I8.07776.26	4s	x		x	x			x	x	x
Wstęp do badań i projektowania gier wideo	HIFSS.I8.07065.26	4s	x	x	x				x		x
Analiza i projektowanie innowacji w oparciu o modele biznesowe	HIFSS.I8.05732.26	4s		x	x	x			x		x
Service design	HIFSS.I8.05494.26	4s	x		x	x		x	x		
Statystyczna analiza danych	HIFSS.I8.00861.26	4s	x		x	x				x	x
Technologie no-code	HIFSS.I8.17993.26	4s	x	x	x	x			x		
Współczesne technologie sztucznej inteligencji 2	HIFSS.I8.17994.26	4s	x		x	x					
Człowiek w świecie technologii 1	HIFSS.I10.18052.26	5s	x	x					x	x	x
UX w życiu społecznym 1	HIFSS.I10.06112.26	5s	x	x					x	x	x
Systemy inteligentne 1	HIFSS.I10.00946.26	5s	x	x	x	x			x		x
Ochrona własności intelektualnej	HIFSS.I10.00147.26	5s		x	x			x			x

Przedmiot	Kod	Semestr	P6S_WG_P	P6S_WK_P	P6S_UW_P	P6S_UK_P	P6S_UU_P	P6S_UO_P	P6S_KO_P	P6S_KR_P	P6S_KK_P
Praktyka studencka 1	HIFSS.I10.00193.26	5s	x		x			x	x		x
Wizualizacja danych, infografika i infoestetyka	HIFSS.I10.17995.26	5s	x		x	x					x
Socjologia innowacji	HIFSS.I10.05048.26	5s	x	x	x	x					x
Człowiek w świecie technologii 2	HIFSS.I20.18053.26	6s	x	x					x	x	x
Fantastyka w kulturze współczesnej	HIFSS.I20.07749.26	6s	x		x						x
Agile Coaching w organizacjach	HIFSS.I20.10705.26	6s	x		x	x		x		x	x
UX w życiu społecznym 2	HIFSS.I20.13891.26	6s	x	x	x	x			x		x
Systemy inteligentne 2	HIFSS.I20.13888.26	6s	x	x	x	x			x		x
Projekt dyplomowy	HIFSS.I20.00034.26	6s	x	x	x	x				x	x
Praktyka studencka 2	HIFSS.I20.05671.26	6s	x		x			x	x	x	x
Suma (obowiązkowy):			37	14	38	29	4	6	20	15	27
Suma (fakultatywny):			31	24	28	39	0	3	21	16	19
Suma:			68	38	66	68	4	9	41	31	46

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

Kierunek: Informatyka Społeczna

2026/2027/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
Projektowanie interfejsów	Ćwiczenia projektowe	Aktywność na zajęciach, Kolokwium, Projekt	IFS1P_W04, IFS1P_W06, IFS1P_W09, IFS1P_W03, IFS1P_U01, IFS1P_U02, IFS1P_U07, IFS1P_K06, IFS1P_U13, IFS1P_K01, IFS1P_K02
Metody badań jakościowych	Ćwiczenia projektowe	Wykonanie projektu, Kolokwium	IFS1P_W04, IFS1P_W09, IFS1P_U01, IFS1P_U09, IFS1P_K06, IFS1P_U03, IFS1P_U05, IFS1P_K01, IFS1P_K04
Metody badań ilościowych	Wykład, Ćwiczenia projektowe	Aktywność na zajęciach, Egzamin, Wykonanie projektu, Zaangażowanie w pracę zespołu	IFS1P_W08, IFS1P_W03, IFS1P_U03, IFS1P_U05, IFS1P_U10, IFS1P_K02, IFS1P_K01
Logika	Wykład, Ćwiczenia audytoryjne	Aktywność na zajęciach, Kolokwium	IFS1P_W01, IFS1P_U05, IFS1P_U09, IFS1P_K03, IFS1P_K05
Wymiary życia społecznego	Wykład	Aktywność na zajęciach, Egzamin	IFS1P_W05, IFS1P_W08, IFS1P_U09, IFS1P_U08, IFS1P_K03, IFS1P_K05
Grafika komputerowa	Ćwiczenia laboratoryjne	Aktywność na zajęciach, Projekt	IFS1P_W02, IFS1P_W04, IFS1P_U01, IFS1P_U04, IFS1P_K01, IFS1P_K02
Wprowadzenie do informatyki społecznej	Wykład, Ćwiczenia audytoryjne	Aktywność na zajęciach, Kolokwium	IFS1P_W03, IFS1P_W01, IFS1P_U01, IFS1P_K04
Metody i techniki programowania 1	Wykład, Ćwiczenia laboratoryjne	Aktywność na zajęciach, Wykonanie projektu, Wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych	IFS1P_W01, IFS1P_U01, IFS1P_U05, IFS1P_U10, IFS1P_K04
Metody matematyczne w informatyce społecznej 1	Wykład, Ćwiczenia audytoryjne	Egzamin, Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Kolokwium, Odpowiedź ustna	IFS1P_W01, IFS1P_W04, IFS1P_W09, IFS1P_U01, IFS1P_U08, IFS1P_U09, IFS1P_U12, IFS1P_U13, IFS1P_K02, IFS1P_K03, IFS1P_K04, IFS1P_K06
Procesy porozumiewania się w grupie	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Studium przypadków, Prezentacja	IFS1P_W02, IFS1P_W05, IFS1P_W11, IFS1P_U03, IFS1P_U05, IFS1P_K04, IFS1P_K03

Nazwa modułu zajęć	Forma zajęć dydaktycznych	Sposób weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w ramach poszczególnych form zajęć i dla całego modułu zajęć	Odniesienia do KEU
Odpowiedzialność i etyka w stosowaniu narzędzi AI	Wykład	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Esej	IFS1P_W06, IFS1P_U04, IFS1P_U05, IFS1P_K02
E-inicjatywy zorientowane społecznie	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Wykonanie ćwiczeń	IFS1P_W07, IFS1P_W04, IFS1P_U05, IFS1P_K02
Język angielski - semestr 1/3	Lektorat	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Kolokwium, Wynik testu zaliczeniowego, Wypracowania pisane na zajęciach, Prezentacja	IFS1P_U07, IFS1P_U11
Społeczno-kulturowy potencjał technologii VR i AR	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Projekt	IFS1P_W02, IFS1P_W04, IFS1P_W05, IFS1P_W06, IFS1P_W07, IFS1P_W08, IFS1P_U01, IFS1P_U03, IFS1P_U05, IFS1P_U12, IFS1P_K01, IFS1P_K02, IFS1P_K03, IFS1P_K06, IFS1P_K07
Fantastyka w kulturze współczesnej	Wykład	Aktywność na zajęciach, Kolokwium	IFS1P_W04, IFS1P_U09, IFS1P_K06
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
Język francuski - semestr 1/3	Lektorat	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Kolokwium, Wynik testu zaliczeniowego, Wypracowania pisane na zajęciach, Prezentacja	IFS1P_U07, IFS1P_U11
Język hiszpański - semestr 1/3	Lektorat	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Kolokwium, Wynik testu zaliczeniowego, Wypracowania pisane na zajęciach, Prezentacja	IFS1P_U07, IFS1P_U11
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
Technologie webowe	Ćwiczenia laboratoryjne	Kolokwium	IFS1P_W01, IFS1P_W03, IFS1P_U10, IFS1P_K05
Język niemiecki - semestr 1/3	Lektorat	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Kolokwium, Wynik testu zaliczeniowego, Wypracowania pisane na zajęciach, Prezentacja	IFS1P_U07, IFS1P_U11
Język rosyjski - semestr 1/3	Lektorat	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Kolokwium, Wynik testu zaliczeniowego, Wypracowania pisane na zajęciach, Prezentacja	IFS1P_U07, IFS1P_U11

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
Informatyczne metody śledcze	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Kolokwium, Studium przypadków , Odpowiedź ustna	IFS1P_W06, IFS1P_W10, IFS1P_U09, IFS1P_K02, IFS1P_U01, IFS1P_U02, IFS1P_U04, IFS1P_U06, IFS1P_W09, IFS1P_U05
Data science dla e-commerce	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Wykonanie projektu, Projekt, Zaangażowanie w pracę zespołu, Prezentacja	IFS1P_W02, IFS1P_U05, IFS1P_U09, IFS1P_U01, IFS1P_K05, IFS1P_K01, IFS1P_K02
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
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
Inkluzywność innowacji - o społecznych aspektach innowacyjności	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Prezentacja	IFS1P_W05, IFS1P_W06, IFS1P_W07, IFS1P_W08, IFS1P_U05, IFS1P_U12, IFS1P_U01, IFS1P_U06, IFS1P_U03, IFS1P_K04, IFS1P_K06, IFS1P_K07
Projektowanie gier wideo: prototypowanie fabuły	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Wykonanie projektu	IFS1P_W04, IFS1P_U04, IFS1P_U05, IFS1P_U06, IFS1P_U10, IFS1P_U01
Realizacja badań UX w ujęciu biznesowym	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Projekt	IFS1P_W09, IFS1P_U05, IFS1P_U09, IFS1P_U12, IFS1P_U01, IFS1P_U03, IFS1P_K01, IFS1P_K03, IFS1P_K06, IFS1P_K02, IFS1P_K04
Budowanie relacji z klientem	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Projekt	IFS1P_W02, IFS1P_W07, IFS1P_U02, IFS1P_U07, IFS1P_U09, IFS1P_K01, IFS1P_K02, IFS1P_K03
Badanie użyteczności interfejsów	Wykład	Aktywność na zajęciach, Kolokwium, Projekt	IFS1P_W09, IFS1P_W03, IFS1P_W04, IFS1P_U01, IFS1P_K02
Design Thinking	Ćwiczenia projektowe	Aktywność na zajęciach, Projekt	IFS1P_W04, IFS1P_U01, IFS1P_U07, IFS1P_U09, IFS1P_K02, IFS1P_K03
Społeczny wymiar technologii	Wykład	Aktywność na zajęciach, Kolokwium	IFS1P_W07, IFS1P_W04, IFS1P_W06, IFS1P_U06, IFS1P_U03, IFS1P_K04, IFS1P_K05
Komunikacja społeczna w dobie nowych mediów	Wykład, Konwersatorium	Wynik testu zaliczeniowego, Aktywność na zajęciach, Projekt, Prezentacja	IFS1P_W02, IFS1P_W05, IFS1P_U03, IFS1P_U07, IFS1P_U08, IFS1P_K04, IFS1P_K03
Metody i techniki programowania 2	Wykład, Ćwiczenia laboratoryjne	Aktywność na zajęciach, Kolokwium, Wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych, Odpowiedź ustna	IFS1P_W03, IFS1P_U05, IFS1P_U10, IFS1P_K04, IFS1P_K06, 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
Analiza sieci społecznych	Wykład, Ćwiczenia projektowe	Egzamin, Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Wykonanie projektu, Projekt, Zaangażowanie w pracę zespołu, Prezentacja	IFS1P_W08, IFS1P_W11, IFS1P_W04, IFS1P_U05, IFS1P_U09, IFS1P_U01, IFS1P_K02, IFS1P_K05
Metody matematyczne w informatyce społecznej 2	Wykład, Ćwiczenia audytoryjne	Egzamin, Aktywność na zajęciach, Wykonanie ćwiczeń, Kolokwium, Odpowiedź ustna	IFS1P_W01, IFS1P_W09, IFS1P_U01, IFS1P_U05, IFS1P_U08, IFS1P_U09, IFS1P_U12, IFS1P_K02, IFS1P_K03, IFS1P_K04, IFS1P_K06
Historia rozwoju sztucznej inteligencji	Wykład, Ćwiczenia laboratoryjne	Egzamin, Wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych	IFS1P_W01, IFS1P_U05, IFS1P_U10
Język angielski - semestr 2/3	Lektorat	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Kolokwium, Wynik testu zaliczeniowego, Wypracowania pisane na zajęciach, Prezentacja	IFS1P_U07, IFS1P_U11
Fakultet w języku obcym	Wykład	Aktywność na zajęciach, Esej	IFS1P_W06, IFS1P_W08, IFS1P_U02, IFS1P_U09, IFS1P_K03, IFS1P_K07
Język francuski - semestr 2/3	Lektorat	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Kolokwium, Wynik testu zaliczeniowego, Wypracowania pisane na zajęciach, Prezentacja	IFS1P_U07, IFS1P_U11
Język hiszpański - semestr 2/3	Lektorat	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Kolokwium, Wynik testu zaliczeniowego, Wypracowania pisane na zajęciach, Prezentacja	IFS1P_U07, IFS1P_U11
Język niemiecki - semestr 2/3	Lektorat	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Kolokwium, Wynik testu zaliczeniowego, Wypracowania pisane na zajęciach, Prezentacja	IFS1P_U07, IFS1P_U11
Język rosyjski - semestr 2/3	Lektorat	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Kolokwium, Wynik testu zaliczeniowego, Wypracowania pisane na zajęciach, Prezentacja	IFS1P_U07, IFS1P_U11
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
Probabilistyka	Wykład, Ćwiczenia audytoryjne	Wykonanie ćwiczeń, Kolokwium, Egzamin, Studium przypadków, Odpowiedź ustna	IFS1P_W01, IFS1P_W04, IFS1P_U05, IFS1P_U01, IFS1P_U10, IFS1P_K03
Bazy danych	Wykład, Ćwiczenia laboratoryjne	Kolokwium, Egzamin	IFS1P_W01, IFS1P_W04, IFS1P_U03, IFS1P_U05, 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
Spółeczeństwo sieci	Wykład	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Esej, Prezentacja	IFS1P_W04, IFS1P_W06, IFS1P_U02, IFS1P_U03, IFS1P_U04, IFS1P_K04
Współczesne technologie sztucznej inteligencji 1	Ćwiczenia laboratoryjne	Wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych, Projekt	IFS1P_W01, IFS1P_W09, IFS1P_U01
Interfejs użytkownika w projektowaniu stron internetowych	Wykład, Ćwiczenia projektowe	Udział w dyskusji, Prezentacja, 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_K01, IFS1P_K02, IFS1P_K03
Studia nad przyszłościami	Konwersatorium	Aktywność na zajęciach, Projekt	IFS1P_W04, IFS1P_W08, IFS1P_U01, IFS1P_U02, IFS1P_U03, IFS1P_U04, IFS1P_K01, IFS1P_K05
Środowisko R w badaniach socjologicznych	Ćwiczenia laboratoryjne	Projekt, Zaangażowanie w pracę zespołu, Prezentacja	IFS1P_W03, IFS1P_W04, IFS1P_W05, IFS1P_W09, IFS1P_U05, IFS1P_U06, IFS1P_U09, IFS1P_U10, IFS1P_K01, 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
Socjotechnika	Wykład, Ćwiczenia projektowe	Kolokwium, Aktywność na zajęciach, Projekt, Studium przypadków, Prezentacja	IFS1P_W02, IFS1P_W04, IFS1P_W06, IFS1P_W07, IFS1P_U01, IFS1P_U02, IFS1P_U03, IFS1P_U07, IFS1P_U10, IFS1P_K02, IFS1P_K03, IFS1P_K05, IFS1P_K06
Język angielski - semestr 3/3	Lektorat	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Kolokwium, Egzamin, Wynik testu zaliczeniowego, Wypracowania pisane na zajęciach, Prezentacja	IFS1P_U07, IFS1P_U11
Wprowadzenie do zarządzania projektami	Wykład, Ćwiczenia projektowe	Aktywność na zajęciach, Kolokwium, Projekt	IFS1P_W06, IFS1P_W02, IFS1P_W04, IFS1P_W05, IFS1P_U03, IFS1P_K01, IFS1P_K07
E-inicjatywy zorientowane społecznie	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Wykonanie ćwiczeń	IFS1P_W07, IFS1P_W04, IFS1P_U05, IFS1P_K02
Język francuski - semestr 3/3	Lektorat	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Kolokwium, Egzamin, Wynik testu zaliczeniowego, Wypracowania pisane na zajęciach, Prezentacja	IFS1P_U07, IFS1P_U11
Język hiszpański - semestr 3/3	Lektorat	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Kolokwium, Egzamin, Wynik testu zaliczeniowego, Wypracowania pisane na zajęciach, Prezentacja	IFS1P_U07, IFS1P_U11

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
Informatyczne metody śledcze	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Kolokwium, Studium przypadków , Odpowiedź ustna	IFS1P_W06, IFS1P_W10, IFS1P_U09, IFS1P_K02, IFS1P_U01, IFS1P_U02, IFS1P_U04, IFS1P_U06, IFS1P_W09, IFS1P_U05
Projektowanie gier wideo: projekt świata	Zajęcia warsztatowe	Wykonanie projektu	IFS1P_W04, IFS1P_W09, IFS1P_U01, IFS1P_U03, IFS1P_U04, IFS1P_U05
Język niemiecki - semestr 3/3	Lektorat	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Kolokwium, Egzamin, Wynik testu zaliczeniowego, Wypracowania pisane na zajęciach, Prezentacja	IFS1P_U07, IFS1P_U11
Startup a PR	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Wykonanie projektu, Projekt, Studium przypadków	IFS1P_W07, IFS1P_U09, IFS1P_U07, IFS1P_K01
Język rosyjski - semestr 3/3	Lektorat	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Kolokwium, Egzamin, Wynik testu zaliczeniowego, Wypracowania pisane na zajęciach, Prezentacja	IFS1P_U07, IFS1P_U11
Google Analytics	Ćwiczenia projektowe	Aktywność na zajęciach, Projekt	IFS1P_W09, IFS1P_U01, IFS1P_U02, IFS1P_U10, IFS1P_K05, IFS1P_K06
Społeczności wirtualne	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Zaangażowanie w pracę zespołu	IFS1P_W06, IFS1P_W02, IFS1P_W04, IFS1P_U05, IFS1P_U06, IFS1P_U13, IFS1P_K04
Projektowanie gier wideo: prototypowanie fabuły	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Wykonanie projektu	IFS1P_W04, IFS1P_U04, IFS1P_U05, IFS1P_U06, IFS1P_U10, IFS1P_U01
Data science dla e-commerce	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Wykonanie projektu, Projekt, Zaangażowanie w pracę zespołu, Prezentacja	IFS1P_W02, IFS1P_U05, IFS1P_U09, IFS1P_U01, IFS1P_K05, IFS1P_K01, IFS1P_K02
Wstęp do badań i projektowania gier wideo	Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie projektu, Projekt, Zaangażowanie w pracę zespołu	IFS1P_W04, IFS1P_W07, IFS1P_U01, IFS1P_U10, IFS1P_U12, IFS1P_K01, IFS1P_K04, IFS1P_K05, IFS1P_K06
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
Service design	Ćwiczenia projektowe	Aktywność na zajęciach, Wykonanie projektu	IFS1P_W03, IFS1P_U01, IFS1P_U03, IFS1P_U13, IFS1P_K07, IFS1P_K01

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
Statystyczna analiza danych	Ćwiczenia laboratoryjne, Wykład	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń, Kolokwium, Egzamin	IFS1P_W01, IFS1P_W09, IFS1P_W04, IFS1P_U01, IFS1P_U02, IFS1P_U05, IFS1P_K02, IFS1P_K04, IFS1P_K05
Technologie no-code	Ćwiczenia projektowe	Aktywność na zajęciach, Wykonanie projektu	IFS1P_W01, IFS1P_W03, IFS1P_W06, IFS1P_W09, IFS1P_U01, IFS1P_U03, IFS1P_U05, IFS1P_U10, IFS1P_U12, IFS1P_K01, IFS1P_K03, IFS1P_K07
Współczesne technologie sztucznej inteligencji 2	Ćwiczenia laboratoryjne	Wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych, Projekt	IFS1P_W01, IFS1P_W03, IFS1P_W09, IFS1P_U01, IFS1P_U03
Człowiek w świecie technologii 1	Zajęcia seminaryjne	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Referat, Prezentacja	IFS1P_W04, IFS1P_W10, IFS1P_W06, IFS1P_W09, IFS1P_K06, IFS1P_K02, IFS1P_K03, IFS1P_K05
UX w życiu społecznym 1	Zajęcia seminaryjne	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Referat, Prezentacja	IFS1P_W06, IFS1P_W09, IFS1P_W10, IFS1P_W04, IFS1P_K06, IFS1P_K03, IFS1P_K05, IFS1P_K02
Systemy inteligentne 1	Zajęcia seminaryjne	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Referat, Prezentacja	IFS1P_W06, IFS1P_W09, IFS1P_W10, IFS1P_W04, IFS1P_U06, IFS1P_U05, IFS1P_U10, IFS1P_K03, IFS1P_K04, IFS1P_K05
Ochrona własności intelektualnej	Wykład	Aktywność na zajęciach, Kolokwium	IFS1P_W10, IFS1P_U04, IFS1P_K04, IFS1P_U13
Praktyka studencka 1	Praktyka zawodowa	Sprawozdanie z odbycia praktyki , Potwierdzenie realizacji programu praktyki	IFS1P_W04, IFS1P_U12, IFS1P_U13, IFS1P_K01, IFS1P_K04
Wizualizacja danych, infografika i infoestetyka	Ćwiczenia projektowe	Wykonanie ćwiczeń laboratoryjnych, Projekt	IFS1P_W01, IFS1P_W09, IFS1P_U01, IFS1P_U06, IFS1P_U02, IFS1P_U05, IFS1P_U10, IFS1P_K05
Socjologia innowacji	Ćwiczenia projektowe	Aktywność na zajęciach, Kolokwium	IFS1P_W05, IFS1P_W06, IFS1P_W07, IFS1P_U01, IFS1P_U02, IFS1P_U05, IFS1P_K06, IFS1P_U03, IFS1P_U09, IFS1P_K05
Człowiek w świecie technologii 2	Zajęcia seminaryjne	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Referat, Przygotowanie pracy dyplomowej, Prezentacja	IFS1P_W04, IFS1P_W10, IFS1P_W06, IFS1P_W09, IFS1P_K06, IFS1P_K02, IFS1P_K03, IFS1P_K05
Fantastyka w kulturze współczesnej	Wykład	Aktywność na zajęciach, Kolokwium	IFS1P_W04, IFS1P_U09, IFS1P_K06
Agile Coaching w organizacjach	Wykład	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Prezentacja	IFS1P_W02, IFS1P_W05, IFS1P_U01, IFS1P_U03, IFS1P_U06, IFS1P_U09, IFS1P_U10, IFS1P_U13, IFS1P_K02, 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
UX w życiu społecznym 2	Zajęcia seminaryjne	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Referat, Przygotowanie pracy dyplomowej, Prezentacja	IFS1P_W10, IFS1P_W09, IFS1P_W04, IFS1P_U02, IFS1P_U05, IFS1P_U06, IFS1P_K06, IFS1P_K03, IFS1P_K05
Systemy inteligentne 2	Zajęcia seminaryjne	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Referat, Przygotowanie pracy dyplomowej, Prezentacja	IFS1P_W06, IFS1P_W09, IFS1P_W10, IFS1P_W04, IFS1P_U06, IFS1P_U05, IFS1P_U10, IFS1P_K03, IFS1P_K04, IFS1P_K05
Projekt dyplomowy	Projekt dyplomowy	Wykonanie projektu	IFS1P_W09, IFS1P_W10, IFS1P_W04, IFS1P_W06, IFS1P_U05, IFS1P_U03, IFS1P_U06, IFS1P_U07, IFS1P_K06, IFS1P_U02, IFS1P_K02
Praktyka studencka 2	Praktyka zawodowa	Sprawozdanie z odbycia praktyki , Potwierdzenie realizacji programu praktyki	IFS1P_W04, IFS1P_U13, IFS1P_K01, IFS1P_K04, IFS1P_K03, IFS1P_U12, IFS1P_K02

ECTS

Kierunek: Informatyka Społeczna

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

zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	90
zajęć z zakresu nauk podstawowych właściwych dla danego kierunku studiów	45
zajęć o charakterze praktycznym, kształtujących umiejętności praktyczne, w tym zajęć laboratoryjnych, projektowych, praktycznych i warsztatowych	91
zajęć podlegających wyborowi przez studenta (w wymiarze nie mniejszym niż 30% liczby punktów ECTS koniecznych do uzyskania kwalifikacji odpowiadających poziomowi kształcenia)	67
zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych - w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	
zajęć z języka obcego	6
praktyk zawodowych	38
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)	91

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

Kierunek: Informatyka Społeczna

Zasady wpisu na kolejny semestr

Podstawą wpisu na kolejny semestr jest uzyskanie wymaganej liczby punktów ECTS oraz wszystkich zaliczeń przewidzianych w planie studiów.

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

Student może być wpisany na kolejny semestr z deficytem punktowym, który nie może przekraczać łącznie 12 ECTS. Wniosek w tej sprawie należy złożyć do Dziekana Wydziału

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)

Bloki zajęć funkcjonują w każdym semestrze i obejmują zajęcia ułożone sekwencyjnie w kolejnych semestrach.

Semestry kontrolne

5

Zasady odbywania studiów według indywidualnej organizacji studiów

Zgodnie z Regulaminem Studiów Akademii Górniczo-Hutniczej (paragraf 9) z dnia 1 października 2023 r. o odbywanie studiów według indywidualnej organizacji studiów (IOS) może się starać w szczególności student:

- 1) szczególnie uzdolniony i wyróżniający się w nauce;
- 2) z niepełnosprawnościami;
- 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 kolejalnego organu Uczelni;
- 8) w stosunku do którego potwierdzono efekty uczenia się,
- 9) cudzoziemiec odbywający kurs języka polskiego,
- 10) pragnący zrealizować projekt badawczy lub projekt naukowy w ramach badawczej ścieżki kształcenia w ramach Projektu „Inicjatywa Doskonałości Uczelnia Badawcza (IDUB)”.

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

O IOS studenci I roku studiów pierwszego stopnia mogą ubiegać się tylko w wyjątkowych sytuacjach. Decyzja w tej sprawie pozostaje w gestii Dziekana (z zastrzeżeniem paragrafu 9 ust. 2 Regulaminu Studiów).

Procedura starania się o IOS i jej realizacja:

Wniosek o przyznanie IOS 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 udzielenia IOS. Wraz z wnioskiem student zobowiązany jest przedłożyć Prodziekanowi do akceptacji semestralny plan studiów. Prodziekan wskazuje opiekuna naukowo-dydaktycznego, do obowiązków którego należy monitorowanie (przynajmniej dwukrotnie w semestrze) frekwencji studenta oraz dokonywanych przez niego postępów w nauce w ramach wyznaczonego semestralnego planu studiów.

IOS może polegać w szczególności na:

modyfikacji formy i terminów zaliczeń i egzaminów w porozumieniu z prowadzącym zajęcia; modyfikacji liczby punktów ECTS wymaganych do zaliczenia semestru studiów; modyfikacji tygodniowego harmonogramu zajęć poprzez wybór grupy zajęciowej i/lub godzin zajęć w sposób umożliwiający realizację obowiązującego programu studiów z dostosowaniem do możliwości czasowych studenta.

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

Osoby studenckie mają obowiązek zrealizowania praktyki zawodowej w wymiarze 6 miesięcy (960 godzin). Czas realizacji praktyki: semestr V (550 godz.) i VI (410 godz.). Za zgodą opiekuna praktyk studenci mogą także odbywać praktykę w innym terminie, jeśli sposób organizacji praktyk umożliwia uczestniczenie w przewidzianych w programie studiów zajęciach dydaktycznych.

Istnieją 4 możliwości zaliczenia praktyki.

1. w zakładzie pracy, z których AGH zawarła porozumienie w sprawie współpracy w zakresie realizacji praktyk przez studentów
2. w zakładzie pracy wybranym przez studenta (AGH nie zawarła porozumienia w sprawie współpracy w zakresie realizacji praktyk przez studentów AGH):
3. w jednostce organizacyjnej AGH (koła naukowe, media studenckie, samorząd, badania nadzorowane przez pracowników AGH)
4. w zakładzie pracy, w którym student już pracuje, odbywa staż albo wykonuje czynności na podstawie umowy cywilnoprawnej, wolontariat lub zaliczenie na podstawie innej formy aktywności (do 3 lat wstecz):

Szczegółowe zasady realizacji praktyk zawarte są w Zarządzeniu nr 94/2023 Rektora AGH z dnia 14 grudnia 2023 r. w sprawie zasad organizacji praktyk studenckich w AGH.

Zasady obieralności modułów zajęć

Kursy o charakterze obieralnym pojawiają się na wszystkich semestrach.

W semestrze 1:

- Student_ka wybiera 1 przedmiot z oferty UBPO

W semestrze 2:

- Student_ka wybiera 2 warsztaty.
- Student_ka wybiera 1 przedmiot z oferty Wydziału lub z UBPO

W semestrze 3:

- Student wybiera 1 przedmiot fakultatywny w języku obcym z oferty Wydziału lub z UBPO.

W semestrze 4:

Student_ka wybiera 2 warsztaty.

- 1 przedmiot obieralny oferowany przez wydział
- 2 przedmioty po polsku lub jeden po angielsku z oferty UBPO.

W semestrze 5:

- Student_ka wybiera 1 przedmiot po polsku z oferty UBPO.
- Student_ka wybiera 1 z oferowanych w programie studiów seminariów licencjackich

W semestrze 6:

- Student_ka wybiera 1 przedmiot z oferty Wydziału lub z UBPO
- Student_ka wybiera 1 z oferowanych w programie studiów seminariów licencjackich (kontynuacja wyboru z semestru 5).

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

1. Opiekun projektu dyplomowego na studiach I stopnia oraz pracy dyplomowej na studiach II stopnia (promotor) ponosi odpowiedzialność za sformułowany temat, konstrukcję, jakość merytoryczną, a także stronę estetyczną projektu/ pracy dyplomowej. Przyjmuje się, że projekt dyplomowy na studiach I stopnia (wraz ze wstępem, zakończeniem, spisem treści i ewentualnym aneksem) powinien liczyć min. 40, a max. 60 stron, a praca magisterska – od 50 do 90 stron. Jednak ostateczną objętość projektu/ pracy określa promotor.

Standard pracy: 1800 znaków; odstęp: 1,5; Czcionka Times New Roman nr 12 z zachowaniem marginesów 2 cm ze wszystkich stron.

W przypadku, gdy projekt dyplomowy / praca dyplomowa są przygotowywane także przy udziale promotora pomocniczego, należy to zaznaczyć przy temacie projektu/pracy.

2. Promotor zobowiązany jest (zgodnie z Regulaminem Studiów §25 ust. 12) do określenia trybu oraz harmonogramu realizacji umożliwiającego terminowe złożenie przez studenta projektu/ pracy dyplomowej, a także do szczegółowej weryfikacji pisemnej pracy dyplomowej/ projektu dyplomowego z wykorzystaniem Jednolitego Systemu Antyplagiatowego.

3. Projekt/ praca podlega ocenie opiekuna (promotora) i recenzenta. Recenzenta proponuje promotor, ale ostatecznie wyznacza Dziekan Wydziału (co odnotowane zostaje na specjalnym formularzu). W uzasadnionych przypadkach dopuszczalne jest powołanie recenzenta spoza Wydziału Humanistycznego.

4. Projekt/ praca może być pisana w języku kongresowym.

5. Pisemna opinia / recenzja projektu dyplomowego i pracy magisterskiej, napisana przez opiekuna i recenzenta, musi zawierać elementy wskazane w systemie USOS (w module dotyczącym prac dyplomowych), takie jak m.in.:

- a) weryfikacja zgodności treści projektu/ pracy z tematem;
- b) ocena układu projektu/ pracy (struktura, podział, kolejność rozdziałów itp.);
- c) merytoryczna ocena projektu/ pracy;

- d) informacja o tym, czy i w jakim zakresie projekt/ praca stanowi nowe ujęcie problemu;
- e) charakterystyka doboru i wykorzystania źródeł;
- f) ocena formalnej strony projektu/ pracy (poprawność językowa, opanowanie techniki pisania, spis treści, przypisy, aneks, estetyka itp.);
- g) sposób wykorzystania projektu/ pracy (publikacja, materiał źródłowy, udostępnienie instytucji do praktycznego wykorzystania);
- h) ewentualne inne uwagi;
- i) ocena.

Rejestracja projektu / pracy:

1. Student zobowiązany jest złożyć ukończony projekt/ pracę dyplomową w postaci elektronicznej za pośrednictwem systemu USOS nie później niż do końca września zarówno w przypadku studiów pierwszego, jak i drugiego stopnia. W wyjątkowych szczególnie uzasadnionych przypadkach Dziekan Wydziału może, na wniosek studenta zaopiniowany przez promotora, wyrazić zgodę na przedłużenie terminu złożenia projektu dyplomowego / pracy dyplomowej nie więcej jednak niż o dwa miesiące. Uwaga: projekt dyplomowa/ praca dyplomowa uznawane są za złożone po spełnieniu łącznie następujących warunków: a/zaliczenie wszystkich przewidzianych programem studiów modułów zajęć, b/wprowadzenie przez studenta do systemu USOS ostatecznej wersji projektu dyplomowego / pracy dyplomowej w postaci elektronicznej, c/wprowadzenie przez studenta streszczeń w j. polskim i angielskim oraz uzupełnienie słów kluczowych, elektroniczne zaakceptowanie oświadczeń oraz elektroniczne uzupełnienie karty obiegowej, d/zweryfikowanie i zaakceptowanie przez promotora raportu JSA, e/zamieszczenie w systemie USOS wymaganych recenzji przez opiekuna i recenzenta, f/ wystawienie oceny pozytywnej przez opiekuna i recenzenta w systemie USOS (por. §25 ust. 17 Regulaminu studiów). Od negatywnej oceny pracy lub projektu dyplomowego studentowi przysługuje odwołanie w ciągu 14 dni do Dziekana Wydziału.

2. Warunkiem możliwości wprowadzenia przez studenta projektu/ pracy do systemu USOS jest uregulowanie wszystkich zobowiązań administracyjnych i finansowych wobec Wydziału.

Zasady ustalania ogólnego wyniku ukończenia studiów

Egzamin dyplomowy na studiach pierwszego stopnia:

1. Egzamin dyplomowy na studiach pierwszego stopnia na kierunku socjologia i na kierunku kulturoznawstwo oraz na kierunku informatyka społeczna powinien odbyć się najpóźniej w terminie do końca października. W przypadku przedłużenia terminu do złożenia projektu dyplomowego, egzamin dyplomowy odbywa się nie później niż w terminie do końca grudnia.

2. Egzamin dyplomowy na studiach pierwszego stopnia na kierunku socjologia, na kierunku kulturoznawstwo i na kierunku informatyka społeczna składa się z dwóch części:

A. ogólnego egzaminu kierunkowego w formie ustnej,

B. obrony pracy dyplomowej składającej się z trzech części.

Ogólny egzamin kierunkowy:

Aby przystąpić do ogólnego egzaminu kierunkowego, student musi mieć zaliczone wszystkie przedmioty i praktyki objęte programem studiów. Aby przystąpić do drugiej części egzaminu dyplomowego (do obrony projektu dyplomowego), student musi zdać z oceną pozytywną wcześniejszy egzamin kierunkowy ustny. Egzamin kierunkowy może bezpośrednio poprzedzać obronę projektu dyplomowego. Student ma prawo do dwóch terminów egzaminacyjnych (z których drugi jest egzaminem poprawkowym) z ogólnego egzaminu kierunkowego (zgodnie z Regulaminem Studiów AGH §26, ust. 13). Nieusprawiedliwiona nieobecność na egzaminie kierunkowym w danym terminie powoduje utratę tego terminu.

Dziekan Wydziału powołuje Komisję Egzaminacyjną. W przypadku kierunku Informatyka społeczna skład Komisji Egzaminacyjnej jest identyczny ze składem Komisji Kwalifikacyjnej biorącej udział w rekrutacji na studia drugiego stopnia, a czas trwania egzaminu kierunkowego przeznaczony dla jednego studenta jest taki sam, jak czas egzaminu kwalifikacyjnego przeznaczony dla jednego kandydata w rekrutacji.

Podczas egzaminu kierunkowego student losuje zestaw pytań. Ocena z egzaminu kierunkowego jest średnią arytmetyczną ze wszystkich ocen cząstkowych postawionych za odpowiedzi na pytania egzaminacyjne. Ocena zostaje ustalona na niejawnej części posiedzenia Komisji.

Obrona projektu dyplomowego:

Obrona projektu dyplomowego na studiach I stopnia ma formę ustną i odbywa się przed Komisją. Komisja składa się co najmniej z trzech osób. Przewodniczącym Komisji jest Dziekan lub osoba przez niego upoważniona. Członkami Komisji są: opiekun projektu (promotor) i recenzent projektu, dodatkowo Dziekan może powołać jeszcze jednego członka. W wyjątkowych sytuacjach nieobecności jednego z członków Komisji, Dziekan wyznacza zastępstwo w porozumieniu z Przewodniczącym Komisji.

W czasie obrony projektu dyplomowego dokonuje się:

prezentacja projektu,
dyskusja dotycząca projektu,
udzielenie odpowiedzi na trzy pytania dotyczące zagadnień związanych z tematyką projektu postawione przez Komisję.

3. Obliczanie wyniku egzaminu dyplomowego na studiach I stopnia:

Ocena egzaminu dyplomowego 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 ogólnego egzaminu kierunkowego - waga 0,7.

4. Wyróżnienia

1. Komisja Egzaminacyjna lub Dziekan Wydziału mogą przyznać wyróżnienie absolwentowi, który spełnia łącznie następujące kryteria (wymienione w §27 ust. 9 Regulaminu Studiów AGH):

a) złożył projekt dyplomowy lub pracę dyplomową w terminie, o którym mowa w §25 ust.15 Regulaminu studiów,

b) przystąpił do egzaminu dyplomowego w terminie, o którym mowa w §26 ust.2 Regulaminu studiów,

c) uzyskał średnią ze studiów co najmniej 4,72,

d) uzyskał bardzo dobrą ocenę z projektu dyplomowego lub pracy dyplomowej,

e) uzyskał bardzo dobrą ocenę z egzaminu dyplomowego.

Przyznanie wyróżnienia należy odnotować w protokole z egzaminu.

2. Absolwent, któremu przyznano wyróżnienie, otrzymuje dyplom z wyróżnieniem.

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