

PROGRAM STUDIÓW
Kierunek studiów: Kognitywistyka i komunikacja
obowiązuje od roku akademickiego: 2024/25

Część I. Informacje ogólne

1. Nazwa jednostki prowadzącej kształcenie: **Wydział Filozofii**
2. Poziom kształcenia: **studia drugiego stopnia**
3. Profil kształcenia: **ogólnoakademicki**
4. Liczba semestrów: **4**
5. Łączna liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów: **117**
6. Łączna liczba godzin zajęć konieczna do ukończenia studiów: **990**
7. Zaopiniowano na radzie wydziału w dniu: **15.11.2023**
8. Wskazanie dyscypliny wiodącej, w której będzie uzyskiwana ponad połowa efektów uczenia się oraz procentowy udział poszczególnych dyscyplin, w ramach których będą uzyskiwane efekty uczenia się określone w programie studiów:

Nazwa dyscypliny wiodącej	Procentowy udział dyscypliny wiodącej
filozofia	51%
Nazwy poszczególnych dyscyplin	Procentowy udział poszczególnych dyscyplin
nauki o komunikacji społecznej i mediach	16%
psychologia	15%
nauki biologiczne	7%
informatyka	7%
nauki prawne	2%
nauki o zarządzaniu i jakości	2%
Razem:	100 %

Część II. Efekty uczenia się

Symbol opisu charakterystyk drugiego stopnia PRK w zakresie: filozofii	Opis charakterystyk drugiego stopnia PRK	Symbol efektu kierunkowego	Opis kierunkowych efektów uczenia się
WIEDZA, absolwent zna i rozumie			
P7S_WG	w pogłębionym stopniu – wybrane fakty, obiekty i zjawiska oraz dotyczące ich metody i teorie wyjaśniające złożone zależności między nimi, stanowiące zaawansowaną wiedzę ogólną z zakresu dyscyplin naukowych lub artystycznych tworzących podstawy teoretyczne, uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę obejmującą kluczowe zagadnienia oraz wybrane zagadnienia z zakresu zaawansowanej wiedzy szczegółowej – właściwe dla programu studiów [...]	KA7_WG1	złożone pojęcia psychologiczne i filozoficzne używane w kognitywistyce i komunikacji
		KA7_WG2	najnowsze technologie wykorzystywane do wspomagania procesów poznawczych i komunikacyjnych
		KA7_WG3	technologie sztucznej inteligencji wykorzystywane w projektowaniu produktów, stron internetowych i aplikacji
		KA7_WG4	metody i procesy zarządzania projektami
		KA7_WG5	teorie i narzędzia logiki formalnej stosowane do analizy procesów komunikacyjnych
		KA7_WG6	teorie psychologiczne wyjaśniające podstawowe i zaawansowane funkcje poznawcze oraz powiązania między nimi
		KA7_WG7	teorie filozoficzne wyjaśniające podstawowe i zaawansowane funkcje poznawcze oraz powiązania między nimi
		KA7_WG8	teorie neurobiologiczne wyjaśniające podstawowe i zaawansowane funkcje poznawcze oraz powiązania między nimi
		KA7_WG9	filozoficzne i psychologiczne teorie racjonalności
		KA7_WG10	filozoficzne i psychologiczne teorie poznania społecznego
		KA7_WG11	neurobiologiczne mechanizmy poznania piękna oraz ich filozoficzne interpretacje
		KA7_WG12	neurobiologiczne mechanizmy procesów decyzyjnych i motywacyjnych oraz ich filozoficzne interpretacje
		KA7_WG13	strategie i techniki kreatywnego pisania i myślenia
		KA7_WG14	filozoficzne teorie emocji
		KA7_WG15	rolę emocji w procesach decyzyjnych oraz w poznaniu społecznym
	główne tendencje rozwojowe dyscyplin naukowych lub artystycznych, do których jest przyporządkowany kierunek studiów – w przypadku studiów o profilu ogólnoakademickim		

		KA7_WG16	podstawowe i zaawansowane metody prowadzenia badań jakościowych
		KA7_WG17	podstawowe i zaawansowane metody komputerowej analizy tekstu
		KA7_WG18	specjalistyczną terminologię dotyczącą wybranych działów kognitywistyki i komunikacji w języku angielskim
P7S_WK	<p>fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji</p> <p>ekonomiczne, prawne, etyczne i inne uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z kierunkiem studiów, w tym zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego</p> <p>podstawowe zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości</p>	KA7_WK1	procesy projektowania stron internetowych, aplikacji i produktów w firmach różnego typu
		KA7_WK2	normy prawne z zakresu ochrony własności przemysłowej i intelektualnej oraz prawa autorskiego, w tym również kształtujące się normy dotyczące najnowszych technologii sztucznej inteligencji
		KA7_WK3	ograniczenia etyczne i społeczne związane z wykorzystywaniem technologii sztucznej inteligencji w pracy zawodowej polegającej na projektowaniu stron internetowych, aplikacji i produktów
		KA7_WK4	wpływ rozwoju technologii wspierających możliwości poznawcze, w tym technologii sztucznej inteligencji na życie społeczne oraz zagrożenia z nimi związane
		KA7_WK5	filozoficzne i etyczne uwarunkowania prowadzenia badań jakościowych
UMIEJĘTNOŚCI, absolwent potrafi:			
P7S_UW	<p>wykorzystywać posiadaną wiedzę – formułować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy oraz innowacyjnie wykonywać zadania w nieprzewidywalnych warunkach przez:</p> <ul style="list-style-type: none"> właściwy dobór źródeł i informacji z nich pochodzących, dokonywanie oceny, krytycznej analizy i syntezy, twórczej interpretacji i prezentacji tych informacji, dobór oraz stosowanie właściwych metod i narzędzi, w tym zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych <p>formułować i testować hipotezy związane z prostymi problemami</p>	KA7_UW1	sformułować złożony problem badawczy z zakresu kognitywistyki i komunikacji, zaproponować rozwiązanie oraz bronić swojej tezy
		KA7_UW2	wykorzystać wiedzę i odpowiednie teorie filozoficzne, psychologiczne oraz neurobiologiczne z obszaru kognitywistyki i komunikacji w projektowaniu stron internetowych, aplikacji i produktów
		KA7_UW3	zastosować wiedzę z zakresu UX, UI oraz metodologii design thinking w projektowaniu stron internetowych, aplikacji i produktów
		KA7_UW4	wykorzystywać wiedzę o rozwoju technologii wspierających możliwości poznawcze, w tym technologii sztucznej inteligencji w projektowaniu stron internetowych, aplikacji i produktów
		KA7_UW5	wykorzystywać wiedzę na temat osiągnięć neuronauk w projektowaniu stron internetowych, aplikacji

	badawczymi – w przypadku studiów o profilu ogólnoakademickim [...]		i produktów
		KA7_UW6	proponować kreatywne rozwiązania w projektowaniu stron, aplikacji i produktów
		KA7_UW7	posługiwać się narzędziami logiki matematycznej oraz psychologii w celu rozpoznawania błędów poznawczych i komunikacyjnych
		KA7_UW8	wykorzystywać wiedzę na temat filozoficznych teorii dotyczących podstawowych funkcji poznawczych w projektowaniu stron internetowych, aplikacji i produktów
		KA7_UW9	zaprojektować poprawnie badanie z wykorzystaniem metod jakościowych
		KA7_UW10	przeprowadzić wspomaganą komputerowo analizę tekstu
P7S_UK	komunikować się na tematy specjalistyczne ze zróżnicowanymi kręgami odbiorców	KA7_UK1	wykorzystywać specjalistyczną terminologię oraz teorie z zakresu filozofii, psychologii, neurobiologii oraz sztucznej inteligencji do zadań teoretycznych oraz praktycznych
	przewodzić debatę	KA7_UK2	przewodzić dyskusje na tematy filozoficzne i psychologiczne z zakresu kognitywistyki i komunikacji oraz w nich uczestniczyć
	posługiwać się językiem obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	KA7_UK3	w sposób zrozumiały także dla niespecjalistów przedstawić najważniejsze wyniki oraz wybrane teorie z zakresu filozofii, psychologii, neurobiologii oraz sztucznej inteligencji dotyczące poznania i komunikacji
		KA7_UK4	posługiwać się językiem angielskim zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego
P7S_UO	kierować pracą zespołu	KA7_UO1	uczestniczyć w grupowych projektach o charakterze naukowym z zakresu kognitywistyki i komunikacji oraz podejmować wiodącą rolę w zespole
	współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych i podejmować wiodącą rolę w zespołach	KA7_UO2	uczestniczyć w grupowych projektach z zakresu projektowania stron, aplikacji i produktów oraz podejmować wiodącą rolę w zespole
P7S_UU	samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie i ukierunkowywać innych w tym zakresie	KA7_UU1	dostrzec potrzebę ciągłego uaktualniania posiadanej wiedzy i ukierunkowywać inne osoby tak, aby nadały za dynamicznym rozwojem technologii związanych z obszarem kognitywistyki i komunikacji, w tym sztucznej inteligencji
		KA7_UU2	samodzielnie poszukiwać źródeł wiedzy na temat najnowszych

			osiągnięć z zakresu kognitywistyki i komunikacji
KOMPETENCJE SPOŁECZNE, absolwent jest gotów do:			
P7S_KK	krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgnięcia opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	KA7_KK1	przyjmowania postawy krytycznej w dyskusjach naukowych i światopoglądowych oraz oceny racjonalności prezentowanych argumentów
		KA7_KK2	współpracy z ekspertami z dziedziny filozofii, psychologii, informatyki, neurobiologii i sztucznej inteligencji przy rozwiązywaniu złożonych problemów napotkanych na gruncie naukowym lub zawodowym
		KA7_KK3	śledzenia i krytycznej oceny rozwoju technologii wspierających możliwości poznawcze, w tym technologii sztucznej inteligencji i ich znaczenia dla życia gospodarczego i społecznego
		KA7_KK4	śledzenia i krytycznej oceny osiągnięć neuronauk w zastosowaniach praktycznych, w tym w marketingu
P7S_KO	wypełniania zobowiązań społecznych, inspirowania i organizowania działalności na rzecz środowiska społecznego inicjowania działań na rzecz interesu publicznego myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy	KA7_KO1	inicjowania i aktywnego uczestnictwa w działaniach na rzecz rozwoju życia społecznego i kulturalnego z wykorzystaniem wiedzy z zakresu komunikacji społecznej
		KA7_KO2	aktywnego uczestnictwa w przedsięwzięciach biznesowych i prospołecznych z wykorzystaniem wiedzy z zakresu projektowania
P7S_KR	odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych z uwzględnieniem zmieniających się potrzeb społecznych, w tym: • rozwijania dorobku zawodu, - podtrzymywania etosu zawodu, - przestrzegania i rozwijania zasad etyki zawodowej oraz działania na rzecz przestrzegania tych zasad	KA7_KR1	rozpoznawania problemów i dylematów, w szczególności etycznych, związanych z zastosowaniem wiedzy kognitywistycznej w praktyce zawodowej
		KA7_KR2	samodzielnego dostosowywania priorytetów zawodowych do zmieniających się potrzeb społecznych
		KA7_KR3	działania na rzecz przestrzegania zasad etycznych w pracy zawodowej wykorzystującej wiedzę z zakresu kognitywistyki i komunikacji

Część III. Opis procesu prowadzącego do uzyskania efektów uczenia się

Treści programowe zajęć lub grup zajęć

Grupa Zajęć 1: Język i komunikacja

- **Język obcy 1-2, Specjalistyczny język obcy**

Symbole efektów uczenia się: KA7_UK4, KA7_WG18, KA7_KK1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się przypisanych do zajęć:

Zajęcia umożliwiają osiągnięcie umiejętności w zakresie języka obcego, w tym specjalistycznego, pozwalających na komunikowanie ze zróżnicowanymi kręgami odbiorców na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego. Student ma znajomość specjalistycznego języka kognitywistyki i komunikacji – rozumie zaawansowane problemowo prace naukowe oraz potrafi prezentować wyniki badań posługując się specjalistycznym językiem obcym.

- **Warsztaty pisania kreatywnego**

Symbole efektów uczenia się: KA7_WG13, KA7_UK3, KA7_KR

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się przypisanych do zajęć:

Celem warsztatów jest rozwijanie umiejętności zrozumiałego i kreatywnego pisania. Podczas kursu zaprezentowane zostaną podstawowe techniki pisarskie, strategie pracy nad mniejszymi i większymi projektami, umiejętności potrzebne nie tylko przy konstruowaniu barwnych narracji, ale także zrozumiałym komunikowaniu treści popularnonaukowych. Zajęcia będą prowadzone w formie ćwiczeń, studenci będą w czasie zajęć wykonywać niewielkie zadania pisarskie, które będą zahaczać tematycznie o treści poruszane podczas innych zajęć na kierunku kognitywistyka i komunikacja. Umiejętności rozwijane podczas kursu mają charakter uniwersalny i mogą się studentom wyjątkowo przydać w późniejszej pracy zawodowej wymagającej sprawnej komunikacji w piśmie.

- **Logika a komunikacja**

Symbole efektów uczenia się: KA7_WG5, KA7_UW7, KA7_KK1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się przypisanych do zajęć:

Celem kursu jest przedstawienie tego, w jaki sposób narzędzia współczesnej logiki mogą być wykorzystywane do analizy standardowych sytuacji komunikacyjnych. Pierwsza część kursu poświęcona zostanie na wprowadzenie do formalnej reprezentacji wiedzy oraz przekonań. Przedstawione zostaną teorie zmiany przekonań, modalne logiki epistemiczne, dynamiczne logiki epistemiczne, a także najważniejsze paradoksy epistemiczne. W tej części szczególny nacisk położony zostanie na modelowanie wiedzy grupowej i epistemicznych konsekwencji różnych interakcji zachodzących między agentami. W drugiej części kursu słuchacze zostaną zapoznani z elementami pragmatyki logicznej. Omówione zostaną presupozycje, implikatury konwersacyjne, teoria relewancji,

a także pragmadialektyka. Trzecia, ostatnia część zajęć dotyczyć będzie formalnych teorii dyskusji. Zaprezentowane zostaną różne logiki dialogiczne, a także podstawowe informacje dotyczące logiki nieformalnej i logicznych zastosowań wybranych narzędzi z teorii gier.

- ***Komunikacja medialna***

Symbole efektów uczenia się: KA7_WG1, KA7_WG2, KA7_UK2, KA7_KO1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się przypisanych do zajęć:

Celem zajęć jest prezentacja, pogłębiona analiza oraz dyskusja najważniejszych problemów dotyczących procesów komunikacyjnych realizowanych za pomocą środków masowego przekazu – tradycyjnych oraz wykorzystujących nowe technologie informacyjne. W ramach zajęć rozwijane są umiejętności skutecznego komunikowania z wykorzystaniem różnorodnych mediów. Poruszane są również kwestie dotyczące prawno-etycznych aspektów komunikacji medialnej.

Grupa Zajęć 2: Metodologia badań

- ***Metody badań jakościowych 1-2***

Symbole efektów uczenia się: KA7_WG16, KA7_WK5, KA7_UW9, KA7_UO1, KA7_KR1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się przypisanych do zajęć:

Celem zajęć jest zapoznanie studentów z głównymi podejściami teoretycznymi i praktyką badań jakościowych. Student zapoznaje się z głównymi paradygmatami badawczymi i metodologicznymi. Poznaje również standardy etyczne w badaniach jakościowych. Celem kursu jest ukształtowanie umiejętności badawczych studenta w zakresie projektowania, prowadzenia badań, analizy, interpretacji i prezentacji wyników empirycznych danych jakościowych. Student powinien nabyć umiejętność pozyskiwania, analizy i przedstawiania materiałów empirycznych. Kurs ma przygotować studentów do podejmowania indywidualnych i zespołowych działań w zakresie planowania i realizacji badań jakościowych.

- ***Metody komputerowej analizy tekstu***

Symbole efektów uczenia się: KA7_WG17, KA7_UW10, KA7_KK2

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się przypisanych do zajęć:

Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z działaniem oprogramowania komputerowego służącego do analizy (jakościowej i ilościowej) tekstów pisanych. Studenci podczas zajęć poznają najważniejsze funkcje wybranych programów służących do analizy tekstów, jak również otrzymają informacje na temat analizy treści jako metody badawczej w naukach społecznych i humanistycznych.

Grupa Zajęć 3: Moduł psychologiczno-filozoficzny

- **Wybrane zagadnienia psychologii poznawczej**

Symbole efektów uczenia się: KA7_WG1, KA7_WG6, KA7_WG8, KA7_KK3

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się przypisanych do zajęć:

Na zajęciach omawiane są najnowsze teorie i odkrycia psychologii poznawczej. Wśród poruszanych treści znajdują się m.in.: rozwój i zaburzenia procesów poznawczych, mechanizmy uczenia się i zapamiętywania oraz specyfika wyższych funkcji poznawczych. Ważnym elementem zajęć jest dyskusowanie zagadnień psychologii poznawczej w kontekście zastosowań praktycznych, mózgowego podłoża procesów poznawczych oraz wzajemnych związków pomiędzy funkcjonowaniem poznawczym a nowymi technologiami.

- **Percepcja i uwaga**

Symbole efektów uczenia się: KA7_WG1, KA7_WG6, , KA7_WG7, KA7_UW8

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się przypisanych do zajęć:

Celem kursu jest zapoznanie studenta z głównymi podejściami teoretycznymi i paradygmatami badawczymi w zakresie psychologii i filozofii percepcji i uwagi. Wskazane zostaną punkty styczne, w których rozważania filozoficzne na temat natury percepcji i uwagi mogą rozjaśniać analizy psychologiczne i na odwrót. Pokazany zostanie związek pomiędzy teoriami percepcji i uwagi oraz innymi wyższymi funkcjami poznawczymi, takimi jak rozwiązywanie problemów i rozumowanie. Celem zajęć jest ukształtowanie umiejętności studenta w zakresie analizy i wykorzystania wyników badań empirycznych oraz rozważań teoretycznych w samodzielnej pracy badawczej i zawodowej. Student powinien wykształcić umiejętność krytycznego myślenia w zakresie interpretacji badań oraz umiejętność aplikacji tych badań w praktyce. Kurs ma przygotować studenta do podejmowania indywidualnych oraz grupowych działań w zakresie zastosowania rozważań psychologicznych i filozoficznych na temat percepcji i uwagi do projektowania rozwiązań zgodnego z duchem praktyki opartej na badaniach, np. tworzenia rozwiązań cyfrowych wykorzystujących wiedzę na temat mechanizmów percepcyjnych i uwagowych.

- **Wyobraźnia i kreatywność**

Symbole efektów uczenia się: KA7_WG1, KA7_WG6, KA7_WG7, KA7_UW8

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się przypisanych do zajęć:

Celem kursu jest zapoznanie studentów z głównymi paradygmatami badawczymi oraz teoriami w psychologii poznawczej i filozofii dotyczących natury wyobraźni i kreatywności. Pokazany zostanie nierozzerwalny związek rozważań filozoficznych i psychologicznych dotyczących procesów wyobraźniowych i kreatywnych. Przedstawiony zostanie związek pomiędzy teoriami wyobraźni i kreatywności a powiązanymi z nimi innymi funkcjami poznawczymi, takimi jak pamięć, percepcja i rozwiązywanie problemów. Celem kursu jest ukształtowanie

umiejętności studenta w zakresie wykorzystywania wyników badań do ich samodzielnego projektowania i analizy. Student powinien również nabyć umiejętność krytycznej analizy wyników empirycznych. Kurs ma przygotować studenta do podejmowania indywidualnych i zespołowych działań w zakresie wykorzystywania wiedzy na temat teorii filozoficznych i psychologicznych dotyczących wyobraźni i kreatywności do projektowania rozwiązań kreatywnych i tworzenia społecznych i fizycznych przestrzeni służących poszukiwaniom rozwiązań kreatywnych.

- ***Cognitive rationality***

Symbole efektów uczenia się: KA7_WG1, KA7_WG7, KA7_WG9, KA7_WG12, KA7_WG15, KA7_UW7

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się przypisanych do zajęć:

Cognitive rationality to kurs prowadzony w języku angielskim poświęcony analizie ludzkiej racjonalności z perspektywy kognitywistycznej. Głównymi pytaniami, na które będziemy odpowiadać z pomocą najnowszych teorii z obszaru psychologii, psychologii społecznej, przetwarzania predykcynego, filozofii, a nawet psychiatrii, są: Skąd się biorą i jaki mają charakter błędy poznawcze? Czym są urojenia? Ma czym polegają teorie spiskowe i jak się rodzą? Dlaczego niektóre błędne przekonania uporczywie się utrzymują? Jaką rolę w racjonalności odgrywają społeczności, a także, patrząc z drugiej strony, jakie warunki sprzyjają posiadaniu i mnożeniu racjonalnych przekonań? Studenci będą także skłaniani do głębszej, filozoficznej refleksji nad tym, dlaczego pewne przekonania uważamy za racjonalne. Jak z punktu widzenia epistemologii racjonalne przekonania powinny wiązać się z odpowiednimi działaniami i kiedy oraz dlaczego powstaje napięcie między racjonalnością a innymi korzyściami płynącymi z przekonań. Kurs ma też za zadanie przekazać studentom praktyczne umiejętności związane z rozpoznawaniem powszechnych błędów poznawczych.

- ***Fenomenologia emocji***

Symbole efektów uczenia się: KA7_WG1, KA7_WG14, KA7_WG15

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się przypisanych do zajęć:

Celem przedmiotu jest wprowadzenie studentów do podstaw teorii i opisu emocji jako przeżyć zasadniczo świadomych, choć obejmujących komponentę nieświadomą i często „nieprzejrzystych”. Fenomenologia emocji, rozumiana jako próba opisu przeżyć takich jak strach/lęk, miłość, nienawiść, gniew itd., uwzględnia zarówno cielesne podłoże takich przeżyć, jak też ich znaczenie społeczne. Przywoływane będą więc elementy teorii i opisów emocji u klasyków fenomenologii oraz koncepcje nowszych autorów, łączących szeroko rozumiane podejście fenomenologiczne z empirycznymi badaniami psychologicznymi, neurobiologicznymi i socjologicznymi.

- **Social cognition**

Symbole efektów uczenia się: KA7_WG1, KA7_WG7, KA7_WG10, KA7_WG15

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się przypisanych do zajęć:

"Understanding the Mind in Society" explores the intricate web of thoughts, perceptions, and interpretations that shape human interaction and societal dynamics. This course delves into the cognitive processes behind social behaviour, unravelling how individuals perceive, comprehend, and respond to the complexities of social environments. Through a multidisciplinary approach blending psychology, neuroscience, and sociology, students dissect the mechanisms governing empathy, social perception, attribution, and decision-making within diverse cultural contexts. Drawing from contemporary research and classic theories, the course navigates through topics such as social influence, group dynamics, stereotypes, and the impact of technology on social cognition. Engaging discussions, empirical studies, and practical applications underscore the significance of social cognition in fostering meaningful connections, navigating conflicts, and understanding the intricacies of human sociality in the modern world.

- **Mózg i poznanie**

Symbole efektów uczenia się: KA7_WG1, KA7_WG6, KA7_WG8, KA7_WG12, KA7_UW2, KA7_UW5, KA7_KK3, KA7_KK4

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się przypisanych do zajęć:

Poznanie rzeczywistości oraz wszelkie towarzyszące mu subiektywne doświadczenia są efektem przetwarzania informacji przez mózg. Oznacza to, że pamięć, subiektywne doświadczenie, plany, cechy osobowości czy tożsamość jednostki są zależne od sposobu jego działania. Mózg człowieka jest produktem milionów lat ewolucji ssaków. Wykazuje on funkcjonalne i strukturalne podobieństwa do mózgow innych zwierząt, co pozwala na określenie filogenetycznej historii naszego gatunku. Przedstawiciele naszego gatunku nauczyli się używać mózgu do tworzenia abstrakcyjnych bytów, które zaczęły zwrótnie wpływać na rzeczywistość poprzez stanowienie norm społecznych, kulturowych, religijnych czy ekonomicznych. Dynamika tych zmian wielokrotnie przewyższa ewolucyjne możliwości adaptacji, co wywiera presję na plastyczne adaptowanie zastanych struktur mózgu do wyzwań dzisiejszej rzeczywistości. Celem kursu jest analiza ogólnych mechanizmów przetwarzania informacji przez mózg, które aplikowane do różnych rodzajów środowisk pozwalają na ich poznawanie i efektywną w nich nawigację.

- **Neuromarketing**

Symbole efektów uczenia się: KA7_WG8, KA7_UW2, KA7_KK4, KA7_KR1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się przypisanych do zajęć:

Celem kursu jest przedstawienie podstawowej wiedzy z zakresu neuropsychologii reklamy i marketingu. Student zdobędzie wiedzę na temat procesów mózgowych odpowiedzialnych za odbiór reklamy i jego zachowania zakupowe. Zapozna się z badaniami z zakresu marketingu sensorycznego. Pozna również podstawowe metody badań wykorzystywane w neuromarketingu. Będzie posiadał podstawową wiedzę z obszaru nauk o zarządzaniu, filozofii, psychologii i socjologii reklamy. Student zdobędzie umiejętności z zakresu krytycznej analizy badań oraz praktyk marketingowych ukierunkowanych na manipulowanie zachowaniami zakupowymi oraz będzie potrafił ocenić etyczność tych działań.

- **Neuroestetyka**

Symbole efektów uczenia się: KA7_WG8, KA7_WG11, KA7_UU1, KA7_KK2

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się przypisanych do zajęć lub grup zajęć:

Doświadczenia estetyczne są efektem obcowania z subiektywną treścią percepcji. Innymi słowy, „piękno jest w oku patrzącego”. Dzieła sztuki, utwory muzyczne, postawy moralne, płynność w sporcie czy równania matematyczne mogą być postrzegane jako piękne. Badania antropologiczne i psychologiczne wskazują na pewne uniwersalne cechy charakteryzujące obiekty generujące przeżycia estetyczne. Dzięki wykorzystaniu technik neuroobrazowania ulotne wrażenie piękna może być precyzyjniej zoperacjonalizowane, a jego rola w ewolucji naszego gatunku dookreślona. Celem kursu jest zapoznanie studenta z najnowszymi teoriami oraz paradygmatami badawczymi w zakresie neurobiologii doświadczenia estetycznego i sztuki. Poruszona zostanie kwestia neuroestetyki jako dyscypliny badawczej oraz mechanizmów przetwarzania informacji odpowiedzialnych za doświadczenie estetyczne i artystyczne. Omówiona zostanie rola emocji i ekspertyzy w kształtowaniu się doświadczenia estetycznego i artystycznego. Student nabędzie wiedzę na temat neurobiologicznych mechanizmów odpowiedzialnych za odbiór sztuki i piękna oraz filozoficznych interpretacji badań empirycznych. Kurs ma przygotować studenta do przyszłej interdyscyplinarnej pracy z ekspertami z dziedziny filozofii, psychologii, neurobiologii i AI przy projektowaniu rozwiązań społecznych i internetowych oraz w wykorzystaniu wyników empirycznych do kreatywnego rozwiązywania problemów.

- **Umysł i artefakty**

Symbole efektów uczenia się: KA7_WG2, KA7_WG6, KA7_WK4, KA7_UW4, KA7_UU1, KA7_UU2, KA7_KR1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się przypisanych do zajęć:

Celem zajęć jest analiza roli artefaktów w realizacji procesów umysłowo-poznawczych – od prostych narzędzi po wyrafinowane technologie: systemy sztucznej inteligencji, implanty kognitywne, interfejsy mózg-komputer, roboty kognitywne. Student zdobywa wiedzę na temat różnych rodzajów artefaktów

kognitywnych oraz ich zastosowań, rozpoznaje możliwości i zagrożenia, jakie wiążą się z ich użyciem, rozumie przemiany, jakim podlega współczesne społeczeństwo informacyjne.

- **Człowiek i technika**

Symbole efektów uczenia się: KA7_WK4, KA7_UK2, KA7_UK3, KA7_UU1, KA7_KK1, KA7_KK2, KA7_KR1, KA7_KR3

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się przypisanych do zajęć:

Celem przedmiotu jest krytyczna refleksja nad związkami łączącymi człowieka z tworzoną przez niego techniką. Tematyka kursu jest ujmowana dwutorowo. Z jednej strony w sposób historyczny: materiał przechodzi od prehistorii i przełomu antropologicznego, jakim była rewolucja rolnicza i wynalazek produkcji żywności, przez rozumienie techniki znane ze starożytnej Grecji, po rewolucję naukowo-przemysłową oraz najnowsze zagadnienia związane z wpływem techniki na życie ludzkie, takie jak rozwój Internetu, upowszechnienie się smartfonów, robotyzacja, pojawienie się sztucznej inteligencji, algorytmy, katastrofa klimatyczna i współczesne wyzwania ekologiczne. Z drugiej strony tematyka kursu jest ujmowana problemowo. Zorganizowanej chronologicznie problematyce – od prehistorii po transhumanizm – towarzyszy pogłębiona refleksja krytyczna dotycząca zagadnień podejmowanych w części historycznej. Stawiane są fundamentalne, filozoficzne pytania o istotę techniki, mechanizmy rządzące jej ewolucją, znaczenie pojęć takich jak postęp, rozwój czy wzrost gospodarczy, związki łączące technikę bądź technonaukę z kapitalizmem, wpływ techniki na rozumienie natury ludzkiej. Kurs przyjmuje perspektywę zbliżoną do krytycznej historii techniki, a przede wszystkim do studiów nad nauką i techniką (STS) – interdyscyplinarnego nurtu badającego relacje między nauką, techniką a społeczeństwem, korzystającego z metod socjologii, antropologii oraz filozofii. Studenci poznają jednak również klasyczne teksty humanistyczne poświęcone historii i filozofii techniki.

Grupa Zajęć 4: Moduł projektowy

- **Psychologia projektowania**

Symbole efektów uczenia się: KA7_WG4, KA7_WG6, KA7_UW2, KA7_UW4, KA7_UW5, KA7_UW6, KA7_UK1, KA7_KK2

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się przypisanych do zajęć:

Celem kursu jest zapoznanie studenta ze współczesnym stanem wiedzy i teoriami dotyczącymi metod projektowania, zarządzania projektami oraz wykorzystania wyników badań psychologicznych dotyczących zdolności percepcyjnych i poznawczych do tworzenia innowacyjnych projektów. Kurs ma za zadanie ukształtowanie umiejętności związanych z wykorzystaniem wiedzy i teorii filozoficznych, psychologicznych i neurobiologicznych dotyczących projektowania do tworzenia rozwiązań kreatywnych. Student powinien potrafić wykorzystać wiedzę w zakresie psychologii, neuropsychologii i AI do projektowania produktów

internetowych, mobilnych, społecznych i kulturowych. Kurs ma przygotować studentów do współpracy z ekspertami z dziedziny filozofii, psychologii, neuropsychologii i AI przy inicjowaniu zmian społecznych i kreatywnego rozwiązywania problemów napotykanym na gruncie naukowym i praktycznym.

- **Warsztaty kreatywnego myślenia**

Symbole efektów uczenia się: KA7_WG13, KA7_UW6, KA7_KO1, KA7_KO2, KA7_KR2,

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się przypisanych do zajęć:

Zdolność kreatywnego myślenia i rozwiązywania problemów jest jedną z najbardziej przydatnych kompetencji społecznych. Kreatywność to umiejętność, która może być ćwiczona i rozwijana poprzez praktyczną naukę metod i technik pobudzających umysł do działania. Celem zajęć jest rozpoznanie indywidualnego i grupowego twórczego potencjału uczestników, zachęta do nieszablonowego myślenia oraz nauka różnych sposobów stymulacji intelektualnej. Proces myślenia twórczego opiera się na szeregu operacji intelektualnych, takich jak abstrahowanie, budowanie skojarzeń, rozumowanie, myślenie metaforyczne i dokonywanie transformacji. Podczas warsztatów uczestnicy będą rozwijać te zdolności poprzez praktyczny trening indywidualny i grupowy w formie ćwiczeń, gier i zabaw. W ramach wprowadzenia omówione zostaną badania nad neurobiologicznym podłożem procesów twórczych, a także rolę ciała i aktywności fizycznej w szeroko rozumianej kreatywności.

- **Warsztaty UX&UI**

Symbole efektów uczenia się: KA7_WK1, KA7_WK2, KA7_UW3, KA7_UO2, KA7_KR2

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się przypisanych do zajęć:

Technologia przenika każdy aspekt naszego życia, więc tworzenie produktów cyfrowych, które mają za zadanie dostarczyć nam pozytywnych doświadczeń staje się koniecznością i niezbędnym standardem. W tym podejściu użytkownik jest stawiany na pierwszym miejscu i odgrywa kluczową rolę. Projektowanie interfejsu użytkownika (UI) i doświadczenia użytkownika (UX) ma bezpośredni wpływ na sukces cyfrowego produktu. W trakcie warsztatów dowiemy się, czym są UI/UX i dlaczego są one niezbędne do rozwoju i projektowania każdego produktu cyfrowego. Wyjaśnimy aspekty projektowania oraz wpływ na interakcje i doświadczenia użytkownika wraz z czynnikami, które będą w stanie poprawić nasze wrażenia cyfrowe. Skupimy się na wyjaśnieniu różnic między UI oraz UX. Omówimy definicje i kluczowe elementy zarówno UI jak i UX. Skupimy się na procesie projektowania interfejsu i doświadczenia użytkownika oraz przeanalizujemy ich znaczenie w różnych kontekstach (np. tworzenia stron internetowych, aplikacji, SEO). W czasie warsztatów będziemy omawiać najlepsze praktyki wraz ze wskazaniem narzędzi, które mogą być użyte do projektowania UI/UX. Będziemy analizować aktualne trendy w projektowaniu.

Przyjrzymy się przykładom z życia oraz omówimy jak UI/UX wpływa i kształtuje nasze doświadczenie. Nauczymy się: (i) wyjaśniać projekty i koncepcje UI/UX, (ii) najlepszych praktyk i kluczowych podejść do rozwoju i projektowania, (iii) metodologii projektowania stron internetowych, takich jak Responsive Web Design oraz Progressive Web Development, (iv), korzystania z programów i różnych funkcji tych programów, (v) tworzenia aplikacji oraz stron internetowych za pomocą odpowiednich frameworków (np. Bootstrap).

- **Narzędzia AI w projektowaniu**

Symbole efektów uczenia się: KA7_WG3, KA7_WG18, KA7_WK1, KA7_WK2, KA7_WK3, KA7_UO2, KA7_UU1, KA7_UU2, KA7_KK3, KA7_KO2, KA7_KR1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się przypisanych do zajęć:

Celem zajęć jest zaznajomienie studenta z narzędziami sztucznej inteligencji wykorzystywanymi w procesie projektowania, ze szczególnym uwzględnieniem wspomagania ludzkiej kreatywności za pomocą AI w takich obszarach, jak nauka, muzyka, malarstwo, architektura i inne. Studenci podczas zajęć uczą się stosować wiedzę o algorytmach do praktycznych zastosowań w kontekście kreatywności.

- **Projektowanie gier 1-2**

Symbole efektów uczenia się: KA7_WG18, KA7_WK1, KA7_KO2

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się przypisanych do zajęć:

Celem kursu jest zapoznanie studentów z głównymi badaniami w zakresie teorii tworzenia gier elektronicznych. Wprowadzone zostaną również elementy antropologii i fizyki gier. W trakcie kursu student nabeździe umiejętności testowania i tworzenia gier komputerowych zgodnie z ideą praktyki opartej na badaniach. Student nauczy się również podstaw zarządzania projektami i jakością gier oraz zostanie wdrożony w kwestie marketingu i sprzedaży gier. Kurs ma przygotować studenta do współpracy w zespołach oraz zarządzania projektami tworzenia gier elektronicznych.

- **Warsztaty design thinking**

Symbole efektów uczenia się: KA7_WG3, KA7_WG18, KA7_UK3, KA7_KK3, KA7_KO2, KA7_KR2

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się przypisanych do zajęć:

Celem zajęć jest zapoznanie studentów z uniwersalną metodą (znaną jako *design thinking* – myślenie projektowe) tworzenia innowacji i kreatywnego rozwiązywania problemów w oparciu o znajomość wyników badań i zrozumienie potrzeb użytkowników. Student ma dodatkowo zapoznać się z technologiami sztucznej inteligencji wykorzystywanymi w projektowaniu produktów oraz rozwiązań internetowych i mobilnych. Powinien również poznać specjalistyczną terminologię dotyczącą projektowania i *design thinking* w języku angielskim. Celem kursu jest

wykształcenie umiejętności pracy zespołowej oraz wykorzystania wiedzy z zakresu UX, UI oraz metodologii *design thinking* do tworzenia rozwiązań kreatywnych w dziedzinach internetowych, mobilnych, ale również w dziedzinie usług i projektów społecznych i kulturalnych. Student powinien również nabyć umiejętność sprawdzania efektywności rozwiązania w praktyce w postaci umiejętności projektowania badania empirycznego. Dodatkowo kurs ma na celu kształtowanie umiejętności zrozumiałego przedstawiania najważniejszych wyników badań, teorii z zakresu filozofii, psychologii, neurobiologii i AI w celach projektowych. Student powinien również nabyć umiejętności śledzenia i krytycznej oceny tych badań i teorii. Kurs ma przygotować studenta do inicjowania i aktywnego uczestnictwa w działaniach na rzecz rozwoju życia społecznego i kulturalnego poprzez szukanie i projektowanie rozwiązań kreatywnych oraz umiejętną analizę potrzeb. Dodatkowo student powinien być świadomy dylematów etycznych i problemów związanych z projektowaniem rozwiązań.

- ***Tworzenie produktu***

Symbole efektów uczenia się: KA7_WG4, KA7_WK1, KA7_WK2, KA7_WK3, KA7_UW3, KA7_UW4, KA7_UW5, KA7_UW7, KA7_UW8, KA7_KK2, KA7_KO2
Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się przypisanych do zajęć:

Zajęcia skupiają się przede wszystkim na praktycznym zastosowaniu teorii tworzenia produktów IT, takich jak strony internetowe, aplikacje, programy. Podczas zajęć poruszane będą zagadnienia jasnego określenia wizji produktu, jego designu, rozpisania zadań i wykonania planu stworzenia produktu oraz jego wykonania. Podczas poznawania cyklu życia produktu studenci zostaną zaznajomieni z najważniejszymi narzędziami wykorzystywanymi przez specjalistów zajmujących się tworzeniem produktów oraz z najnowszymi rozwiązaniami z dziedziny sztucznej inteligencji, wspomagającymi proces tworzenia.

- ***Zarządzanie projektami***

Symbole efektów uczenia się: KA7_WG4, KA7_WK1, KA7_KO1, KA7_KO2, KA7_KR1

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się przypisanych do zajęć:

Celem zajęć jest omówienie procesu zarządzania projektami w pełnym cyklu życia projektu: tj. od rozpoczęcia projektu, poprzez planowanie i wykonanie do kontroli i oceny projektu. Część zajęć zostanie poświęcona tematyce zarządzania projektami europejskimi oraz przybliżeniu informacji dotyczących nowoczesnych metod pomocnych w sprawnym i skutecznym zarządzaniu projektami.

Grupa Zajęć 5: Przedmioty fakultatywne

W ramach realizowanych na drugim roku studiów zajęć fakultatywnych student powinien osiągnąć 12 ECTS, w tym 3 ECTS za zajęcia w języku obcym. Każdego roku ogłaszana jest lista proponowanych przedmiotów (w tym zajęcia w języku obcym), z której studenci dokonują wyboru fakultetów obowiązujących w danym roku. Zajęcia fakultatywne mogą być prowadzone w formie wykładów, ćwiczeń, konwersatoriów lub laboratoriów. Przedmioty fakultatywne umożliwiają osiągnięcie efektów uczenia się wskazanych w sylabusie przez prowadzącego dany przedmiot z puli wszystkich efektów uczenia się określonych dla kierunku studiów kognitywistyka i komunikacja drugiego stopnia. Treści programowe fakultetów mają charakter kierunkowy i wiążą się bezpośrednio z profilem kognitywistyki i komunikacji drugiego stopnia.

Przykładowe fakultety: (i) *Metapercepcja w relacjach interpersonalnych*, (ii) *Kontrola i samoregulacja zachowania*, (iii) *Antropologia kognitywna*, (iv) *Dostępność społeczna. Wprowadzenie do projektowania uniwersalnego*, (v) *Sieci złożone, społeczeństwo informacyjne a cyberbezpieczeństwo*, (vi) *Lingwistyka dyskursu*, (vii) *Pragmatyka kognitywna*, (viii) *Kognitywistyka w psychiatrii*, (ix) *Big Data*, (x) *Uczenie maszynowe*.

Grupa Zajęć 6: Przedmioty na innych kierunkach

W ramach realizowanych na drugim roku studiów zajęć na innych kierunkach student powinien osiągnąć 6 ECTS, w tym 3 ECTS za zajęcia w języku obcym. Zajęcia na innych kierunkach są wybierane przez studenta w porozumieniu z promotorem. Efekty uczenia się w ramach tych zajęć powinny być zbieżne z efektami dla kierunku studiów kognitywistyka i komunikacja drugiego stopnia.

Grupa Zajęć 7: Przedmioty dyplomowe

- ***Proseminarium***

Symbole efektów uczenia się: KA7_UW1, KA7_UK1, KA7_UU1, KA7_UU2, KA7_KR2, KA7_KR3

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się przypisanych do zajęć:

Celem proseminarium jest przygotowanie studentów do udziału w seminarium poprzez zapoznanie z procesem określania problemu badawczego, formułowania hipotez roboczych i ich weryfikacji w toku analizy i interpretacji wyników przeprowadzonych badań. W ramach proseminarium studenci wyszukują i analizują literaturę naukową z zakresu kognitywistyki pod kątem wyboru tematu pracy magisterskiej.

- ***Seminarium magisterskie 1-2***

Symbole efektów uczenia się: KA7_UW1, KA7_UK1, KA7_UU1, KA7_UU2, KA7_KR2, KA7_KR3

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się przypisanych do zajęć:

Celem seminarium jest przygotowanie studenta do samodzielnego napisania pracy dyplomowej (magisterskiej) z zakresu zagadnień zaliczanych do obszaru problemowego kognitywistyki i komunikacji. Uczestnicy seminarium, korzystając ze wskazówek promotora, formułują dokładny temat pracy, dobierają i wyszukują literaturę, opracowują strukturę pracy i jej główne tezy, a następnie przygotowują i prezentują jej kolejne rozdziały. Studenci uczą się umiejętności analizy tekstów stanowiących podstawę prac dyplomowych, zgodnego z prawem wykorzystywania ich w swoim pracach, a także krytycznej dyskusji twierdzeń i teorii z zakresu kognitywistyki komunikacji. W ramach seminarium magisterskiego dyskutowane są wybrane teksty stanowiące podstawę pisanych prac dyplomowych, a także teksty związane z tematem seminarium (różne dla różnych seminariów magisterskich proponowanych na kierunku studiów drugiego stopnia kognitywistyka i komunikacja). Prace dyplomowe (magisterskie) mogą mieć charakter teoretyczno-problemowy lub badawczo-empiryczny (zaprojektowanie, przeprowadzenie i prezentacja wyników badań własnych).

Grupa Zajęć 8: Praktyki zawodowe

- Wymiar (w tygodniach oraz godzinach): 3 tygodnie, 45 godzin,
- Liczba punktów ECTS: 3
- Symbole efektów uczenia się: KA7_UW1, KA7_UW2, KA7_UW3, KA7_UW4, KA7_UW7, KA7_UK3, KA7_UO2, KA7_KK2, KA7_KO2, KA7_KR1, KA7_KR2, KA7_KR3
- Zasady i forma odbywania praktyk zawodowych:
Udział w praktykach zawodowych ma na celu zapoznanie studentów z funkcjonowaniem rynku pracy i zasadami organizacji pracy w wybranych podmiotach (media, firmy z branży IT, placówki kultury, agencje reklamowe i inne) oraz kształtowanie umiejętności zawodowych zwiększających możliwości skutecznego konkurowania studentów na rynku pracy.

Studenci mają możliwość odbywania praktyk w całym toku studiów, jednak nie później niż do zakończenia ostatniej sesji egzaminacyjnej w semestrze czwartym. Zasady realizacji i warunki zaliczenia praktyk określają regulamin i program praktyk zawodowych. Weryfikacja efektów uczenia się jest potwierdzana oceną opisową ze strony organizatora praktyk oraz oceną wystawioną przez opiekuna praktyk.

Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia: egzaminy ustne lub pisemne, zaliczenia ustne lub pisemne, ocena ciągła na podstawie aktywności na zajęciach, prezentacji indywidualnych lub zespołowych prac projektowych, dyskusji, okresowych sprawdzianów, pisemnych prac domowych lub zadań laboratoryjnych.

Warunki ukończenia studiów oraz uzyskiwany tytuł zawodowy:

Warunkami ukończenia studiów oraz uzyskania tytułu zawodowego magistra na kierunku kognitywistyka i komunikacja są:

a) osiągnięcie wszystkich kierunkowych efektów uczenia się potwierdzone zaliczeniem przedmiotów wymienionych w programie studiów (w tym praktyk),

b) uzyskanie oceny pozytywnej za pracę dyplomową (magisterską),

c) zdanie ustnego egzaminu dyplomowego – podczas egzaminu student: (i) prezentuje i uzasadnia główne tezy pracy dyplomowej (w wypadku pracy empirycznej – założenia metodologiczne oraz wyniki przeprowadzonych badań), (ii) odpowiada na pytanie zadane przez promotora, (iii) odpowiada na pytanie zadane przez recenzenta pracy.

Program studiów - wskaźniki ilościowe

forma studiów: stacjonarne

L.P.	NAZWA GRUPY ZAJĘĆ/ NAZWA ZAJĘĆ	KOD ZAJĘĆ USOS	Liczba godzin zajęć	punkty ECTS	Punkty ECTS uzyskiwane w ramach zajęć:				
					do wyboru	z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów (dot. studiów stacjonarnych)	z dziedzin nauk humanistycznych lub nauk społecznych*	związanych z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów, dla studiów o profilu ogólnoakademickim	kształtujących umiejętności praktyczne, dla studiów o profilu praktycznym
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grupa Zajęć_1 (Język i komunikacja)									
1	Język obcy 1	460-KS2-1JA1	30	2		1			
2	Język obcy 2	460-KS2-1JA2	30	2		1			
3	Specjalistyczny język obcy	460-KS2-2SJA	30	2		1		2	
4	Warsztaty pisania kreatywnego	460-KS2-1WPK	15	2		1		2	
5	Logika a komunikacja	460-KS2-1LAK	30	3		1,5		3	
6	Komunikacja medialna	460-KS2-2KOM	15	1		0,5		1	
RAZEM				12	0	6	0	8	0
Grupa Zajęć_2 (Metodologia badań)									
1	Metody badań jakościowych 1	460-KS2-1MBJ1	30	3		1,5		3	
2	Metody badań jakościowych 2	460-KS2-1MBJ2	30	3		1,5		3	
3	Metody komputerowej analizy tekstu	460-KS2-1MKA	15	1		0,5		1	
RAZEM				7	0	3,5	0	7	0

Grupa Zajęć_ 3 (Moduł psychologiczno-filozoficzny)									
1	Wybrane zagadnienia psychologii poznawczej	460-KS2-1WZP	30	3		1,5		3	
2	Percepcja i uwaga	460-KS2-1PIU	15	2		1		2	
3	Wyobraźnia i kreatywność	460-KS2-1WIK	15	2		1		2	
4	Cognitive rationality	460-KS2-2COR	15	2		1		2	
5	Fenomenologia emocji	460-KS2-2FEE	15	2		1		2	
6	Social cognition	460-KS2-2COG	30	3		1,5		3	
7	Mózg i poznanie	460-KS2-1MIP	30	3		1,5		3	
8	Neuromarketing	460-KS2-2NEM	30	2		1		2	
9	Neuroestetyka	460-KS2-2NEE	15	2		1		2	
10	Umysł i artefakty	460-KS2-1UIA	30	3		1,5		3	
11	Człowiek i technika	460-KS2-2CIT	30	3		1,5		3	
RAZEM				27	0	13,5	0	27	0
Grupa Zajęć_ 4 (Moduł projektowy)									
1	Psychologia projektowania	460-KS2-1PSP	30	3		1,5			
2	Warsztaty kreatywnego myślenia	460-KS2-1WKM	30	3		1,5		3	
3	Warsztaty UX&UI	460-KS2-1WUU	30	3		1,5		3	
4	Narzędzia AI w projektowaniu	460-KS2-1NAI	30	3		1,5		3	
	Projektowanie gier 1	460-KS2-1PG1	30	3		1,5			
5	Projektowanie gier 2	460-KS2-1PG2	30	3		1,5			
6	Warsztaty design thinking	460-KS2-1WDT	30	5		2,5		5	
7	Tworzenie produktu	460-KS2-1TWP	15	1		0,5			
8	Zarządzanie projektami	460-KS2-2ZAP	15	1		0,5		1	
RAZEM				25	0	12,5	0	15	0
Grupa Zajęć_ 5 (Przedmioty fakultatywne; jeden w języku angielskim)									
1	Przedmiot 1	460-KS2-2PF1	30	3	3	1,5		3	
2	Przedmiot 2	460-KS2-2PF2	30	3	3	1,5		3	
3	Przedmiot 3	460-KS2-2PF3	30	3	3	1,5		3	
4	Przedmiot 4	460-KS2-2PF4	30	3	3	1,5		3	
RAZEM				12	12	6	0	12	0
Grupa Zajęć_ 6 (Przedmioty na innych kierunkach; jeden w języku angielskim)									
1	Przedmiot IK1	460-KS2-2PIK1	30	3	3	1,5		3	
2	Przedmiot IK2	460-KS2-2PIK2	30	3	3	1,5		3	

RAZEM				6	6	3	0	6	0
Grupa Zajęć_ 7 (Przedmioty dyplomowe)									
1	Proseminarium	460-KS2-1PSM	30	3	3	1,5		1,5	
2	Seminarium magisterskie 1	460-KS2-2SM1	30	6	6	3		3	
3	Seminarium magisterskie 2	460-KS2-2SM2	30	16	16	8		8	
RAZEM				25	25	12,5	0	12,5	0
Grupa Zajęć_ 8 (Praktyki zawodowe)									
	Praktyki zawodowe (3 tygodnie, 45 godzin)	460-KS2-2PRA	3	3	1,5				
OGÓLEM				117	46	58,5	0	87,5	0

* liczbę punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych, nie mniejszą niż 5 punktów ECTS – w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne.	84%
Procentowy udział liczby punktów ECTS każdej z dyscyplin, do których jest przyporządkowany kierunek studiów, w liczbie punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów, ze wskazaniem dyscypliny wiodącej.	dyscyplina wiodąca: filozofia - 51%, nauki o komunikacji społeczne i mediach - 16%, psychologia - 15%, nauki biologiczne - 7%, informatyka - 7%, nauki prawne - 2%, nauki o zarządzaniu - 2%,
Procentowy udział liczby punktów ECTS w ramach zajęć do wyboru w liczbie punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów, w wymiarze nie mniejszym niż 30% liczby punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów.	36,75%
Procentowy udział liczby punktów ECTS w ramach zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów w liczbie punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów, w wymiarze nie mniejszym niż 50% liczby punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów (dot. studiów stacjonarnych).	50%
Dla studiów o profilu ogólnoakademickim – procentowy udział liczby punktów ECTS w ramach zajęć związanych z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów w liczbie punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów, w wymiarze większym niż 50% liczby punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów.	75%
Dla studiów o profilu praktycznym – procentowy udział liczby punktów ECTS w ramach zajęć kształtujących umiejętności praktyczne w liczbie punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów, w wymiarze większym niż 50% liczby punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów.	nie dotyczy

DOCUMENT
CREATED
WITH



PDF
COMBINER

PDF Combiner is a free application that you can use to combine multiple PDF documents into one.

Three simple steps are needed to merge several PDF documents. First, we must add files to the program. This can be done using the Add files button or by dragging files to the list via the Drag and Drop mechanism. Then you need to adjust the order of files if list order is not suitable. The last step is joining files. To do this, click button Combine PDFs.

Main features:

secure PDF merging - everything is done on your computer and documents are not sent anywhere

simplicity - you need to follow three steps to merge documents

possibility to rearrange document - change the order of merged documents and page selection

reliability - application is not modifying a content of merged documents.

Visit the homepage to download the application:

www.jankowskimichal.pl/pdf-combiner

To remove this page from your document, please donate a project.