

1.	Nazwa kierunku	architektura informacji
2.	Wydział	Wydział Humanistyczny
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7. Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu	Kompetencje międzykulturowe
Kod modułu	W1-AI-S1-KM04
Liczba punktów ECTS	2
Język wykładowy	polski
Cel i opis treści kształcenia	Celem zajęć jest praktyczne wypracowanie synergii kulturowej w oparciu o różnorodność. W ramach modułu studenci poznają zasady efektywnego działania w środowisku zróżnicowanym kulturowo poprzez twórcze myślenie, odkrywanie stereotypów i ich źródeł, wskazanie na podobieństwa i różnice między kulturami oraz korzyści i niebezpieczeństwa wynikające z kontaktów międzykulturowych. Studenci zdobywają wiedzę na temat roli czynników kulturowych w zarządzaniu procesami informacyjnymi, także w wymiarze ekonomicznym. Poznają założenia międzynarodowych programów dla studentów typu ERASMUS jako element kształcenia studentów w procesie przygotowywania ich do podejmowania działań na globalnym rynku pracy w zespołach międzykulturowych.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

8. Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
OPKM05_1	Student dysponuje wiedzą w zakresie społeczno-kulturowych konsekwencji przemian globalizacyjnych XXI wieku. Ma świadomość konieczności kształtowania kompetencji międzykulturowych jako elementu inteligencji kulturowej. Zna podstawy efektywnego działania w środowisku zróżnicowanym kulturowo na zasadach twórczej adaptacji i współpracy.	K_W07	4
OPKM05_2	Student potrafi samodzielnie określić komponenty kompetencji międzykulturowych w aspektach: psychologicznym, pedagogicznym, społecznym, ekonomicznym oraz ich interakcjach. Umie rozpoznać wskaźniki adaptacyjności kulturowej, a także wpływ czynników kulturowych na zachowania ekonomiczne i informacyjne.	K_U03 K_U12	5 4
OPKM05_3	Student jest w stanie nazwać i skutecznie niwelować bariery interakcji międzykulturowych, zidentyfikować zjawisko szoku kulturowego, zaplanować i zrealizować strategie akulturacji, określić indywidualne zasoby komunikacyjne i ich znaczenie w konkretnym kontekście kulturowym.	K_U10	5
OPKM05_4	Student wykorzystuje nabyte umiejętności międzykulturowe w inicjowaniu efektywnej współpracy z przedstawicielami kultury innej niż własna w procesach informacyjnych.	K_K03	5

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
b03	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: gry dydaktyczne treści nauczania ujęte w formułę gry zachowującej reguły, zasady i przepisy; prowadzone w celowo zorganizowanej sytuacji, opartej na opisie faktów i procesów, uczący się konkurują ze sobą w ramach określonych przez NA zasad; gry symulacyjne – uwzględniają pozorowanie sytuacji rzeczywistych; gry decyzyjne – oparte są na procesie podejmowania decyzji z poznaniem ich konsekwencji (np. drzewo decyzyjne), gry psychologiczne – wzmagają udział emocjonalno-wolicjonalnego komponentu postawy
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem
b06	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: inscenizacja/drama uczenie się przez doświadczenie; rozwiązywanie problemu poprzez działanie w roli; inaczej: metoda ról; odgrywający role interpretują je w indywidualny sposób; aktywizacja zmysłów, wyobraźni, mowy, pobudzenie gestu i ruchu itd., służą utożsamianiu się z odgrywaną rolą; celem dramy jest zapośredniczone poprzez rolę przeżywanie określonych sytuacji, problemów, wydarzeń; inscenizacja to metoda ról wzbogacona rekwizytami i scenografią ilustrującą temat

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
KM04_fs_1	ćwiczenia	30	zaliczenie	OPKM05_1 , OPKM05_2 , OPKM05_3 , OPKM05_4	b03, b04, b06

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Nie
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Tak
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)	Tak