

1. Jednostka naukowo-dydaktyczna: Instytut Nauk o Informacji
2. Nazwa kierunku, poziom, profil: ARCHITEKTURA INFORMACJI, I stopień - licencjat, profil praktyczny
3. Dyscypliny, do których jest przyporządkowany kierunek studiów:

<i>Dyscyplina wiodąca</i>	Nauki o komunikacji społecznej i mediach	75 %
<i>Pozostałe dyscypliny</i>	Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	25 %

4. Sylwetka absolwenta:

Absolwent studiów I stopnia posiada ogólną wiedzę z obszaru nauk społecznych, uzupełnioną o elementy sztuki 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 nt. metod tworzenia użytecznych oraz wyszukiwalnych produktów informacyjnych, zasad organizowania informacji i systemów zarządzania informacją, architektury systemów informacyjnych, takich jak: bazy danych, serwisy internetowe, repozytoria cyfrowe. Legitymuje się następującymi umiejętnościami:

1. projektowania przestrzeni informacyjnych poprzez zastosowanie m.in.: analizy, selekcji i organizacji informacji na podstawie cech formalnych i treściowych, opracowywania systemów wyszukiwawczych;
2. projektowania funkcjonalnego, estetycznego i atrakcyjnego graficznie komunikatu wizualnego, uwzględniającego zasady ergonomii, dla mediów tradycyjnych i cyfrowych;
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.

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.

5. Cel studiów:

Uzyskanie kwalifikacji i kompetencji uprawniających do podjęcia pracy w zawodach: architekta informacji, projektanta grafiki i multimediiów, 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.

6. Kierunkowe efekty uczenia się i ich odniesienie do efektów uczenia się dla kwalifikacji na odpowiednim poziomie Polskiej Ramy Kwalifikacji

Symbol efektu kierunkowego	Kierunkowe efekty uczenia się	Odniesienie do efektów uczenia się zgodnych z Polską Ramą Kwalifikacji	
		Symbol charakterystyk uniwersalnych I stopnia ¹	Symbol charakterystyk II stopnia ²
WIEDZA			
K_W01	Ma uporządkowaną wiedzę z architektury informacji oraz jej relacji z dziedzinami pokrewnymi – w tym z teorii komunikacji wizualnej, ergonomii – zorientowaną na działania praktyczne.	P6U_W	P6S_WG
K_W02	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.	P6U_W	P6S_WG
K_W03	Ma wiedzę teoretyczną i praktyczną w zakresie systemów organizacji i zarządzania informacją oraz wiedzę w działalności kulturalnej i gospodarczej.	P6U_W	P6S_WG
K_W04	Orientuje się w zakresie aktualnych trendów związanych z projektowaniem przestrzeni informacyjnych i wizualizacją danych w działalności kulturalnej, medialnej i promocyjnej.	P6U_W	P6S_WG
K_W05	Wykazuje znajomość metod i technik projektowania graficznego i wizualnego oraz stosowania technologii cyfrowej do	P6U_W	P6S_WK

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

² 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).

	realizacji zadań projektowych.		
K_W06	Orientuje się w zakresie ustawodawstwa związanego z ochroną własności przemysłowej i intelektualnej.	P6U_W	P6S_WK
K_W07	Ma wiedzę na temat architektury systemów informacyjnych, takich jak: bazy danych, systemy typu big data, zintegrowanych systemów zarządzania treścią, intranetów.	P6U_W	P6S_WG/K
UMIEJĘTNOŚCI			
K_U01	Wyszukuje, analizuje, ocenia, selekcjonuje, dokonuje syntezy informacji wykorzystując różnorodne źródła, techniki i strategie.	P6U_U	P6S_UW
K_U02	Potrafi przeprowadzić badania z udziałem użytkowników wykorzystując właściwe metody i narzędzia oraz wyciągać wnioski na podstawie pozyskanych informacji na potrzeby własnych projektów.	P6U_U	P6S_UW
K_U03	Posiada umiejętność stosowania odpowiedniej stylistyki projektu dla wyrażenia określonego komunikatu oraz potrafi projektować grafikę z uwzględnieniem interaktywności i zastosowaniem odpowiednich technik informacyjno-komunikacyjnych.	P6U_U	P6S_UW
K_U04	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.	P6U_U	P6S_UW
K_U05	Potrafi przygotować i przedstawić w języku polskim i obcym prezentację projektu przedstawiającego wyniki analiz, propozycje i wnioski dotyczące badań i analizy przestrzeni informacji.	P6U_U	P6S_UW
K_U06	Potrafi wykonywać projekty na odpowiednio wysokim poziomie estetycznym i funkcjonalnym z wykorzystaniem odpowiedniego oprogramowania.	P6U_U	P6S_UW
K_U07	Potrafi współpracować w zespole, a także	P6U_U	P6S_UO

	organizować pracę takiego zespołu.		
K_U08	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.	P6U_U	P6S_UU
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K_K01	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.	P6U_K	P6S_KK
K_K02	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.	P6U_K	P6S_KO
K_K03	Uczestniczy w rozwoju dyscypliny i profesji poprzez udział w różnych inicjatywach związanych z aktywnością kulturalną oraz rozwojem regionu.	P6U_K	P6S_KR
K_K04	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.	P6U_K	P6S_KR