

Program studiów

Kierunek studiów:	technologie kognitywne i media społecznościowe
Poziom studiów:	studia pierwszego stopnia
Profil studiów:	ogólnoakademicki
Formy studiów:	studia stacjonarne
Liczba semestrów:	6 semestrów
Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów:	180 ECTS
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom:	licencjat
Kierunek studiów jest przyporządkowany do dyscyplin:	nauki o zarządzaniu i jakości: (65%) – dyscyplina wiodąca informatyka techniczna i telekomunikacja: (35%)
Łączna liczba godzin zajęć:	studia stacjonarne: 2205 godzin (w tym 60 godzin wychowania fizycznego)
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia:	studia stacjonarne: 90 ECTS
Liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach 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:	nie dotyczy
Wymiar oraz liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych:	4 tygodnie 6 ECTS
Zasady i forma odbywania praktyk zawodowych:	praktyki zawodowe odbywają się zgodnie z regulaminem praktyk studenckich, na podstawie umowy o organizację praktyki studenckiej/umowy o pracę/umowy cywilnoprawnej. Praktyka ma formę stażu lub zatrudnienia realizowanego w przedsiębiorstwach o profilu działalności odpowiadającym wybranej ścieżce dyplomowania.

Efekty uczenia się

Symbol	Zakładane efekty uczenia się	Odniesienie do charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się Polskiej Ramy Kwalifikacji
Wiedza: zna i rozumie		
K1A_W01	Ma zaawansowaną wiedzę na temat technologii kognitywnych oraz zna rozwój mediów społecznościowych.	P6S_WG
K1A_W02	Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu złożoność i funkcjonowanie technologii kognitywnych i mediów społecznościowych we współczesnym społeczeństwie.	P6S_WG
K1A_W03	Zna i rozumie – w zaawansowanym stopniu – procesy transformacji społecznej, również te zachodzące pod wpływem technologii kognitywnych i mediów społecznościowych, potrafi analizować i interpretować współczesne zjawiska o charakterze społeczno-ekonomicznym.	P6S_WG
K1A_W04	Ma szeroką wiedzę w obszarze analizy i oceny oddziaływania technologii kognitywnych i mediów społecznościowych oraz diagnozowania ich funkcjonowania w społeczeństwie, zna sposoby zapobiegania negatywnym skutkom ich oddziaływania na ludzi.	P6S_WG
K1A_W05	Zna i rozumie – w zaawansowanym stopniu – metody badawcze w zakresie technologii kognitywnych i mediów społecznościowych i potrafi zastosować tę wiedzę praktycznie w postaci przygotowania i przeprowadzenia projektu badawczego wraz z analizą i interpretacją uzyskanych danych empirycznych.	P6S_WG
K1A_W06	Zna i rozumie podstawowe procesy zachodzące przy użyciu technologii kognitywnych i mediów społecznościowych.	P6S_WG
K1A_W07	Zna i rozumie współczesne dylematy cywilizacji związane z funkcjonowaniem współczesnych technologii kognitywnych i mediów społecznościowych oraz rozumie skutki ich funkcjonowania w sferze kulturowej, etycznej, ekonomicznej i politycznej.	P6S_WK

K1A_W08	Zna koncepcje etyczne, ich źródła i miejsce w teorii kultury, rozumie ich znaczenie dla kształtowania życia społecznego i gospodarczego poprzez współczesne technologie kognitywne i media społecznościowe.	P6S_WK
K1A_W09	Rozumie istotę etyki zawodowej, potrafi rozpoznać zachowania nieetyczne z wykorzystaniem technologii kognitywnych oraz w mediach społecznościowych.	P6S_WK
K1A_W10	Zna podstawowe zasady z zakresu ochrony własności intelektualnej i prawa autorskiego także w związku z korzystaniem z technologii kognitywnych oraz w mediach społecznościowych.	P6S_WK
K1A_W11	Zna podstawowe zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości także przy użyciu technologii kognitywnych i mediów społecznościowych.	P6S_WK
K1A_W12	Zna i rozumie podstawowe zasady związane z tworzeniem innowacji.	P6S_WK
K1A_W13	Zna i rozumie etyczne, ekonomiczne i prawne dylematy związane z wykonywaniem zawodu właściwego dla danego kierunku studiów.	P6S_WK
Umiejętności: potrafi		
K1A_U01	Potrafi wskazać odpowiednią perspektywę teoretyczną, rozumie konsekwencje wynikające z jej stosowania oraz potrafi dobrać właściwe dane zastane i wywołane do analizy złożonych problemów społecznych i organizacyjnych.	P6S_UW
K1A_U02	Potrafi dobrać właściwe metody, techniki i narzędzia badawcze, w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjnych do diagnozy i rozwiązania nietypowych problemów społecznych i organizacyjnych.	P6S_UW
K1A_U03	Potrafi właściwie wykorzystywać technologie kognitywne i media społecznościowe do zarządzania.	P6S_UW
K1A_U04	Potrafi wykorzystywać zdobytą wiedzę na temat technologii kognitywnych i mediów społecznościowych do skutecznego zarządzania zasobami ludzkimi.	P6S_UW
K1A_U05	Posiada umiejętność przygotowania wystąpień ustnych w języku polskim i języku obcym z wykorzystaniem technologii kognitywnych i mediów społecznościowych.	P6S_UK
K1A_U06	Potrafi komunikować się wykorzystując wiedzę specjalistyczną oraz zróżnicowane techniki komunikacyjne.	P6S_UK
K1A_U07	Potrafi posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego w zakresie nauk o zarządzaniu i jakości oraz informatyki technicznej i telekomunikacji.	P6S_UK
K1A_U08	Wykorzystuje zdobytą wiedzę na temat technologii kognitywnych i mediów społecznościowych do analizy i rozwiązywania konfliktów społecznych.	P6S_UW
K1A_U09	Potrafi współpracować w grupie, przyjmując w niej różne role.	P6S_UO
K1A_U10	Potrafi kierować zespołem pracowniczym, wykorzystując zróżnicowane narzędzia kognitywne.	P6S_UU
K1A_U11	Potrafi samodzielnie planować i realizować potrzebę uczenia się przez całe życie z wykorzystaniem technologii kognitywnych i mediów społecznościowych.	P6S_UU
Kompetencje społeczne: jest gotów do		
K1A_K01	Jest gotów do samodzielnego poszukiwania wiedzy adekwatnie do rozwiązywanego problemu z wykorzystaniem technologii kognitywnych i mediów społecznościowych, a w razie potrzeby do konsultowania się ze specjalistami z różnych dziedzin nauki i praktyki.	P6S_KK
K1A_K02	Jest gotów do krytycznej oceny przekazywanej mu wiedzy i pozyskiwanych informacji z wykorzystaniem zaawansowanych technologii kognitywnych.	P6S_KK
K1A_K03	Jest gotów zarządzać z użyciem technologii kognitywnych i mediów społecznościowych profesjonalnymi metodami.	P6S_KO
K1A_K04	Jest gotów do odpowiedzialnego wypełniania ról zawodowych z zachowywaniem standardów etycznych.	P6S_KR
K1A_K05	Jest gotów do pielęgnowania i wykorzystywania dorobku danej dziedziny i dyscypliny w codziennej pracy zawodowej.	P6S_KR

Zajęcia i grupy zajęć

Nazwa zajęć lub grupy zajęć	Liczba punktów ECTS	Efekty uczenia się (symbol) przypisane do zajęć lub grupy zajęć	Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się
Wychowanie fizyczne	0	-	-
Język angielski	8	K1A_U05 K1A_U07	Przekazanie wiedzy o złożonych konstrukcjach gramatycznych i słownictwu, które umożliwia zrozumienie zróżnicowanych tekstów, związanych z danym kierunkiem studiów. Omówienie praktycznych form wykorzystania języka w życiu zawodowym.
Grupa zajęć obejmująca treści z przedmiotów ogólnych	32	K1A_W04 K1A_W05 K1A_W07 K1A_W10 K1A_W11 K1A_W13 K1A_U01 K1A_U03 K1A_U04 K1A_U06 K1A_U09	Wykazanie oddziaływania technologii kognitywnych na interdyscyplinarne obszary wiedzy (ściślej oraz humanistycznej). Wskazanie kluczowej roli technologii kognitywnych w rozwoju zróżnicowanych kompetencji (zarówno twardych, jak i miękkich).

		K1A_U10 K1A_K03 K1A_K04 K1A_K05	
Grupa zajęć obejmująca treści kierunkowe	64	K1A_W01 K1A_W02 K1A_W04 K1A_W05 K1A_W06 K1A_W07 K1A_W08 K1A_W09 K1A_W10 K1A_W11 K1A_W12 K1A_W13 K1A_U01 K1A_U02 K1A_U03 K1A_U04 K1A_U06 K1A_U08 K1A_U09 K1A_U10 K1A_U11 K1A_K02 K1A_K03 K1A_K04 K1A_K05	Przekazanie wiedzy umożliwiającej pozyskiwanie oraz rozwój kompetencji cyfrowych. Pozyskanie umiejętności niezbędnych do sprawnego funkcjonowania słuchaczy w świecie wirtualnym, mając na uwadze nie tylko specjalistyczne systemy, ale również procesy, które stanowią jego nieodłączny element (takie jak kierowanie zespołem uwzględniając jego wielokulturowy charakter). Omówienie zasad ochrony przed zagrożeniami wynikającymi z przynależności do e-społeczności /społeczeństwa informacyjnego.
Grupa zajęć obejmująca treści z przedmiotów informatyczno-technicznych	16	K1A_W01 K1A_W02 K1A_W06 K1A_U02 K1A_U11 K1A_K01 K1A_K02	Pozyskiwanie zaawansowanej wiedzy informatyczno-technicznej z zakresu technologii kognitywnych do tworzenia chmur obliczeniowych i ochrony danych. Przekazanie wiedzy o metodach statystycznych, umożliwiających skuteczny pomiar zróżnicowanych zmiennych.
Grupa zajęć prowadzonych w języku angielskim	4	K1A_W03 K1A_W04 K1A_U06 K1A_U08 K1A_K03	Przekazanie wiedzy z zakresu wykorzystywania technologii kognitywnych do tworzenia między innymi architektury sieciowej a także zdefiniowania oraz usprawnienia interakcji pomiędzy człowiekiem i komputerem.
Grupa zajęć obejmująca treści kierunkowe obieralne dla ścieżki dyplomowania 1.: Monitoring i analiza mediów	22	K1A_W01 K1A_W07 K1A_W09 K1A_U02 K1A_U08 K1A_U09 K1A_K02 K1A_K03	Przekazanie wiedzy z zakresu metod badań, monitoringu i kontroli jakości oraz analizy przekazu medialnego. Praktyczna nauka przygotowania i przeprowadzania badań z zastosowaniem technologii kognitywnych w mediach. Wskazanie zróżnicowanego wpływu mediów na społeczeństwo a także sposobów eliminacji błędów w przekazie medialnym.
Grupa zajęć obejmująca treści kierunkowe obieralne dla ścieżki dyplomowania 2.: Technologie informacyjno-komunikacyjne	22	K1A_W01 K1A_U02 K1A_U03 K1A_U10 K1A_K02 K1A_K03	Przekazanie wiedzy z zakresu badań marketingowych, kompetencji miękkich, metod badań i zarządzania w ICT. Praktyczna nauka przygotowania i przeprowadzania badań z zastosowaniem technologii kognitywnych w ICT. Wskazanie szans i zagrożeń wynikających ze stosowania technologii informacyjno-komunikacyjnych, uwzględniających wymiar etyczny.
Grupa zajęć realizowanych jako Projekt/Problem Based Learning (PBL)	16	K1A_W05 K1A_U09 K1A_K03	Ćwiczenie umiejętności praktycznych, które pozwolą na zrealizowanie podstawowych etapów procedury badawczej: przygotowania, realizacji i opracowania wyników projektu badawczego.
Projekt licencjacki	10	K1A_W01 K1A_W02 K1A_W03 K1A_W04 K1A_U01 K1A_U02 K1A_K01 K1A_K03	Zapoznanie studentów z metodologią pisania pracy licencjackiej, zbierania, analizowania i opisywania materiału gromadzonego pod jej kątem.
Praktyka zawodowa	6	K1A_U01 K1A_U02 K1A_K01 K1A_K03	Przekazanie wiedzy oraz umiejętności praktycznych umożliwiających zdobycie zawodu.
Zajęcia z bazy zajęć obieralnych	2	K1A_W06 K1A_W07 K1A_W08 K1A_U03	Poszerzenie i pogłębienie wiedzy studentów w zakresie szczegółowych zagadnień dotyczących technologii kognitywnych, mediów społecznościowych i zarządzania. Pozyskiwanie wiedzy na temat interdyscyplinarnego

		K1A_U04 K1A_K03 K1A_K05	wykorzystania technologii kognitywnych. Pozyskanie wiedzy z zakresu rozwiązywania dylematów etycznych w obszarze techniki i mediów.
--	--	-------------------------------	---

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia

Nazwa sposobu weryfikacji i oceny efektów uczenia się	Opis sposobu weryfikacji i oceny efektów uczenia się
Egzamin pisemny	Jako formy egzaminów pisemnych stosuje się eseje, raporty, krótkie ustrukturyzowane pytania lub testy jedno- lub wielokrotnego wyboru (MCQ - Multiple Choice Questions), wielokrotnej odpowiedzi (MRQ - MultipleResponseQuestions), wyboru Tak/Nie i dopasowanie odpowiedzi.
Egzamin ustny	Egzamin ustny jest ukierunkowany na sprawdzenie wiedzy na poziomie wyższym i nie ogranicza się do wyłącznej znajomości faktów, w szczególności służy sprawdzeniu poziomu zrozumienia, umiejętności analizy, syntezy i rozwiązywania problemów.
Egzamin dyplomowy	Na zaliczenie egzaminu dyplomowego składa się praca dyplomowa licencjacka, recenzje tej pracy oraz protokół z przeprowadzonego egzaminu.
Zaliczenia pisemne	Jako formę zaliczeń pisemnych stosuje się kartkówki lub kolokwia, które mogą mieć charakter esejów, raportów, krótkich ustrukturyzowanych pytań lub testów jedno- lub wielokrotnego wyboru lub wielokrotnej odpowiedzi, wyboru Tak/Nie i dopasowania odpowiedzi.
Zaliczenia ustne	Zaliczenie ustne jest ukierunkowane na sprawdzenie wiedzy na poziomie wyższym i nie ogranicza się do wyłącznej znajomości faktów, w szczególności służy sprawdzeniu poziomu zrozumienia, umiejętności analizy, syntezy i rozwiązywania problemów.
Prezentacje multimedialne /referat	Prezentacje multimedialne/referaty mogą być indywidualne bądź zespołowe. Są ukierunkowane na przekazanie wiedzy na jakiś temat; nie jest obowiązkowe zachowanie w nich całkowitego obiektywizmu - mogą zawierać krytyczne uwagi autora/ów.
Aktywność na zajęciach	W ramach aktywności na zajęciach ocenia się przygotowanie studenta do zajęć; podjęcie dyskusji; udział w dyskusji; odpowiadanie na pytania prowadzącego; zadawanie pytań; wyrażanie własnych poglądów itp.
Udział w dyskusji	W trakcie dyskusji oceniane są: zaangażowanie w dyskusji, umiejętność podsumowania, umiejętność wartościowania. Dyskusje mogą mieć różnorodny charakter: dialog, wywiad, dyskusja obserwowana (panel), okrągły stół, dyskusja typu seminaryjnego.
Prace projektowe	Projekt polega na rozwiązywaniu przez studentów konkretnych problemów w oparciu o posiadaną wiedzę, umiejętności oraz kompetencje społeczne i personalne. Studenci pracują w małych zespołach projektowych lub indywidualnie, zależnie od specyfiki przedmiotu.
Raport z badań	Raport z badań może dotyczyć prezentacji założeń pracy dyplomowej; badań dotyczących analizy dokumentów źródłowych, artykułów, książek, aktów prawnych i innych opracowań specjalistycznych, opracowania ilościowych i jakościowych danych zastanych i wywołanych.
Sprawozdanie z laboratorium	Sprawozdania mogą mieć formę papierową bądź elektroniczną; może mieć formę artykułu bądź raportu w którym należy podać przebieg oraz cel wykonywanych pomiarów, badań i obserwacji bądź rozwiązanie zadań problemowych z wykorzystaniem specjalistycznego oprogramowania.
Prace domowe	Prace domowe mogą mieć różnorodną formę: esejów, raportów, opisów studiów przypadków, zadań problemowych, prezentacji multimedialnych, analizy tekstów naukowych, prac koncepcyjnych.
Obserwacja	Bezpośrednia obserwacja studenta w czasie wykonywania przez niego działań właściwych dla danego zadania zawodowego. Ocena pełnienia nałożonej studentowi funkcji w zespole (w przypadku gier dydaktycznych, zadań zespołowych, metod sytuacyjnych, inscenizacji).
Dokumentacja praktyk	Dokumentacja praktyk obejmuje podanie o przyjęcie na praktykę, umowa o organizację praktyk, plan praktyk, harmonogram praktyk, sprawozdanie z praktyk, potwierdzenie odbycia praktyk.
Prace na zajęciach	Krótkie ćwiczenia i weryfikacja wiedzy w postaci: krzyżówek, quizów, puzzli, itp. analizy w formie case study, kazusów, bądź zadania w innej formie.