

WYKAZ ZAJĘĆ

dla cykli kształcenia rozpoczynających się od roku akademickiego 2024/2025

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: STACJONARNA

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) (np. podstawowy, kierunkowy, kształcenia ogólnego)	Łączna liczba godzin	Łączna liczba punktów ECTS	Treści programowe	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się (symbole KEU)
1.	Człowiek i maszyna	H			kształcenia ogólnego	30	4	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	30	4	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	30	4	Tematyka zajęć obejmie: 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	30	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.	Duchowe dziedzictwo chrześcijaństwa	H			kształcenia ogólnego	30	4	Tematem wykładu jest poznanie historii powstania i rozwoju duchowości chrześcijańskiej oraz jej znaczenia w kulturze europejskiej.	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.	Teorie komunikowania				kierunkowy	30	4	Tematyka obejmie podstawowe pojęcia, modele oraz teorie z zakresu komunikowania masowego; typologię oraz charakterystykę mass mediów. Przedstawione zostanie również	DM1pK_W01 DM1pK_W02 DM1pK_W03 DM1pK_W04 DM1pK_W08

							znaczenie oraz skutki mass mediów w życiu jednostki oraz społeczeństwa, w sferze kultury i polityki.	DM1pK_W10 DM1pK_W12 DM1pK_U01 DM1pK_U02 DM1pK_U11 DM1pK_K01 DM1pK_K04 DM1pK_K14
7.	Digital media – technologie i produkty			kierunkowy	30	4	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
8.	Kościół i media – nauczanie i praktyka	H		kierunkowy	30	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
9.	Etyka cyfrowego świata			kierunkowy	30	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	
10.	Etyka i odpowiedzialność w erze AI			P	kierunkowy	30	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
11.	Zarządzanie instytucjami i organizacjami medialnymi				kierunkowy	30	4	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	
12.	Psychologia marketingu, reklamy i mediów				kierunkowy	30	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
13.	Internet – technologie, zasoby, zastosowania			P	kierunkowy	30	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

14.	Komunikowanie międzykulturowe w sieci				kierunkowy	30	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
15.	Społeczeństwo informacyjne – wyzwania i zagrożenia				kierunkowy	30	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 bezpiecznego rozwoju społeczeństwa informacyjnego.	DM1pK_W01 DM1pK_W02 DM1pK_W03 DM1pK_W04 DM1pK_W09 DM1pK_W10 DM1pK_W11 DM1pK_U01 DM1pK_U02 DM1pK_U05 DM1pK_K01 DM1pK_K04 DM1pK_K13 DM1pK_K14

16.	Kultura języka mediów			P	kierunkowy	30	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
17.	Innowacyjne finansowanie projektów			P	kierunkowy	30	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
18.	Dziennikarstwo w świecie cyfrowym			P	kierunkowy	30	2	Tematyka dotyczy różnych typów materiałów multimedialnych i krótkich form dokumentalnych (news, reportaż, sylwetka, portret, wywiad i inne). Dodatkowo omówione zostaną metody dokumentacji, selekcji, opracowywania i komponowania multimedialnego materiału.	DM1pK_W01 DM1pK_W12 DM1pK_W14 DM1pK_W17 DM1pK_U04 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
19.	Laboratorium technologii multimedialnych: tekst, obraz i dźwięk			P	kierunkowy	30	2	Tematem zajęć będzie rozwój technologii multimedialnych doskonalących formy 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
20.	Laboratorium produkcji obrazu i dźwięku			P	kierunkowy	30	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
21.	Laboratorium użytkowej grafiki komputerowej			P	kierunkowy	30	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
22.	Laboratorium VR – aplikacje i narzędzia			P	kierunkowy	30	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

23.	Laboratorium VR – innowacyjność i zastosowanie			P	kierunkowy	30	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
24.	Laboratorium projektowania i druku 3D			P	kierunkowy	30	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
25.	Aspekty prawne mediów cyfrowych				kierunkowy	30	4	Tematyka zajęć obejmować będzie zagadnienia dot. prawa w kontekście komunikacji w sieci ze szczególnym uwzględnieniem praw i obowiązków twórców internetowych, ale też zwykłych użytkowników w oparciu o przepisy prawa polskiego oraz przepisów prawa europejskiego.	DM1pK_W02 DM1pK_W18 DM1pK_U01 DM1pK_U02 DM1pK_U14 DM1pK_K03 DM1pK_K17
26.	Duchowość w komunikacji sieciowej				kierunkowy	30	3	Temat zajęć będzie poruszał problematykę duchowości katolickiej i jej rolę w kontekście zmian zachodzących w komunikacji	DM1pK_W01 DM1pK_W04 DM1pK_W05 DM1pK_W10

							sieciowej. Omówione zostaną główne nurty duchowości nowych mediów oraz konkretne przykłady wykorzystania jej w praktyce.	DM1pK_W14 DM1pK_U01 DM1pK_U02 DM1pK_U05 DM1pK_K01 DM1pK_K04 DM1pK_K13 DM1pK_K15 DM1pK_K17 DM1pK_K19	
27.	Edukacja cyfrowa				kierunkowy	30	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
28.	Podstawy przedsiębiorczości – zarządzanie i marketing				kierunkowy	30	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	
29.	Marketing i public relations w digital media				kierunkowy	30	4	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

30.	Creative writing			P	kierunkowy	30	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
31.	Bezpieczeństwo w sieci			P	kierunkowy	30	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
32.	Metody badań medioznawczych				kierunkowy	30	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
33.	Kompetencje prawne użytkownika sieci			P	kierunkowy	30	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
34.	Twórcze myślenie	H			kierunkowy	30	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

35.	Komunikacja interpersonalna w cyberprzestrzeni				kierunkowy	30	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
36.	Estetyka i kompozycja obrazu				kierunkowy	30	3	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
37.	Przedmiot fakultatywny		W		kierunkowy	120	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
38.	Język obcy I – Język angielski		W	P	lektorat	120	9	1. Doskonalenie językowej kompetencji komunikacyjnej na określonym poziomie językowym poprzez kształcenie umiejętności opowiadania o sobie, swoim otoczeniu, doświadczeniach	DM1pK_W01 DM1pK_W02 DM1pK_W03 DM1pK_W04 DM1pK_U01

							<p>z przeszłości oraz sytuacjach obecnych.</p> <p>2. Doskonalenie umiejętności poprawnego użycia właściwych form gramatycznych w określonych kontekstach.</p> <p>3. Doskonalenie umiejętności czytania ze zrozumieniem.</p> <p>4. Kształtowanie postawy szacunku dla innych kultur.</p> <p>5. Wzbogacanie zasobu słownictwa.</p> <p>6. Ćwiczenie poprawnej wymowy oraz intonacji.</p> <p>7. Opis siebie, swojej rodziny, panujących w niej relacji i związków, opis upodobań, czasu wolnego, przewidywanie przyszłości.</p> <p>8. Podróżowanie, aspekty międzykulturowe w globalnym świecie, życie zawodowe ,opis pracy.</p> <p>9. Nowoczesne zakupy, on-line shopping.</p> <p>10. Przestępstwa we współczesnym świecie, słownictwo specjalistyczne.</p> <p>11. Tworzenie pytań, przeczeń w czasach teraźniejszych, przeszłych, przyszłych (Present Simple, Continuous, Past Simple, Continuous, Future Simple, going to, Present Perfect for life experiences).</p> <p>12. Tworzenie zdań z czasownikami modalnymi, oraz Have/ Had to.</p> <p>13. Tworzenie porównań, zaimki dzierżawcze.</p> <p>14. Zdania warunkowe typu pierwszego, zdania czasowe future time clauses.</p> <p>15. Zapoznanie ze sposobami reagowania na różne sytuacje życiowe: zaczynanie i kończenie</p>	<p>DM1pK_U13</p> <p>DM1pK_U16</p> <p>DM1pK_U17</p> <p>DM1pK_U18</p> <p>DM1pK_K01</p> <p>DM1pK_K03</p> <p>DM1pK_K04</p> <p>DM1pK_K06</p> <p>DM1pK_K09</p> <p>DM1pK_K10</p> <p>DM1pK_K13</p>
--	--	--	--	--	--	--	---	--

								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.	
39.	Język obcy II		W	P	lektorat	60	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 (artykułowanych powoli i wyraźnie) w zakresie ww. tematów; 3. produkcji – tworzenia bardzo prostych, krótkich i zrozumiałych wypowiedzi ustnych i pisemnych w zakresie ww. tematów;	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

								4. interakcji – prowadzenia bardzo prostej rozmowy, formułowania zrozumiałych pytań i odpowiedzi w formie ustnej i pisemnej zakresie ww. tematów; 5. mediacji – przetwarzania formy ustnego lub pisemnego przekazu w zakresie ww. tematów.	
40.	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
41.	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. 9. Przygotowanie planu drugiego rozdziału i tez zasadniczych. 10. Podsumowanie prac nad treściami teoretycznymi. 11. Przygotowanie drugiego rozdziału pracy – opisanie materiału badawczego.	DM1pK_W01 DM1pK_W10 DM1pK_W19 DM1pK_U02 DM1pK_U04 DM1pK_U05 DM1pK_U08 DM1pK_U11 DM1pK_U12 DM1pK_U16 DM1pK_K01 DM1pK_K04 DM1pK_K17 DM1pK_K19

								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.	
42.	Wychowanie fizyczne				kształcenia ogólnego	60	0	-	-
43.	Przedmioty specjalnościowe		W		specjalnościowe		18		
	<i>Przedmioty specjalności kreatywność wirtualna – innowacje, aplikacje, design – tabela nr 2a</i>					270		<i>dane zawarte w tabeli nr 2a</i>	<i>dane zawarte w tabeli nr 2a</i>
	<i>Przedmioty specjalności analityka sieci – big data, SEO, performance marketing – tabela nr 2b</i>					270		<i>dane zawarte w tabeli nr 2b</i>	<i>dane zawarte w tabeli nr 2b</i>
	<i>Przedmioty specjalności digital biznes – tworzenie, ekonomia i zarządzanie – tabela nr 2c</i>					270		<i>dane zawarte w tabeli nr 2c</i>	<i>dane zawarte w tabeli nr 2c</i>
Łączna liczba punktów ECTS							180		
Łączna liczba godzin – specjalność kreatywność wirtualna – innowacje, aplikacje, design						2250			
Łączna liczba godzin – specjalność analityka sieci – big data, SEO, performance marketing						2250			
Łączna liczba godzin – specjalność digital biznes – tworzenie, ekonomia, zarządzanie						2250			

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) (np. specjalnościowy, modułowy)	Łączna liczba godzin	Łączna liczba punktów ECTS	Treści programowe	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się (symbole KEU)
1.	Warsztaty innowacji i kreatywności			P		30	2	Tematyka zajęć będzie obejmowała szeroko pojęta 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		30	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		30	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		30	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		30	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		30	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		30	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		30	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					30	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 *analityka 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) (np. specjalnościowy, modułowy)	Łączna liczba godzin	Łączna liczba punktów ECTS	Treści programowe	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się (symbole KEU)
1.	Bazy danych i sieciowe systemy informacyjne			P		30	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.	Analityka sieci i social media			P		30	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		30	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		30	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		30	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		30	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		30	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		30	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		30	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 (<i>symbole KEU</i>)
1.	Rynek mediów cyfrowych			P		30	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		30	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		30	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		30	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		30	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		30	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		30	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		30	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		30	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 użytkownika mediów, takimi jak eyetracking i biofeedback, SEM i SMM itp. Studenci trzeciej specjalności „digital biznes – tworzenie, ekonomia i 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 Społecznych 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 przeznaczony 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