

WYKAZ ZAJĘĆ

dla cykli kształcenia rozpoczynających się od roku akademickiego 2025/2026

Nazwa kierunku studiów: DIGITAL MEDIA – KREATYWNOŚĆ, ANALIZA, ZARZĄDZANIE

Specjalności:

- kreatywność wirtualna – innowacje, aplikacje, design
- analityka sieci – big data, SEO, performance marketing
- digital biznes – tworzenie, ekonomia, zarządzanie

Poziom studiów: STUDIA PIERWSZEGO STOPNIA

Profil: PRAKTYCZNY

Forma studiów: NIESTACJONARNA

1. Wykaz zajęć (przedmiotów) dla kierunku *Digital media – kreatywność, analiza, zarządzanie* z odniesieniem do kierunkowych efektów uczenia się

L.p.	Nazwa zajęć (przedmiotu)	H/S	W	P/N	Typ zajęć (przedmiotu) <i>(np. podstawowy, kierunkowy, kształcenia ogólnego)</i>	Łączna liczba godzin	Łączna liczba punktów ECTS	Treści programowe	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się <i>(symbole KEU)</i>
1.	Człowiek i maszyna	H		P	kształcenia ogólnego	20	3	Tematyka wykładów obejmuje filozoficzną refleksję dotyczącą problematyki relacji człowieka i świata techniki. W centrum	DM1pK_W01 DM1pK_W03 DM1pK_W06

								zainteresowania znajdzie się pozycja człowieka w tej relacji.	DM1pK_U01 DM1pK_U02 DM1pK_U11 DM1pK_U13 DM1pK_U22 DM1pK_K01 DM1pK_K04 DM1pK_K06 DM1pK_K13 DM1pK_K15 DM1pK_K16 DM1pK_K19
2.	Socjologia				kształcenia ogólnego	20	3	Tematem zajęć będą podstawowe pojęcia i koncepcje socjologii, oraz opis i interpretacja zjawisk społecznych.	DM1pK_W01 DM1pK_W04 DM1pK_W05 DM1pK_W12 DM1pK_W13 DM1pK_U01 DM1pK_U02 DM1pK_U14 DM1pK_K13 DM1pK_K17
3.	Ekonomia				kształcenia ogólnego	20	3	Tematyka zajęć obejmuje: podstawowe kategorie ekonomiczne; opis i interpretację zjawisk zarówno makro- jak i mikroekonomicznych; przedstawienie procesów gospodarczych oraz podstawowych narzędzi do opisu realnych problemów ekonomicznych.	DM1pK_W01 DM1pK_W02 DM1pK_W04 DM1pK_W18 DM1pK_U01 DM1pK_U02 DM1pK_U22 DM1pK_K01 DM1pK_K04 DM1pK_K06 DM1pK_K08 DM1pK_K13

4.	Główne nurty kultury XX i XXI wieku	H			kształcenia ogólnego	20	4	Tematem zajęć będą współczesne koncepcje i propozycje socjologiczno-kulturowe ukazane w złożoności procesu historycznego współczesności.	DM1pK_W01 DM1pK_W02 DM1pK_W10 DM1pK_W11 DM1pK_W15 DM1pK_W17 DM1pK_U01 DM1pK_U02 DM1pK_U05 DM1pK_U09 DM1pK_U19 DM1pK_U22 DM1pK_K01 DM1pK_K04 DM1pK_K08 DM1pK_K15 DM1pK_K19
5.	Horyzonty komunikacji dziedzictwa	H			kształcenia ogólnego	20	4	Tematem wykładu jest przegląd dziedzictwa kulturowego będącego elementem kondycji ludzkiej, dotyczącym Europejczyków, Polaków i ich kulturowego DNA.	DM1pK_W01 DM1pK_W04 DM1pK_W05 DM1pK_U01 DM1pK_U02 DM1pK_U05 DM1pK_K01 DM1pK_K04 DM1pK_K13 DM1pK_K15 DM1pK_K17 DM1pK_K19
6.	Biblia w kulturze świata				kształcenia ogólnego	20	3	Celem przedmiotu jest ogólne wprowadzenie w problematykę biblijną, ukazanie historii i zawartości Biblii jako księgi religijnej, korzystającej z ludzkiej kultury i inspirującej kulturową	DM1pK_W02 DM1pK_W06 DM1pK_W10 DM1pK_U01 DM1pK_U02

								działalność człowieka. Podstawowym ukierunkowaniem przedmiotu jest zdobycie przez słuchaczy wiedzy o Piśmie Świętym w szeroko pojętym kontekście kulturowym. Zrozumienie roli Świętej Księgi w kulturze oraz form wpływu Biblii na światową kulturę.	DM1pK_U14 DM1pK_K02 DM1pK_K06 DM1pK_K10 DM1pK_K13
7.	Teorie komunikowania				kierunkowy	20	3	Tematyka obejmie podstawowe pojęcia, modele oraz teorie z zakresu komunikowania masowego; typologię oraz charakterystykę mass mediów. Przedstawione zostanie również znaczenie oraz skutki mass mediów w życiu jednostki oraz społeczeństwa, w sferze kultury i polityki.	DM1pK_W01 DM1pK_W02 DM1pK_W03 DM1pK_W04 DM1pK_W08 DM1pK_W10 DM1pK_W12 DM1pK_U01 DM1pK_U02 DM1pK_U11 DM1pK_K01 DM1pK_K04 DM1pK_K14
8.	Digital media – technologie i produkty				kierunkowy	20	3	Tematem wykładów będzie wprowadzenie w świat mediów cyfrowych, z uwzględnieniem historii ich rozwoju i wyjaśnieniem podstawowych pojęć i zjawisk z nimi związanych.	DM1pK_W02 DM1pK_W03 DM1pK_W13 DM1pK_W14 DM1pK_W18 DM1pK_U01 DM1pK_U02 DM1pK_U14 DM1pK_K01 DM1pK_K14
9.	Kościół i media – nauczanie i praktyka				kierunkowy	20	3	Tematem wykładu będzie nauka Kościoła o mass mediach, tzw. teologia mediów i wiedza o mediach katolickich.	DM1pK_W01 DM1pK_W02 DM1pK_W04 DM1pK_W05 DM1pK_U02

									DM1pK_K01 DM1pK_K14 DM1pK_K19
10.	Etyka cyfrowego świata				kierunkowy	20	4	Cykl zajęć wprowadza w obszerną problematykę etyczną cyfrowego świata i różnych form komunikowania w nim oraz prezentuje podstawowe zasady personalistycznej deontologii.	DM1pK_W01 DM1pK_W02 DM1pK_U01 DM1pK_U02 DM1pK_U14 DM1pK_U19 DM1pK_K01 DM1pK_K04 DM1pK_K13 DM1pK_K14 DM1pK_K17 DM1pK_K18 DM1pK_K19
11.	Etyka i odpowiedzialność w erze AI			P	kierunkowy	20	2	Tematem będą wartości i zasady etyczne w erze AI. Pojawienie się nieludzkich aktorów w komunikacji sieciowej generuje nowe wyzwania, które zostaną omówione w celu zdobycia umiejętności rozwiązywania wynikających z nich problemów i dylematów etycznych.	DM1pK_W01 DM1pK_W04 DM1pK_W10 DM1pK_W11 DM1pK_W13 DM1pK_W14 DM1pK_W16 DM1pK_U01 DM1pK_U02 DM1pK_U05 DM1pK_U09 DM1pK_U22 DM1pK_K01 DM1pK_K04 DM1pK_K08 DM1pK_K17 DM1pK_K18

12.	Zarządzanie instytucjami i organizacjami medialnymi				kierunkowy	20	3	Tematyka zajęć skupi się wokół metod zarządzania instytucjami oraz organizacjami medialnym z uwzględnieniem zmian zachodzących w danych kategoriach instytucji medialnych.	DM1pK_W01 DM1pK_W03 DM1pK_W04 DM1pK_W07 DM1pK_W12 DM1pK_W13 DM1pK_W14 DM1pK_W17 DM1pK_W18 DM1pK_U01 DM1pK_U04 DM1pK_U05 DM1pK_U19 DM1pK_U20 DM1pK_K01 DM1pK_K04 DM1pK_K05 DM1pK_K08 DM1pK_K10 DM1pK_K14 DM1pK_K16 DM1pK_K18 DM1pK_K19
13.	Psychologia marketingu, reklamy i mediów				kierunkowy	20	4	Zajęcia z zakresu „Psychologii marketingu, reklamy i mediów” będą tematyzowały psychologiczne aspekty komunikacji marketingowej oraz procesy psychologiczne, mające wpływ na odbiór i planowanie komunikacji marketingowej.	DM1pK_W01 DM1pK_W02 DM1pK_W10 DM1pK_W11 DM1pK_W15 DM1pK_U01 DM1pK_U05 DM1pK_U09 DM1pK_K01 DM1pK_K04 DM1pK_K06 DM1pK_K14

14.	Internet – technologie, zasoby, zastosowania			P	kierunkowy	20	2	Zakres tematyczny przedmiotu obejmuje: Warstwa technologiczna Sieci. Platforma technologiczna zasobów Internetu. Klasyfikacja zasobów Internetu. Statystyki zasobów Internetu. Usługi informacyjne Internetu. Publikowanie informacji w Internecie – procedury, narzędzia, formaty dokumentów. Typologia serwisów informacyjnych.	DM1pK_W01 DM1pK_W02 DM1pK_W09 DM1pK_W12 DM1pK_W16 DM1pK_W17 DM1pK_U01 DM1pK_U02 DM1pK_U13 DM1pK_K01 DM1pK_K04 DM1pK_K14
15.	Komunikowanie międzykulturowe w sieci				kierunkowy	20	4	Tematyka kursu obejmie podstawowe zagadnienia z zakresu komunikowania międzykulturowego, bariery kulturowe w komunikacji oraz wpływ czynników kulturowych/narodowych na przebieg komunikowania.	DM1pK_W01 DM1pK_W02 DM1pK_W03 DM1pK_W04 DM1pK_W08 DM1pK_W10 DM1pK_W12 DM1pK_U01 DM1pK_U02 DM1pK_U09 DM1pK_U11 DM1pK_U19 DM1pK_K01 DM1pK_K04 DM1pK_K14
16.	Społeczeństwo informacyjne – wyzwania i zagrożenia				kierunkowy	20	3	Treścią zajęć będą aktualne problemy bezpieczeństwa informacyjnego państwa, wynikające z rozwoju technologii, stanowiące jedno z podstawowych wyzwań cywilizacyjnych. Przedstawione i omówione zostaną podstawowe elementy strategii	DM1pK_W01 DM1pK_W02 DM1pK_W03 DM1pK_W04 DM1pK_W09 DM1pK_W10 DM1pK_W11

								bezpiecznego rozwoju społeczeństwa informacyjnego.	DM1pK_U01 DM1pK_U02 DM1pK_U05 DM1pK_K01 DM1pK_K04 DM1pK_K13 DM1pK_K14
17.	Kultura języka mediów			P	kierunkowy	20	2	W ramach kursu zostanie przedstawiona podstawowa terminologia dotycząca kultury języka (kultura języka, norma językowa, system językowy, kompetencja językowa, kompetencja komunikacyjna, innowacja językowa, błąd językowy), a także wiedza pozwalające na ocenę medialnych zjawisk językowych w kontekście obowiązującej normy.	DM1pK_W04 DM1pK_W06 DM1pK_W07 DM1pK_W08 DM1pK_W10 DM1pK_W11 DM1pK_U05 DM1pK_U11 DM1pK_K01 DM1pK_K04 DM1pK_K10
18.	Innowacyjne finansowanie projektów			P	kierunkowy	20	3	Tematem zajęć będzie przedstawienie nowoczesnych form finansowania projektów medialnych.	DM1pK_W02 DM1pK_W03 DM1pK_W13 DM1pK_W14 DM1pK_U05 DM1pK_U06 DM1pK_U07 DM1pK_U14 DM1pK_K06 DM1pK_K07 DM1pK_K08
19.	Dziennikarstwo w świecie cyfrowym			P	kierunkowy	20	2	Tematyka dotyczy różnych typów materiałów multimedialnych i krótkich form dokumentalnych (news, reportaż, sylwetka, portret, wywiad i inne).	DM1pK_W01 DM1pK_W12 DM1pK_W14 DM1pK_W17 DM1pK_U04

								Dodatkowo omówione zostaną metody dokumentacji, selekcji, opracowywania i komponowania multimedialnego materiału.	DM1pK_U09 DM1pK_U11 DM1pK_U13 DM1pK_U16 DM1pK_U19 DM1pK_K01 DM1pK_K12 DM1pK_K13 DM1pK_K14 DM1pK_K16 DM1pK_K17 DM1pK_K18 DM1pK_K19
20.	Laboratorium Generatywnej AI			P	kierunkowy	20	2	Tematem zajęć będzie rozwój technologii Generatywnej AI doskonalących formy produkcji przekazu oraz możliwości ich zastosowania w praktyce.	DM1pK_W01 DM1pK_W06 DM1pK_W07 DM1pK_W08 DM1pK_W09 DM1pK_W10 DM1pK_U09 DM1pK_U08 DM1pK_K01 DM1pK_K04 DM1pK_K05 DM1pK_K14 DM1pK_K18 DM1pK_K19
21.	Laboratorium produkcji obrazu i dźwięku			P	kierunkowy	20	2	Tematyka zajęć warsztatowych obejmie podstawowe pojęcia i narzędzia konieczne w produkcji materiałów audiowizualnych.	DM1pK_W06 DM1pK_W07 DM1pK_W08 DM1pK_W10 DM1pK_W11 DM1pK_W20 DM1pK_U03

									DM1pK_U06 DM1pK_U07 DM1pK_U08 DM1pK_U10 DM1pK_U16 DM1pK_K01 DM1pK_K04 DM1pK_K07 DM1pK_K08 DM1pK_K14
22.	Laboratorium użytkowej grafiki komputerowej			P	kierunkowy	20	2	Cykl zajęć skupi się wokół poznawania i wykorzystania programów graficznych. Dodatkowo zostaną przedstawione kategorie i typy grafik wraz z uwzględnieniem ich wykorzystania w konkretnych realizacjach.	DM1pK_W06 DM1pK_W07 DM1pK_W08 DM1pK_W10 DM1pK_W11 DM1pK_W20 DM1pK_U03 DM1pK_U06 DM1pK_U07 DM1pK_U08 DM1pK_U10 DM1pK_U16 DM1pK_K01 DM1pK_K02 DM1pK_K04 DM1pK_K07 DM1pK_K08 DM1pK_K13 DM1pK_K14
23.	Laboratorium VR – aplikacje i narzędzia			P	kierunkowy	20	2	Tematem zajęć będzie wprowadzenie w świat wirtualnej rzeczywistości oraz omówienie wykorzystywanych w niej aplikacji i narzędzi	DM1pK_W07 DM1pK_W09 DM1pK_W12 DM1pK_U08 DM1pK_U09

									DM1pK_U10 DM1pK_K01 DM1pK_K04 DM1pK_K05 DM1pK_K14 DM1pK_K18 DM1pK_K19
24.	Laboratorium VR – innowacyjność i zastosowanie			P	kierunkowy	20	2	Podczas zajęć zostanie rozszerzona wiedza z zakresu virtual reality z uwzględnieniem zastosowania narzędzi dostępnych dzięki VR w procesach tworzenia aplikacji.	DM1pK_W09 DM1pK_W12 DM1pK_U03 DM1pK_U07 DM1pK_U10 DM1pK_U13 DM1pK_K07 DM1pK_K14 DM1pK_K19
25.	Laboratorium projektowania i druku 3D			P	kierunkowy	20	2	W ramach kursu uczestnicy poznają podstawowe zasady projektowania modeli bryłowych oraz zespołów układów mechanicznych i elementów instalacji technologicznych oraz technologii druku 3D.	DM1pK_W01 DM1pK_W06 DM1pK_W07 DM1pK_W08 DM1pK_W09 DM1pK_W10 DM1pK_U09 DM1pK_U08 DM1pK_K01 DM1pK_K04 DM1pK_K05 DM1pK_K14 DM1pK_K18 DM1pK_K19
26.	Aspekty prawne mediów cyfrowych				kierunkowy	20	3	Tematyka zajęć obejmować będzie zagadnienia dot. prawa w kontekście komunikacji w sieci ze szczególnym uwzględnieniem praw i obowiązków twórców	DM1pK_W02 DM1pK_W18 DM1pK_U01 DM1pK_U02

								internetowych, ale też zwykłych użytkowników w oparciu o przepisy prawa polskiego oraz przepisów prawa europejskiego.	DM1pK_U14 DM1pK_K03 DM1pK_K17
27.	Duchowość w komunikacji sieciowej				kierunkowy	20	3	Temat zajęć będzie poruszał problematykę duchowości katolickiej i jej rolę w kontekście zmian zachodzących w komunikacji sieciowej. Omówione zostaną główne nurty duchowości nowych mediów oraz konkretne przykłady wykorzystania jej w praktyce.	DM1pK_W01 DM1pK_W04 DM1pK_W05 DM1pK_W10 DM1pK_W14 DM1pK_U01 DM1pK_U02 DM1pK_U05 DM1pK_K01 DM1pK_K04 DM1pK_K13 DM1pK_K15 DM1pK_K17 DM1pK_K19
28.	Edukacja cyfrowa				kierunkowy	20	4	W ramach zajęć zostanie przedstawiona tematyka edukacji cyfrowej, jej roli w społeczeństwie oraz trudności związanych z ustawowym wprowadzeniem do programu nauczania. Dodatkowo będą omówione przykłady zachowań destrukcyjnych wynikających z niewłaściwego wykorzystania narzędzi dostępnych w cyfrowym wymiarze świata.	DM1pK_W01 DM1pK_W02 DM1pK_W03 DM1pK_W04 DM1pK_W09 DM1pK_W10 DM1pK_U01 DM1pK_U02 DM1pK_U05 DM1pK_U07 DM1pK_U11 DM1pK_U19 DM1pK_K01 DM1pK_K04 DM1pK_K05 DM1pK_K14

								DM1pK_K17 DM1pK_K19
29.	Podstawy przedsiębiorczości – zarządzanie i marketing				kierunkowy	20	3	Tematyka zajęć skupi się wokół podstawowych definicji z zakresu przedsiębiorczości ze szczególnym uwzględnieniem zarządzania i marketingu. DM1pK_W01 DM1pK_W02 DM1pK_W03 DM1pK_W10 DM1pK_W11 DM1pK_W14 DM1pK_W17 DM1pK_W18 DM1pK_W20 DM1pK_U01 DM1pK_U09 DM1pK_U13 DM1pK_U19 DM1pK_K01 DM1pK_K04 DM1pK_K08 DM1pK_K13 DM1pK_K14
30.	Marketing i public relations w digital media				kierunkowy	20	3	Kurs obejmować będzie zagadnienia dot. Narzędzi Marketingu oraz PR w kontekście wykorzystania ich w działalności digital media. DM1pK_W03 DM1pK_W04 DM1pK_W07 DM1pK_W10 DM1pK_W11 DM1pK_W15 DM1pK_W17 DM1pK_W18 DM1pK_U01 DM1pK_U04 DM1pK_U05 DM1pK_U19 DM1pK_U20 DM1pK_U22

								DM1pK_K01 DM1pK_K04 DM1pK_K05 DM1pK_K08 DM1pK_K10 DM1pK_K14 DM1pK_K16	
31.	Creative writing			P	kierunkowy	20	2	Kurs skupi się wokół pojęć z zakresu kreatywnego pisania, kategorii tekstów, narzędzi przydatnych w tworzeniu tekstów oraz możliwości zawodowych wynikających ze zdobytych umiejętności warsztatowych.	DM1pK_W06 DM1pK_W07 DM1pK_W08 DM1pK_W10 DM1pK_W20 DM1pK_U03 DM1pK_U07 DM1pK_U08 DM1pK_U16 DM1pK_K01 DM1pK_K04 DM1pK_K07 DM1pK_K08 DM1pK_K14
32.	Bezpieczeństwo w sieci			P	kierunkowy	20	2	Zakres tematyczny przedmiotu będzie obejmował zagadnienia prawne, techniczne oraz etyczne dot. bezpieczeństwa w sieci.	DM1pK_W03 DM1pK_W10 DM1pK_W12 DM1pK_W17 DM1pK_W18 DM1pK_U04 DM1pK_U13 DM1pK_U19 DM1pK_U22 DM1pK_K01 DM1pK_K14 DM1pK_K17 DM1pK_K18

33.	Metody badań medioznawczych				kierunkowy	20	4	Temat zajęć będzie obejmował techniki i metody badań medioznawczych z uwzględnieniem podziału metodologii ze względu na analizowane medium.	DM1pK_W01 DM1pK_W02 DM1pK_W03 DM1pK_W04 DM1pK_W11 DM1pK_W12 DM1pK_W15 DM1pK_U01 DM1pK_U02 DM1pK_U04 DM1pK_U05 DM1pK_U11 DM1pK_U13 DM1pK_U16 DM1pK_U22 DM1pK_K01 DM1pK_K04 DM1pK_K06 DM1pK_K10 DM1pK_K13 DM1pK_K17
34.	Kompetencje prawne użytkownika sieci			P	kierunkowy	20	3	Tematem zajęć będzie: prawo a creative media, umowy w świecie mediów, normy prawne i praktyka.	DM1pK_W02 DM1pK_W18 DM1pK_U01 DM1pK_U02 DM1pK_U14 DM1pK_K03 DM1pK_K17
35.	Twórcze myślenie	H (1)			kierunkowy	20	3	Tematem zajęć będzie Inwentyka i psychologia kreatywności.	DM1pK_W06 DM1pK_W07 DM1pK_W08 DM1pK_U03 DM1pK_U04 DM1pK_U07

									DM1pK_U08 DM1pK_K01 DM1pK_K02 DM1pK_K03 DM1pK_K06
36.	Komunikacja interpersonalna w cyberprzestrzeni				kierunkowy	20	3	Tematem zajęć będzie wiedza na temat podstaw i uwarunkowań komunikacji interpersonalnej oraz problemy komunikacji interpersonalnej w sieci.	DM1pK_W01 DM1pK_W04 DM1pK_W10 DM1pK_U01 DM1pK_U02 DM1pK_U11 DM1pK_U19 DM1pK_K10 DM1pK_K13 DM1pK_K14
37.	Estetyka i kompozycja obrazu				kierunkowy	20	2	W ramach zajęć poruszone zostaną kwestie związane z estetyką i kompozycją obrazu.	DM1pK_W06 DM1pK_W07 DM1pK_W08 DM1pK_U02 DM1pK_U03 DM1pK_U06 DM1pK_U10 DM1pK_K01 DM1pK_K04 DM1pK_K06 DM1pK_K07
38.	Historia mediów				kierunkowy	40	6	Zaznajomienie z fazami rozwoju mediów i ich przeobrażeń tak na przestrzeni dziejów, jak i w kontekście zjawisk społecznych. Zdobycie umiejętności opisu kształtowania kultury medialnej oraz rozwoju sposobów komunikowania się ludzi poprzez różnego rodzaju media w ujęciu historycznym. W wyniku przeprowadzonych zajęć student	DM1pK_W01 DM1pK_W05 DM1pK_W09 DM1pK_U03 DM1pK_U04 DM1pK_U13 DM1pK_K01 DM1pK_K04

								identyfikuje fazy historyczne rozwoju mediów, nazywa i definiuje komunikaty i epoki historyczne związane z komunikowaniem się człowieka. Definiuje poszczególne media i nazywa odpowiednio rodzaje gatunków przekazu w poszczególnych rodzajach medialnych. Ma podstawową wiedzę o charakterze nauk o mediach, ich miejscu w systemie nauk i relacjach do innych nauk. Ma wiedzę o człowieku jako podmiocie działań komunikacyjnych, mających na celu tworzenie więzi społecznych, budowania wspólnoty, organizowanie struktur komunikowania społecznego; ma wiedzę w zakresie podstawowych społecznych struktur komunikowania oraz zna działania i funkcjonowanie człowieka w instytucjach komunikowania społecznego. Student porządkuje wiedzę historii mediów w kontekście ogólnej historii, rozwija znajomość istotnych dla dziennikarza zmian cywilizacyjnych w kontekście medialnym. Umie krytycznie spojrzeć na proces wytwarzania komunikatów medialnych.	DM1pK_K13
39.	Przedmiot fakultatywny		W		kierunkowy	80	8	Każdy z przedmiotów prowadzony jest przez innego nauczyciela akademickiego. Ich tematyka jest dostosowane do programu zajęć w danym semestrze. Celem zajęć fakultatywnych jest uzupełnienie wiedzy, umiejętności oraz kompetencje społeczne studentów w zakresie kierunkowych i podstawowych treści kształcenia.	DM1pK_W10 DM1pK_W11 DM1pK_U02 DM1pK_U11 DM1pK_U22 DM1pK_K01 DM1pK_K04

40.	Język obcy I – Język angielski		W	P	lektorat	80	9	1. Doskonalenie językowej kompetencji komunikacyjnej na określonym poziomie językowym poprzez kształcenie umiejętności opowiadania o sobie, swoim otoczeniu, doświadczeniach z przeszłości oraz sytuacjach obecnych. 2. Doskonalenie umiejętności poprawnego użycia właściwych form gramatycznych w określonych kontekstach. 3. Doskonalenie umiejętności czytania ze zrozumieniem. 4. Kształtowanie postawy szacunku dla innych kultur. 5. Wzbogacanie zasobu słownictwa. 6. Ćwiczenie poprawnej wymowy oraz intonacji. 7. Opis siebie, swojej rodziny, panujących w niej relacji i związków, opis upodobań, czasu wolnego, przewidywanie przyszłości. 8. Podróżowanie, aspekty międzykulturowe w globalnym świecie, życie zawodowe ,opis pracy. 9. Nowoczesne zakupy, on-line shopping. 10. Przestępstwa we współczesnym świecie, słownictwo specjalistyczne. 11. Tworzenie pytań, przeczeń w czasach teraźniejszych, przeszłych, przyszłych (Present Simple, Continuous, Past Simple, Continuous, Future Simple, going to, Present Perfect for life experiences). 12. Tworzenie zdań z czasownikami modalnymi, oraz Have/ Had to. 13. Tworzenie porównań, zaimki dzierżawcze.	DM1pK_W01 DM1pK_W02 DM1pK_W03 DM1pK_W04 DM1pK_U01 DM1pK_U13 DM1pK_U16 DM1pK_U17 DM1pK_U18 DM1pK_K01 DM1pK_K03 DM1pK_K04 DM1pK_K06 DM1pK_K09 DM1pK_K10 DM1pK_K13
-----	--------------------------------	--	---	---	----------	----	---	---	--

								14. Zdania warunkowe typu pierwszego, zdania czasowe future time clauses. 15. Zapoznanie ze sposobami reagowania na różne sytuacje życiowe: zaczynanie i kończenie rozmów, wyrażanie opinii, zgadzanie się, oferowanie, sugestie, zażalenia, prośby, rezerwacje w hotelu, zachowanie się w sklepie. 16. Inne: doskonalenie umiejętności czytania i słuchania ze zrozumieniem. Tworzenie prostych wypowiedzi pisemnych na wybrany temat.	
41.	Język obcy II		W	P	lektorat	40	5	Rozwijanie pięciu obszarów kompetencji językowej: 1. wiadomości – znajomości środków językowych (leksykalnych, gramatycznych, ortograficznych oraz fonetycznych) w zakresie następujących tematów: – człowiek, – dom, – edukacja, – praca, – życie codzienne, rodzinne i towarzyskie, – żywienie: artykuły spożywcze, posiłki, menu w barze, restauracji, lokale gastronomiczne, – podróżowanie i turystyka, – kultura, – sport, – zdrowie, – elementy wiedzy o krajach obszaru nauczanego języka oraz o kraju ojczystym, z uwzględnieniem kontekstu międzykulturowego; 2. recepcji – rozumienia bardzo prostych, krótkich wypowiedzi pisemnych i ustnych	DM1pK_W01 DM1pK_W02 DM1pK_W03 DM1pK_W04 DM1pK_U01 DM1pK_U13 DM1pK_U16 DM1pK_U17 DM1pK_U18 DM1pK_K01 DM1pK_K03 DM1pK_K04 DM1pK_K06 DM1pK_K09 DM1pK_K10 DM1pK_K13

								(artykułowanych powoli i wyraźnie) w zakresie ww. tematów; 3. produkcji – tworzenia bardzo prostych, krótkich i zrozumiałych wypowiedzi ustnych i pisemnych w zakresie ww. tematów; 4. interakcji – prowadzenia bardzo prostej rozmowy, formułowania zrozumiałych pytań i odpowiedzi w formie ustnej i pisemnej w zakresie ww. tematów; 5. mediacji – przetwarzania formy ustnego lub pisemnego przekazu w zakresie ww. tematów.	
42.	Praktyki zawodowe		W	P	praktyki	480	21	Przygotowanie zawodowe studentów, kontakt zawodowy studentów z różnymi instytucjami związanymi z dziennikarstwem i komunikacją społeczną. Pomoc w pierwszym doświadczeniu zawodowym.	DM1pK_W01 DM1pK_W03 DM1pK_U02 DM1pK_U08 DM1pK_U15 DM1pK_K01 DM1pK_K02 DM1pK_K08 DM1pK_K09 DM1pK_K11 DM1pK_K16 DM1pK_K19
43.	Seminarium licencjackie		W	P	seminarium	60	8	1. Zapoznanie się z metodami pracy. 2. Wprowadzenie w kalendarz. 3. Metoda GROW. 4. Metoda góry lodowej. 5. Referowanie dokonanej kwerendy bibliotecznej. 6. Zatwierdzenie tematu roboczego pracy licencjackiej. 7. Przygotowanie wstępu i planu pracy. 8. Przygotowanie pierwszego rozdziału.	DM1pK_W01 DM1pK_W10 DM1pK_W19 DM1pK_U02 DM1pK_U04 DM1pK_U05 DM1pK_U08 DM1pK_U11 DM1pK_U12 DM1pK_U16 DM1pK_K01

							9. Przygotowanie planu drugiego rozdziału i tez zasadniczych. 10. Podsumowanie prac nad treściami teoretycznymi. 11. Przygotowanie drugiego rozdziału pracy – opisanie materiału badawczego. 12. Przygotowanie trzeciego rozdziału - zastosowanie metod jakościowych i ilościowych w badanym materiale. 13. Oddanie całości pracy. 14. Konsultacje ostatecznej wersji pracy licencjackiej. 15. Szkolenie z zakresu publicznej obrony pracy dyplomowej.	DM1pK_K04 DM1pK_K17 DM1pK_K19
44.	Przedmioty specjalnościowe		W		specjalnościowe		18	
	Przedmioty specjalności kreatywność wirtualna – innowacje, aplikacje, design – tabela nr 2a					180		dane zawarte w tabeli nr 2a dane zawarte w tabeli nr 2a
	Przedmioty specjalności analityka sieci – big data, SEO, performance marketing – tabela nr 2b					180		dane zawarte w tabeli nr 2b dane zawarte w tabeli nr 2b
	Przedmioty specjalności digital biznes – tworzenie, ekonomia i zarządzanie – tabela nr 2c					180		dane zawarte w tabeli nr 2c dane zawarte w tabeli nr 2c
Łączna liczba punktów ECTS							180	
Łączna liczba godzin – specjalność kreatywność wirtualna – innowacje, aplikacje, design						1700		
Łączna liczba godzin – specjalność analityka sieci – big data, SEO, performance marketing						1700		
Łączna liczba godzin – specjalność digital biznes – tworzenie, ekonomia, zarządzanie						1700		

2a. Wykaz zajęć (przedmiotów) dla specjalności/ modułu *kreatywność wirtualna – innowacje, aplikacje, design z odniesieniem do kierunkowych efektów uczenia się*

L.p.	Nazwa zajęć (przedmiotu)	H/S	W	P/N	Typ zajęć (przedmiotu) <i>(np. specjalnościowy, modułowy)</i>	Łączna liczba godzin	Łączna liczba punktów ECTS	Treści programowe	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się <i>(symbole KEU)</i>
1.	Warsztaty innowacji i kreatywności			P		20	2	Tematyka zajęć będzie obejmowała szeroko pojętą innowację i kreatywność w odniesieniu do twórczości w cyfrowym wymiarze świata.	DM1pK_W04 DM1pK_W06 DM1pK_W08 DM1pK_W20 DM1pK_U02 DM1pK_U03 DM1pK_U06 DM1pK_U10 DM1pK_U16 DM1pK_U17 DM1pK_K01 DM1pK_K04 DM1pK_K06 DM1pK_K07 DM1pK_K08
2.	Design thinking			P		20	2	Kurs dotyczyć będzie procesów strategicznych oraz praktycznych w odniesieniu do tworzenia nowych produktów oraz usług ze szczególnym uwzględnieniem rozpoznawania potrzeb potencjalnych użytkowników.	DM1pK_W06 DM1pK_W07 DM1pK_W08 DM1pK_W20 DM1pK_U03 DM1pK_U06 DM1pK_U07 DM1pK_U08 DM1pK_U10 DM1pK_U12 DM1pK_U19 DM1pK_K04

									DM1pK_K05 DM1pK_K07 DM1pK_K08 DM1pK_K09 DM1pK_K10 DM1pK_K13 DM1pK_K18
3.	Web design			P		20	2	Zajęcia będą skupiały się wokół procesu projektowania stron internetowych od pomysłu, przez projektowanie strategiczne, wizualne oraz techniczne.	DM1pK_W06 DM1pK_W07 DM1pK_W08 DM1pK_W09 DM1pK_W17 DM1pK_U03 DM1pK_U07 DM1pK_U10 DM1pK_U13 DM1pK_U22 DM1pK_K04 DM1pK_K07 DM1pK_K08 DM1pK_K12 DM1pK_K14 DM1pK_K18
4.	Communication design			P		20	2	Tematyka kursu obejmie zagadnienia związane z planowaniem, opracowaniem i wdrożeniem projektu komunikacji w przedsiębiorstwach oraz organizacjach.	DM1pK_W02 DM1pK_W04 DM1pK_W11 DM1pK_W19 DM1pK_U04 DM1pK_U05 DM1pK_U06 DM1pK_U11 DM1pK_U16 DM1pK_U22 DM1pK_K06 DM1pK_K09

									DM1pK_K12 DM1pK_K14 DM1pK_K18 DM1pK_K19
5.	Inżynieria rzeczywistości wirtualnej			P		20	2	Podczas zajęć zostanie przedstawiona wiedza i narzędzia służące do projektowania rozwiązań umożliwiających programowanie aplikacji i urządzeń z zakresu virtual reality.	DM1pK_W09 DM1pK_W12 DM1pK_U03 DM1pK_U07 DM1pK_U10 DM1pK_U13 DM1pK_K07 DM1pK_K14 DM1pK_K19
6.	Aplikacje: kreatywność i zastosowanie			P		20	2	Kurs skupi się wokół aplikacji mobilnych od historii ich powstawania do możliwości wykorzystania w życiu codziennym.	DM1pK_W07 DM1pK_W08 DM1pK_W09 DM1pK_W11 DM1pK_U03 DM1pK_U06 DM1pK_U07 DM1pK_U22 DM1pK_K01 DM1pK_K03 DM1pK_K15 DM1pK_K17
7.	Game: design, animacja, efekty specjalne			P		20	2	Zajęcia obejmą tematy dotyczące projektowania, animacji, tworzenia efektów specjalnych w grach.	DM1pK_W07 DM1pK_W08 DM1pK_W09 DM1pK_W11 DM1pK_U03 DM1pK_U06 DM1pK_U07 DM1pK_U22 DM1pK_K01

								DM1pK_K03 DM1pK_K15 DM1pK_K17
8.	Concept art i storyboarding			P		20	2	Kurs obejmie tematykę tworzenia grafik koncepcyjnych oraz scenopisów obrazkowych ze szczególnych uwzględnieniem ich wykorzystania w praktyce. DM1pK_W06 DM1pK_W08 DM1pK_W19 DM1pK_U01 DM1pK_U03 DM1pK_U06 DM1pK_U07 DM1pK_U08 DM1pK_U09 DM1pK_K02 DM1pK_K04 DM1pK_K09 DM1pK_K15 DM1pK_K18 DM1pK_K19
9.	Wybrany przedmiot innej specjalności					20	2	Treści programowe zależne od wybranego przedmiotu – ujęte w tabelach 2b i 2c. Efekty uczenia się zależne od wybranego przedmiotu – ujęte w tabelach 2b i 2c.

2b. Wykaz zajęć (przedmiotów) dla specjalności/ modułu *analitika sieci – big data, SEO, performance marketing* z odniesieniem do kierunkowych efektów uczenia się

L.p.	Nazwa zajęć (przedmiotu)	H/S	W	P/N	Typ zajęć (przedmiotu) <i>(np. specjalnościowy, modułowy)</i>	Łączna liczba godzin	Łączna liczba punktów ECTS	Treści programowe	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się <i>(symbole KEU)</i>
1.	Bazy danych i sieciowe systemy informacyjne			P		20	2	Zajęcia obejmą tematy dotyczące tworzenia baz danych oraz sieciowych systemów informacyjnych od momentu ich projektowania do wdrożenia.	DM1pK_W09 DM1pK_W12 DM1pK_W13 DM1pK_W15 DM1pK_W19 DM1pK_U04 DM1pK_U06 DM1pK_U10 DM1pK_U11 DM1pK_U12 DM1pK_K03 DM1pK_K04 DM1pK_K09
2.	Analitika sieci i social media			P		20	2	Podczas kursu zostaną przedstawione narzędzia służące do analizy działań w Internecie ze szczególnym uwzględnieniem mediów społecznościowych. Dodatkowo zostaną przybliżone sposoby interpretacji analiz i sposoby ich wykorzystania w planowaniu kolejnych działań w sieci.	DM1pK_W01 DM1pK_W04 DM1pK_W09 DM1pK_W12 DM1pK_W13 DM1pK_W17 DM1pK_U01 DM1pK_U02 DM1pK_U10 DM1pK_U11 DM1pK_U12 DM1pK_U14 DM1pK_U19

								DM1pK_K03 DM1pK_K09 DM1pK_K17 DM1pK_K18
3.	Big data – narzędzia, analiza i statystyka			P		20	2	Tematyka zajęć obejmie pojęcia, narzędzia, analizę z zakresu Big Data. DM1pK_W02 DM1pK_W09 DM1pK_W12 DM1pK_W13 DM1pK_W18 DM1pK_U10 DM1pK_U11 DM1pK_U12 DM1pK_K03 DM1pK_K04 DM1pK_K19
4.	Techniki wizualizacji danych – infografika			P		20	2	Kurs skupi się wokół technik wizualizacji danych, ze szczególnym uwzględnieniem narzędzi do tworzenia infografik. DM1pK_W09 DM1pK_W12 DM1pK_U04 DM1pK_U07 DM1pK_U08 DM1pK_U10 DM1pK_U11 DM1pK_K01 DM1pK_K18
5.	Biotechnologie badania sieci: eyetracking i biofeedback			P		20	2	Temat zajęć będzie obejmował wykorzystanie narzędzi biotechnologicznych takich jak eyetracking oraz biofeedback w celu badania oraz analizy zachowań w sieci. DM1pK_W01 DM1pK_W09 DM1pK_W12 DM1pK_W13 DM1pK_W17 DM1pK_U02 DM1pK_U12 DM1pK_U14 DM1pK_K03 DM1pK_K17 DM1pK_K18

6.	Optimalizacja sieci: SEO i SEM			P		20	2	Podczas kursu zostaną przedstawione tematy z zakresu optymalizacji SEO oraz SEM z uwzględnieniem praktycznego aspektu wykorzystania narzędzi.	DM1pK_W01 DM1pK_W04 DM1pK_W09 DM1pK_W10 DM1pK_W11 DM1pK_W12 DM1pK_W17 DM1pK_U03 DM1pK_U04 DM1pK_U06 DM1pK_U07 DM1pK_U13 DM1pK_K01 DM1pK_K04 DM1pK_K05 DM1pK_K14
7.	E-marketing – analiza i innowacje			P		20	2	Tematyka zajęć skupi się wokół analizy oraz innowacyjności działań e-marketingowych.	DM1pK_W10 DM1pK_W11 DM1pK_W12 DM1pK_W15 DM1pK_W17 DM1pK_W18 DM1pK_U02 DM1pK_U03 DM1pK_U04 DM1pK_U05 DM1pK_U06 DM1pK_U07 DM1pK_U08 DM1pK_K03 DM1pK_K07 DM1pK_K12 DM1pK_K19

8.	Performance marketing			P		20	2	Kurs obejmuje zagadnienia z zakresu narzędzi marketingu efektywnościowego oraz procesów zachowań odbiorców tego typu reklamy internetowej.	DM1pK_W04 DM1pK_W10 DM1pK_W11 DM1pK_W15 DM1pK_W17 DM1pK_W18 DM1pK_U02 DM1pK_U03 DM1pK_U04 DM1pK_U05 DM1pK_U06 DM1pK_U07 DM1pK_U08 DM1pK_K03 DM1pK_K07 DM1pK_K12 DM1pK_K19
9.	Wybrany przedmiot innej specjalności			P		20	2	Treści programowe zależne od wybranego przedmiotu – ujęte w tabelach 2a i 2c.	Efekty uczenia się zależne od wybranego przedmiotu – ujęte w tabelach 2a i 2c.

2c. Wykaz zajęć (przedmiotów) dla specjalności/ modułu *digital biznes – tworzenie, ekonomia, zarządzanie* z odniesieniem do kierunkowych efektów uczenia się

L.p.	Nazwa zajęć (przedmiotu)	H/S	W	P/N	Typ zajęć (przedmiotu) (np. specjalnościowy, modułowy)	Łączna liczba godzin	Łączna liczba punktów ECTS	Treści programowe	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się (symbol KEU)
1.	Rynek mediów cyfrowych			P		20	2	Kurs obejmuje tematy dotyczące podziału rynku mediów cyfrowych, rozróżnienia tego rynku od rynku	DM1pK_W02 DM1pK_W03

								mediów tradycyjnych z uwzględnieniem specyfiki działań.	DM1pK_W04 DM1pK_W05 DM1pK_W09 DM1pK_W10 DM1pK_W12 DM1pK_W13 DM1pK_W14 DM1pK_W16 DM1pK_W18 DM1pK_U01 DM1pK_U02 DM1pK_U05 DM1pK_U13 DM1pK_U19 DM1pK_K01 DM1pK_K04 DM1pK_K14
2.	Modele biznesowe w digital media			P		20	2	Tematyka zajęć skupi się wokół modeli biznesowych w cyfrowych mediach ze szczególnym uwzględnieniem narzędzi służących zarządzaniem w konkretnych modelach.	DM1pK_W08 DM1pK_W09 DM1pK_W10 DM1pK_W11 DM1pK_W15 DM1pK_W20 DM1pK_U05 DM1pK_U06 DM1pK_U08 DM1pK_U09 DM1pK_K08 DM1pK_K11 DM1pK_K14
3.	Kreatywność i innowacyjność w biznesie cyfrowym			P		20	2	Podczas kursu zostaną przedstawione narzędzia służące kreatywności oraz innowacyjności w biznesie cyfrowym.	DM1pK_W03 DM1pK_W04 DM1pK_W06 DM1pK_W07

									DM1pK_W08 DM1pK_W09 DM1pK_W10 DM1pK_W11 DM1pK_W14 DM1pK_W16 DM1pK_W20 DM1pK_U03 DM1pK_U05 DM1pK_U07 DM1pK_U08 DM1pK_U09 DM1pK_U10 DM1pK_K01 DM1pK_K04 DM1pK_K05 DM1pK_K06 DM1pK_K07 DM1pK_K08
4.	Zarządzanie potencjałem ludzkim w digital biznes			P		20	2	Tematyka zajęć obejmuje wiedzę z zakresu zarządzania potencjałem ludzkim w Digital biznes wraz z uwzględnieniem podobieństw i różnic z zarządzaniem potencjałem ludzkim w tradycyjnej formie prowadzenia działalności.	DM1pK_W03 DM1pK_W08 DM1pK_W10 DM1pK_W11 DM1pK_W13 DM1pK_W14 DM1pK_W15 DM1pK_W20 DM1pK_U02 DM1pK_U03 DM1pK_U05 DM1pK_U09 DM1pK_U11 DM1pK_K01 DM1pK_K04

									DM1pK_K08 DM1pK_K14 DM1pK_K16 DM1pK_K17 DM1pK_K18 DM1pK_K19
5.	Przedsiębiorczość medialna – cyfrowe startupy			P		20	2	Podczas kursu zostaną przedstawione pojęcia z zakresu przedsiębiorczości medialnej ze szczególnym uwzględnieniem specyfiki działań cyfrowych startupów.	DM1pK_W03 DM1pK_W08 DM1pK_W10 DM1pK_W11 DM1pK_W13 DM1pK_W14 DM1pK_W15 DM1pK_W20 DM1pK_U02 DM1pK_U03 DM1pK_U05 DM1pK_U09 DM1pK_U11 DM1pK_U12 DM1pK_K01 DM1pK_K04 DM1pK_K08 DM1pK_K14 DM1pK_K16 DM1pK_K17 DM1pK_K18 DM1pK_K19
6.	Komercjalizacja e-contentu			P		20	2	Tematyka zajęć obejmie pojęcia z zakresu e-contentu oraz procesu jego komercjalizacji.	DM1pK_W01 DM1pK_W03 DM1pK_W04 DM1pK_W05 DM1pK_W07 DM1pK_W08

								DM1pK_W11 DM1pK_W17 DM1pK_W20 DM1pK_U03 DM1pK_U05 DM1pK_U06 DM1pK_U07 DM1pK_U13 DM1pK_K01 DM1pK_K04 DM1pK_K05 DM1pK_K06 DM1pK_K07 DM1pK_K14
7.	Zarządzanie cyfrowym projektem medialnym			P		20	2	Kurs obejmuje zagadnienia dotyczące planowania, opracowania oraz wdrożenia cyfrowego projektu medialnego. DM1pK_W03 DM1pK_W13 DM1pK_W14 DM1pK_W15 DM1pK_W16 DM1pK_W17 DM1pK_W20 DM1pK_U04 DM1pK_U06 DM1pK_U07 DM1pK_U08 DM1pK_U09 DM1pK_U10 DM1pK_U19 DM1pK_U21 DM1pK_U22 DM1pK_K02 DM1pK_K03 DM1pK_K08 DM1pK_K11

								DM1pK_K12 DM1pK_K13 DM1pK_K18
8.	Zarządzanie reklamą, promocją i public relations w sieci			P		20	2	Tematyka zajęć skupi się wokół narzędzi służących zarządzaniu reklamą, promocją, PR w sieci. Dodatkowo zostaną omówione zagadnienia dotyczące specyfiki zarządzania tymi działaniami w social mediach. DM1pK_W03 DM1pK_W10 DM1pK_W13 DM1pK_W14 DM1pK_W15 DM1pK_W16 DM1pK_W17 DM1pK_W20 DM1pK_U04 DM1pK_U06 DM1pK_U07 DM1pK_U08 DM1pK_U09 DM1pK_U10 DM1pK_U19 DM1pK_U22 DM1pK_K02 DM1pK_K03 DM1pK_K13 DM1pK_K14 DM1pK_K16 DM1pK_K18
9.	Wybrany przedmiot innej specjalności			P		20	2	Treści programowe zależne od wybranego przedmiotu – ujęte w tabelach 2a i 2b. Efekty uczenia się zależne od wybranego przedmiotu – ujęte w tabelach 2a i 2b.

3. Zasady i formy odbywania praktyk zawodowych

Ważnym elementem studiów kierunkowych, mających na celu profesjonalne przygotowanie zawodowe, są praktyki studenckie. Stanowią one integralną część procesu kształcenia zawodowego w ramach kierunku *Digital media – kreatywność, analiza, zarządzanie*. W praktykach tych studenci będą uczestniczyli przez sześć miesięcy w wymiarze 480 godzin.

Praktyki planowane są w Instytucjach, których pracownicy gwarantują fachową wiedzę i umiejętności w obszarze studiów kierunkowych i specjalnościowych. Studenci pracując pod opieką specjalistów będą mieli okazję do nabywania kompetencji i doświadczeń zawodowych w obszarze mediów cyfrowych w praktycznym wymiarze produkcji, analizy i zarządzania. Studenci realizujący specjalność „kreatywność wirtualna– innowacje, aplikacje, design” będą odbywać praktyki pod okiem specjalistów kreatywnego wykorzystania nowych technologii cyfrowych, dzięki którym będą mieli okazję zapoznania się z najnowszymi technologiami, narzędziami i metodami wykorzystywanymi w przemyśle kreatywnym. Studenci specjalności „analityka sieci – big data, SEO, performance marketing”, którzy w przyszłości mają być fachowcami w zakresie analizy funkcjonowania nowych cyfrowych mediów, będą odbywali swoje praktyki pod okiem specjalistów posługujących się na co dzień nowoczesnymi narzędziami badania użytkowania mediów, takimi jak eyetracking i biofeedback, SEM i SMM itp. Studenci trzeciej specjalności „digital biznes – tworzenie, ekonomia, zarządzanie” będą odbywać praktyki pod opieką osób, zajmujących się projektowaniem, organizacją i zarządzaniem przedsiębiorstwami branży cyfrowej.

Aby zapewnić studentom kierunku *Digital media – kreatywność, analiza, zarządzanie* możliwość odbywania opisanych powyżej praktyk Uniwersytet Papieski Jana Pawła II w Krakowie podpisał listy intencyjne z dwudziestoma ośmioma Instytucjami o zróżnicowanym profilu działalności. Tak szeroki wachlarz Instytucji, prowadzących działalność związaną z mediami cyfrowymi, pozwala realizować praktyki zgodne z wybraną specjalnością i zainteresowaniami studenta.

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

Wydział Nauk o Komunikacji Uniwersytetu Papieskiego Jana Pawła II w Krakowie prowadzi weryfikację zakładanych efektów uczenia się na wszystkich etapach kształcenia. Weryfikacja obejmuje wszystkie kategorie obszarów (wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne). Dokumentowana jest na bieżąco w protokołach zaliczenia przedmiotu i w kartach okresowych osiągnięć studenta w postaci podpisanych wydruków danych elektronicznych. Ponadto prace zaliczeniowe, seminaryjne, egzaminacyjne oraz inne materiały stanowiące potwierdzenie zdobycia przez studenta założonych w programie studiów efektów uczenia się w formie papierowej i elektronicznej są archiwizowane w archiwum UPJPII.

Końcowa weryfikacja realizacji efektów uczenia się odbywa się poprzez obronę pracy dyplomowej i złożenie egzaminu licencjackiego. Przyjmuje się, że:

1. Egzamin lub zaliczenie kończące przedmiot może mieć formę pisemną lub ustną. Uzyskanie oceny pozytywnej jest jednoznaczne z tym, że student opanował, przynajmniej w stopniu dostatecznym, wiedzę i umiejętności przewidziane programem nauczania danego przedmiotu; w przypadku przedmiotów, w ramach których oprócz wykładu prowadzone są ćwiczenia, przed przystąpieniem do egzaminu student uzyskuje zaliczenie ćwiczeń;
2. Zaliczenia z przedmiotów, które nie kończą się egzaminem student uzyskuje na zasadach określonych w sylabusie przedmiotu.

Do najczęściej stosowanych metod weryfikacji osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się należą:

- a. egzaminy pisemne i ustne ograniczone czasowo,
- b. egzaminy pisemnie i ustne z dostępem i bez dostępu do materiałów dydaktycznych,
- c. samodzielnie przygotowywane prace pisemne,
- d. ocenianie ciągłe,
- e. kolokwium,
- f. prezentacje multimedialne prowadzone i przygotowywane indywidualnie lub grupowo,
- g. przygotowanie projektu,
- h. przygotowanie referatu lub wystąpienia, np. na konferencji naukowej,
- i. wypowiedzi ustne, aktywność w dyskusji,
- j. zadania wykonywane w grupie, zarówno w trakcie zajęć z nauczycielem akademickim, jak i w trakcie czasu przeznaczonego na prace własne studenta,
- k. analiza przypadków, tzw. case study,
- l. ocena pracy przy przygotowywaniu pracy dyplomowej,
- m. egzamin dyplomowy/obrona pracy.

Do metod weryfikacji efektów uczenia się uzyskiwanych w procesie realizacji praktyk studenckich należą:

- a. wypełnienie dzienniczka praktyk,
- b. przygotowanie sprawozdania z praktyk.

Troska o weryfikację i ocenę osiąganych przez studenta efektów uczenia się jest ważnym elementem procesu edukacji. Dlatego zaprezentowano szeroką gamę metod ich sprawdzania. Dzięki niej zostaną zrealizowane postulaty wynikające z założeń Polskiej Ramy Kwalifikacji, a nasi studenci zyskają poczucie satysfakcji z rzetelnej weryfikacji i oceny swej pracy.

Objaśnienie oznaczeń:

H/S – zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych / zajęcia z dziedziny nauk społecznych (student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych, łącznie nie mniej niż 5 punktów ECTS – w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne)

W – zajęcia do wyboru (zajęcia, którym przypisano punkty ECTS w wymiarze łącznym nie mniejszym niż 30% liczby punktów ECTS koniecznych do ukończenia studiów)

P/N – w przypadku kierunku studiów:

- o profilu praktycznym – P oznacza zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne w wymiarze łącznym większym niż 50% liczby punktów ECTS koniecznych do ukończenia studiów;

- o profilu ogólnoakademickim – N oznacza zajęcia związane z prowadzoną w UPJPII działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów w wymiarze łącznym większym niż 50% liczby punktów ECTS koniecznych do ukończenia danych studiów i uwzględnia udział studentów w zajęciach przygotowujących do prowadzenia działalności naukowej lub udział w tej działalności

KEU – kierunkowe efekty uczenia się