COLLEGIUM DA VINCI

Plan studiów stacjonarnych pierwszego stopnia

Kierunek Marketing internetowy

A. Moduły międzykierunkowe obligatoryjne

LP.	NAZWA PRZEDMIOTU	FORMA ZALICZENIA	RODZAJ SALI	SEMESTR	ECTS	LICZBA GODZIN ZAJĘĆ								LATA STUDIÓW											
						RAZEM	w tym							I ROK				II ROK				III ROK			
							WYKŁAD							1 SEM		2 SEM		3 SEM		4 SEM		5 SEM		6 SEM	
								C	K	W	E-L	S	Inne	W	AF	W	AF	W	AF	W	AF	W	AF	W	AF
	Moduł ogólny I	Zz		1	5	20					20				20										
1	BHP	Zz		1		5					5				5										
2	Ochrona własności intelektualnej	Zz		1		5					5				5										
3	Wstęp do studiowania	Zz		1		5					5				5										
4	Szkolenie biblioteczne	Zz		1		5					5				5										
	Moduł językowy I	Zo		2	5	30		20			10						30								
1	Język obcy	Zo		2		20		20									20								
2	Język obcy e-learning	Zz		2		10					10						10								
	Moduł językowy II	Zo		3	5	30		20			10								30						
1	Język obcy	Zo		3		20		20											20						
2	Język obcy e-learning	Zz		3		10					10								10						
	Moduł językowy III	Zo		4	5	30		20			10									30					
1	Język obcy	E		4		20		20												20					
2	Język obcy e-learning	Zz		4		10					10									10					
	Moduł technologiczny I	Zz		2	2	15					15						15								
1	Technologie informacyjne	Zz		2		15					15						15								
	Moduł technologiczny II	Zz		3	2	15					15								15						
1	Technologie informacyjne	Zz		3		15					15								15						
	Człowiek-Myśl-Społeczeństwo	Zz		3	1	10			10						30										
1	Filozofia dla każdego	Zo1		1		10			10						10										
2	Socjologia dla każdego	Zo1		1		10			10						10										
	Tutoring I	Zz1		1	1	15				15					15										
	Tutoring zespołowy	Zz1		1		15				15					15										
	Tutoring II	Zz2		2	1	25				25							25								
	Tutoring zespołowy	Zz2		2		25				25							25								
1	**Spotkanie z opiekunem roku 1**			1		2							2	2											
2	**Spotkanie z opiekunem roku 2**			2		2							2			2									
3	**Spotkanie z opiekunem roku 3**			3		2							2					2							
4	**Spotkanie z opiekunem roku 4**			4		2							2							2					

5	**Spotkanie z opiekunem roku 5**			5		2							2									2			
6	**Spotkanie z opiekunem roku 6**			6		2							2											2	
LICZBA GODZIN DYDAKTYCZNYCH				**27**	**194**		**60**	**10**	**40**	**80**		**4**	**2**	**65**		**70**		**45**		**30**			**2**	

B. Moduły kierunkowe obligatoryjne

LP.	NAZWA PRZEDMIOTU	FORMA ZALICZENIA	RODZAJ SALI	SEMESTR	ECTS	LICZBA GODZIN ZAJĘĆ								LATA STUDIÓW											
						RAZEM	w tym							I ROK				II ROK				III ROK			
														1 SEM		2 SEM		3 SEM		4 SEM		5 SEM		6 SEM	
							WYKŁ	C	K	W	E-L	S	Inne	W	AF	W	AF	W	AF	W	AF	W	AF	W	AF
	Podstawy psychologii i komunikacji społecznej	Zo1			5	30	10	20	0	0	0	0	0	10	20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	Komunikacja społeczna	E1	SK	1		10	10							10											
2	Komunikacja społeczna w praktyce	Zo1	Sk	1		10		10							10										
3	Psychologia społeczna	Zo1	SK	1		10		10							10										
	Wprowadzenie do mediaworkingu (moduł projektowy)	Zo1			3	20	0	5	0	15	0	0	0	0	20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	Podstawy pracy projektowej i ocena kompetencji	E1	W	1		5		5							5										
2	Projekt zespołowy	Zo1	Skomp	1		15				15					15										
	Socialmedia	Zo1			9	60	8	0	0	52	0	0	0	8	52	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	Media społecznościowe	E1	SK	1		8	8							8											
2	Zarządzanie społecznością i społeczny kapitał sieci - case study	Zo1	Skomp	1		10				10					10										
3	Optymalizacja profili społecznościowych	Zo1	Skomp	1		12				12					12										
4	Buzz marketing w internecie	Zo1	Skomp	1		8				8					8										
5	Narzędzia social media	Zo1	Skomp	1		10				10					10										
6	Warsztat tworzenia kontentu	Zo1	Skomp	1		12				12					12										
	Marketing i techniki sprzedaży	Zo1			10	60	10	0	10	40	0	0	0	10	50	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	Wprowadzenie do marketingu	E1	SK	1		10	10							10											
2	Podstawy marketingu i planowanie kampanii marketingowej	ZO1	SK	1		20				20					20										
2	Kreowanie marki i wizerunku	Zo1	SK	1		10			10						10										
3	Event marketing	Zo1	Skomp	1		10				10					10										
4	Coaching sprzedażowy	Zo1	W	1		10				10					10										
	Rynki medialne	Zo2			5	30	10	0	20	0	0	0	0	0	0	10	20	0	0	0	0	0	0	0	0
1	Rozwój mediów tradycyjnych	Zo2	SK	2		10			10								10								
2	Systemy medialne w polsce i na świecie	E2	SK	2		10	10									10									
4	Rynki reklamy medialnej	Zo2	SK	2		10			10								10								
	Narzędzia infomatyczne w reklamie sieciowej	Zo2			10	60	0	0	0	60	0	0	0	0	0	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0
1	Reklamy tekstowe	Zo2	Skomp	2		10				10							10								
2	Przygotowanie reklamy graficznej	Zo2	Lab (adobe)	2		10				10							10								
3	Analityka internetowa	Zo2	Skomp	2		20				20							20								
4	Marketing efektywnościowy (SEM, SEO, PPC)	Zo2	Skomp	2		20				20							20								
	Realizacja projektów audiowizualnych	Zo2			5	30	6	0	0	24	0	0	0	0	0	6	24	0	0	0	0	0	0	0	0
1	Fotografia i video jako medium	E2	SK	2		6	6									6									
2	Zarys podstaw technicznych fotografii oraz wideo	Zo2	FOTO	2		6				6							6								
3	Podstawy preprodukcji i postprodukcji	Zo2	Skomp	2		9				9							9								
4	Fotoedycja i obróbka zdjęć	Zo2	Lab (adobe)	2		9				9							9								
	Prawo mediów i reklamy	Zo2			3	20	0	0	20	0	0	0	0	0	0	0	20	0	0	0	0	0	0	0	0
1	Prawo mediów	Zo2	SK	2		10			10								10								
2	Prawo reklamy	Zo2	SK	2		10			10								10								
	Teoria gier komputerowych / Gry mobilne	Zo3			10	30																			

1	Gatunki gier komputerowych/Wprowadzenie gier mobilnych na rynek	E3	SK	3	Ćwczenia	10		10											10						
2	Systemy turnieowe w e-sporcie/Systemy zarobkowe w grach mobilnych	Zo3	SK	3	Warsztat	10			10										10						
3	Rynek gier komputerowych/Techniczne aspekty tworzenia gier mobilnych	Zo3	SK	3	Warsztat	10			10										10						
	Metody analizy rynku	Zo3			10	60	10	35	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	35	0	0	0	0	0	0
1	Podstawy badań marketingowych	E3	SK	3		10	10											5							
2	Metody badań medioznawczych	Zo3	SK	3		15		15											15						
3	Współczesne potrzeby konsumenckie	Zo3	SK	3		10		10											10						
4	Analiza działań konkurencji	Zo3	SK	3		10		10											10						
5	Statystyka w badaniach marketingowych i medioznawczych	Zo	Skomp			15				15									15						
	Warsztat kreatywności i twórczego myślenia	Zo3			5	30	0	12	0	18	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	0	0	0	0
1	Design thinking	Zo3	W	3		12		12											12						
2	Trening kreatywności i stymulujacka twórczego myślenia	Zo3	W	3		9				9									9						
3	Creative writing	Zo3	Skomp	3		9				9									9						
	Podstawy znajomości hardware i konstrukcji komputerów/ Analityka gry zespołowe	Zo3			10	30																			
1	PC i laptopy - budowa, optymalizowanie konfiguracji/ Analiza gry	E3	KS	4	Ćwczenia	10		10													10				
2	Software - zastosowanie i konfiguracja/ Analiza współzawodnictwa - warsztat pracy w	Zo3	Skomp	4	Warsztat	10				10											10				
3	Sprzęt gamingowy - wyróżniki, specyfikacja, sprzedaż/ Prezentowanie wyników oraz ra	Zo3	Skomp	4	Warsztat	10				10											10				
	Warsztaty medialne	Zo3			5	30	6	0	0	24	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	24	0	0	0	0
1	Gatunki medialne	E3	KS	4		6	6													6					
2	Warsztat prasowy	Zo3	Skomp	4		5				5											5				
3	Warsztat radiowy	Zo3	Skomp	4		7				7											7				
4	Warsztat telewizyjny	Zo3	Skomp	4		7				7											7				
5	Warsztat dziennikarstwa internetowego	Zo3	Skomp	4		5				5											5				
	Infobrokering i zarządzanie bazami danych	Zo4			5	30	6	0	0	24	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	24	0	0	0	0
1	Tworzenie i zarządzanie bazami danych	E4	SK	4		6	6													6					
2	Infobrokering i monitoring internetu	Zo4	Skomp	4		12				12											12				
3	Przygotowywanie raportu medialnego i infobrokerskiego	Zo4	Skomp	4		9				9											9				
4	Pozyskiwanie informacji naukowej	Zo4	W	4		3				3											3				
	Public relations	Zo4			9	60	7	23	0	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	53	0	0	0	0
1	Podstawy public relations	E4	SK	4		7	7													7					
2	Warsztat rzecznika prasowego i organizacja biura prasowego	Zo4	SK			10		10													10				
3	Media relations	Zo4	SK	4		13		13													13				
3	Corporate Social Responsibility	Zo4	Skomp	4		10				10											10				
4	Sponsoring w działalności public relations	Zo4	Skomp	4		13				13											13				
5	Internal PR	Zo4	W	4		7				7											7				
	Proseminarium	Zz4			1	5	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0
	Przestrzenie mediów i technologii	Zo5			5	30	0	0	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0
1	Psychologiczne konteksty internetu	E5	SK	5		9			9														9		
2	Kulturowe przestrzenie mediów i technologii	Zo5	SK	5		9			9														9		
3	Społeczne wymiary sieci	Zo5	SK	5		12			12														12		
LICZBA GODZIN DYDAKTYCZNYCH					**110**	**555**	**78**	**95**	**80**	**287**				**28**	**142**	**16**	**124**	**5**	**65**	**24**	**101**		**30**		

C. Praktyki

						LICZBA GODZIN ZAJĘĆ	LATA STUDIÓW

LP.	NAZWA PRZEDMIOTU	FORMA ZALICZENIA	RODZAJ SALI	SEMESTR	ECTS	RAZEM	w tym							I ROK				II ROK				III ROK			
							WYKŁAD	C	K	W	E-L	S	Inne	1 SEM		2 SEM		3 SEM		4 SEM		5 SEM		6 SEM	
														W	AF	W	AF	W	AF	W	AF	W	AF	W	AF
	Praktyczne umiejętności i kompetencje zawodowe I	Zz		3	1	10	0	0	0	10	0	0	0						10						
1	Praktyczne umiejętności i kompetencje zawodowe I			3						10									10						
	Praktyczne umiejętności i kompetencje zawodowe II	Zz		4	1	10				10											10				
1	Praktyczne umiejętności i kompetencje zawodowe I			4						10											10				
	Praktyczne umiejętności i kompetencje zawodowe III	Zz		5	1	5				5													5		
1	Praktyczne umiejętności i kompetencje zawodowe I			5						5													5		
	Wprowadzenie do praktyk	Zz		3	1	16	1				15														15
1	Spotkanie z koordynatorem	Zz		3			1																	1	
2	Przygotowanie do praktyk (e-learning)	Zz		3							15														15
	Praktyka zawodowe	Zz		6	21	500							500												500
LICZBA GODZIN DYDAKTYCZNYCH					**25**	**541**	**1**			**25**	**15**		**500**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**10**		**10**		**5**		**515**

Ścieżka specjalizacyjna: Zarządzanie w e-sporcie

D. Moduły specjalnościowe

LP.	NAZWA PRZEDMIOTU	FORMA ZALICZENIA	RODZAJ SALI	SEMESTR	ECTS	LICZBA GODZIN ZAJĘĆ								LATA STUDIÓW											
						RAZEM	w tym							I ROK				II ROK				III ROK			
							WYKŁAD	C	K	W	E-L	S	Inne	1 SEM		2 SEM		3 SEM		4 SEM		5 SEM		6 SEM	
														W	AF	W	AF	W	AF	W	AF	W	AF	W	AF
	Seminarium I	Zo5			5	10	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0
1	Seminarium dyplomowe	Zo5	W	5		10						10											10		
	E-sport I	Zo5			5	30																			
1	Podstawy e-sportu	E5	Skom	5	Wykad	10	10															10			
2	Budowanie zespołu gamingowego	Zo5	Skomp	5	Warsztat	10				10													10		
3	Praca trenera e-sportu i zarządzanie zespołem	Zo5	Skomp	5	Warsztat	10				**10**													10		
	E-sport II	Zo5			5	30																			
1	Psycholologia e-sportu i zarządzanie stresem	E5	SK	5	Ćwiczenia	5		5															5		
2	Praca komentaroea i hosta	Zo5	Lab (adobe)	5	Warsztat	5				5													5		
3	Monetyzacja oraz sponsoring w branży e-sportu	Zo5	Skomp	5	Ćwiczenia	10		10															10		
4	Administracja turnieju e-sportowego	Zo5	Skomp	5	Warsztat	10				10													10		
	Seminarium II	Zo6			5	10	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10
1	Seminarium dyplomowe	Zo6	W	6		10						10													10
	Organizacja eventu e-sportowego	Zo6			10	30																			
1	Planowanie eventu	E6	W	6	Warsztat	5				5															5
2	Budżetowanie eventu	Zo6	W	6	Warsztat	5				5															5
3	Organizacja eventu	Zo6	SK	6	Warsztat	10				10															10

4	Realizacja eventu - projekt	Zo6	SK	6	Warsztat	10				10															10
	Warsztat managera e-sportu/Wspieranie rozwoju zawodnika	Zo6			10	60																			
1	Budowanie relacji w zespole/ Motywowanie zawodników w drużynie e-sportowej	E6	W	6	Warsztat	15				15															15
2	Metody projektowe/ Komunikacja z młodym zawodnikiem	Zo6	W	6	Warsztat	15				15															15
3	Systemy motywacyjne/ Tutoring w drużynie e-sportowej	Zo6	SK	6	Warsztat	15				15															15
4	Techniki wpływu społecznego/ Techniki wpływu społecznego	Zo6	SK	6	Warsztat	15				15															15
LICZBA GODZIN DYDAKTYCZNYCH					**40**	**110**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**20**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**10**	**0**	**10**
LICZBA GODZIN DYDAKTYCZNYCH					**202**	**1400**	**79**	**155**	**90**	**352**	**95**	**20**	**504**	**30**	**207**	**16**	**194**	**5**	**120**	**24**	**141**		**45**	**2**	**525**