

**PROGRAM STUDIÓW WYŻSZYCH  
ROZPOCZYNAJĄCYCH SIĘ W ROKU AKADEMICKIM  
2021/2022**

.....  
*data zatwierdzenia przez Radę Instytutu*

*pieczęć i podpis dyrektora*  
.....

Studia wyższe na kierunku	<b>ARCHITEKTURA INFORMACJI</b>
Dziedzina/y	nauki społeczne
Dyscyplina wiodąca (% udział)	nauki o komunikacji społecznej i mediach – 75%
Pozostałe dyscypliny (% udział)	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki – 25%
Poziom	studia I stopnia
Profil	praktyczny
Forma prowadzenia	stacjonarne
Specjalności	–
Punkty ECTS	180
Czas realizacji (liczba semestrów)	6 semestrów
Uzyskiwany tytuł zawodowy	licencjat
Warunki przyjęcia na studia	O przyjęciu na studia decyduje: - w przypadku nowej matury wynik egzaminu maturalnego z języka polskiego (poziom podstawowy lub poziom rozszerzony – część pisemna); - w przypadku starej matury konkurs świadectw; średnia z wszystkich ocen z języka polskiego i historii zapisanych na świadectwie dojrzałości.

Efekty uczenia się

Symbol efektu kierunkowego	Kierunkowe efekty uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się zgodnych z Polską Ramą Kwalifikacji	
		Symbol charakterystyk uniwersalnych I stopnia <sup>1</sup>	Symbol charakterystyk II stopnia <sup>2</sup>
<b>WIEDZA</b>			
<b>K_W01</b>	Ma uporządkowaną wiedzę z architektury informacji oraz jej relacji z dziedzinami pokrewnymi – w tym z teorii komunikacji wizualnej, ergonomii – zorientowaną na działania praktyczne.	<b>P6U_W</b>	<b>P6S_WG</b>
<b>K_W02</b>	Ma szczegółową wiedzę w zakresie: terminologii i teorii i metod tworzenia użytecznych oraz wyszukiwalnych komunikatów (tekstów, grafik) na potrzeby Internetu. Orientuje się w zakresie aktualnych trendów związanych z projektowaniem przestrzeni informacyjnych i wizualizacją danych w działalności kulturalnej, medialnej i promocyjnej.	<b>P6U_W</b>	<b>P6S_WG</b>
<b>K_W03</b>	Ma wiedzę teoretyczną i praktyczną w zakresie systemów organizacji i zarządzania informacją oraz wiedzę w działalności kulturalnej i gospodarczej.	<b>P6U_W</b>	<b>P6S_WG</b>
<b>K_W04</b>	Orientuje się w zakresie aktualnych trendów związanych z projektowaniem przestrzeni informacyjnych i wizualizacją danych w działalności kulturalnej, medialnej i promocyjnej.	<b>P6U_W</b>	<b>P6S_WG</b>
<b>K_W05</b>	Wykazuje znajomość metod i technik projektowania graficznego i wizualnego oraz stosowania technologii cyfrowej do realizacji zadań projektowych.	<b>P6U_W</b>	<b>P6S_WK</b>
<b>K_W06</b>	Orientuje się w zakresie ustawodawstwa związanego z ochroną własności przemysłowej i intelektualnej.	<b>P6U_W</b>	<b>P6S_WK</b>
<b>K_W07</b>	Ma wiedzę na temat architektury systemów informacyjnych, takich jak: bazy danych, systemy typu big data, zintegrowanych systemów zarządzania treścią, intranetów.	<b>P6U_W</b>	<b>P6S_WG/K</b>
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>			
<b>K_U01</b>	Wyszukuje, analizuje, ocenia, selekcjonuje, dokonuje syntezy informacji wykorzystując różnorodne źródła, techniki i strategie.	<b>P6U_U</b>	<b>P6S_UW</b>
<b>K_U02</b>	Potrafi przeprowadzić badania z udziałem użytkowników wykorzystując właściwe metody i narzędzia oraz wyciągać wnioski na	<b>P6U_U</b>	<b>P6S_UW</b>

<sup>1</sup> Zgodnie z załącznikiem do ustawy z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji (Dz. U. z 2016, poz.64).

<sup>2</sup> Zgodnie z załącznikiem do rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji (Dz. U. z 2018 r., poz. 2218).

	podstawie pozyskanych informacji na potrzeby własnych projektów.		
<b>K_U03</b>	Posiada umiejętność stosowania odpowiedniej stylistyki projektu dla wyrażenia określonego komunikatu oraz potrafi projektować grafikę z uwzględnieniem interaktywności i zastosowaniem odpowiednich technik informacyjno-komunikacyjnych.	<b>P6U_U</b>	<b>P6S_UW</b>
<b>K_U04</b>	Umie formułować i argumentować własne poglądy i idee w istotnych sprawach społecznych i zawodowych na podstawie merytorycznie uzasadnionych danych w różnorodnych postaciach opierając się na rozmaitych źródłach informacji.	<b>P6U_U</b>	<b>P6S_UW</b>
<b>K_U05</b>	Potrafi przygotować i przedstawić w języku polskim i obcym prezentację projektu przedstawiającego wyniki analiz, propozycje i wnioski dotyczące badań i analizy przestrzeni informacji.	<b>P6U_U</b>	<b>P6S_UW</b>
<b>K_U06</b>	Potrafi wykonywać projekty na odpowiednio wysokim poziomie estetycznym i funkcjonalnym z wykorzystaniem odpowiedniego oprogramowania.	<b>P6U_U</b>	<b>P6S_UW</b>
<b>K_U07</b>	Potrafi współpracować w zespole, a także organizować pracę takiego zespołu.	<b>P6U_U</b>	<b>P6S_UO</b>
<b>K_U08</b>	Pogłębia swoje profesjonalne umiejętności w oparciu o źródła informacji nt. trendów i rozwoju form komunikacji społecznej i medialnej, a także w zakresie przepisów prawa odnoszących się do działalności zawodowej.	<b>P6U_U</b>	<b>P6S_UU</b>
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>			
<b>K_K01</b>	Jest zdolny do efektywnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji, zdolności twórczego i samodzielnego myślenia w kontekście dążenia do celów zawodowych. Propaguje tezę, iż technologia informacyjna powinna służyć społeczeństwu, a zadaniem architektów informacji jest ułatwić ludziom dostęp do informacji w celu zaspokajania rozmaitych potrzeb.	<b>P6U_K</b>	<b>P6S_KK</b>
<b>K_K02</b>	Wykazuje otwartość wobec nowoczesnych technologii w upowszechnianiu informacji i wiedzy oraz aktywność w dążeniu do ułatwienia dostępu do zasobów informacyjnych, myśli i działań w sposób przedsiębiorczy.	<b>P6U_K</b>	<b>P6S_KO</b>
<b>K_K03</b>	Uczestniczy w rozwoju dyscypliny i profesji poprzez udział w różnych inicjatywach związanych z aktywnością kulturalną oraz rozwojem regionu.	<b>P6U_K</b>	<b>P6S_KR</b>
<b>K_K04</b>	Potrafi adaptować się do nowych i zmieniających się okoliczności oraz pracować w stresie, a także myśleć i działać w sposób innowacyjny i kreatywny. Ma świadomość znaczenia procesów projektowania architektury przestrzeni informacji i wizualizacji dla rozwoju społeczeństwa informacyjnego oraz rozwoju komunikacji i mediów.	<b>P6U_K</b>	<b>P6S_KR</b>

<p>Sylwetka absolwenta</p>	<p>Absolwent studiów I stopnia posiada ogólną wiedzę z obszaru nauk humanistycznych, uzupełnioną o elementy wiedzy z obszarów nauk społecznych i artystycznych stanowiących podstawę dla podejmowania praktycznych działań odnoszących się do procesów zachodzących w społeczeństwie informacyjnym i gospodarce opartej na wiedzy, a także umiejętności do wykorzystania specjalistycznych technologii informacyjno-komunikacyjnych i narzędzi społecznościowych w nauce, gospodarce, administracji, kulturze, edukacji i mediach. W szczególności uzyskuje wiedzę z zakresu nauki o informacji (informatologii), psychologii społecznej, teorii komunikacji wizualnej i sztuki projektowania oraz teorii symbolu i koloru, nauki o kulturze i mediach, zarządzania i marketingu. Legitymuje się następującymi umiejętnościami:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. projektowania przestrzeni informacyjnych poprzez zastosowanie m.in.: analizy, selekcji i organizacji informacji na podstawie cech formalnych i treściowych, opracowywania systemów wyszukiwawczych;</li> <li>2. projektowania funkcjonalnego, estetycznego i atrakcyjnego graficznie komunikatu wizualnego, uwzględniającego zasady ergonomii, dla mediów tradycyjnych i cyfrowych;</li> <li>3. prowadzenia badań i analiz w zakresie jakości systemów i środowisk informacyjnych, znajdujących się w przestrzeni cyfrowej i rzeczywistej na różnych etapach projektowania i wdrożenia; testowania funkcjonalności systemów informacyjnych z udziałem użytkowników i na podstawie źródeł statystycznych.</li> </ol> <p>Absolwent wie, jak dobierać i posługiwać się właściwymi metodami, technikami oraz oprogramowaniem, a także cyfrowymi środkami komunikacji w trzech wymienionych obszarach. Absolwent zna pojęcia i prawa z zakresu ochrony własności intelektualnej i artystycznej oraz jest świadomy konieczności pogłębiania wiedzy i elastycznego funkcjonowania w środowisku zawodowym. Jest przygotowany do współpracy w ramach zespołów badawczo-projektowych oraz z przedstawicielami nauki, biznesu i edukacji. Absolwent jest świadomy istotności posługiwania się odpowiednimi strategiami i metodami projektowania, badania, analizowania i wizualizowania przestrzeni informacyjnych dla rozwoju społeczeństwa informacyjnego. Uznaje i propaguje pogląd, iż misją architektury informacji jest humanizowanie technologii, której zadaniem powinno być ułatwianie życia człowiekowi, poprzez efektywne wykorzystanie jej osiągnięć do zaspokajania codziennych potrzeb społeczeństwa. W zależności od wybranego bloku przedmiotów posiada specjalistyczną wiedzę z zakresu wizualizacji informacji, architektury stron internetowych.</p>
<p>Uzyskiwane kwalifikacje oraz uprawnienia zawodowe</p>	<p>Celem studiów jest uzyskanie kwalifikacji i kompetencji uprawniających do podjęcia pracy w zawodach: architekta informacji, projektanta grafiki i multimediów, specjalisty od użyteczności, specjalisty od zarządzania informacją. Istotnym celem studiów jest rozwinięcie kreatywności niezbędnej do intensywnej działalności projektowej także w formie działalności gospodarczej. Kierunek Architektura informacji przygotowuje do pracy w sektorach administracji publicznej i państwowej, biznesie, organizacjach społecznych, politycznych, fundacjach, stowarzyszeniach, mediach, instytucjach kultury, placówkach naukowych i oświatowych oraz innych zajmujących się planowaniem i projektowaniem przestrzeni i systemów informacyjnych, badaniem i analizą ich jakości, zdobywaniem, przetwarzaniem i organizacją informacji elektronicznej.</p>
<p>Dostęp do dalszych studiów</p>	<p>Absolwent uzyskuje prawo do dalszej nauki na studiach II stopnia.</p>

<p>Jednostka naukowo-dydaktyczna właściwa merytorycznie dla tych studiów</p>	<p>Instytut Nauk o Informacji</p>
--	-----------------------------------