

OGÓLNE INFORMACJE O KIERUNKU STUDIÓW

Obowiązuje od roku akad. 2026/2027

1.	Nazwa kierunku studiów	Humanistyka cyfrowa – Data Science
2.	Poziom studiów	Studia I stopnia
3.	Profil studiów	Ogólnoakademicki
4.	Forma lub formy studiów	Stacjonarne
5.	Liczba semestrów	6
6.	Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie	180
7.	Tytuł zawodowy	Licencjat
8.	Przyporządkowanie kierunku studiów do dziedziny nauki i dyscypliny naukowej lub artystycznej, (określenie procentowego udziału w przypadku przyporządkowania kierunku studiów do więcej niż jednej dyscypliny oraz wskazanie dyscypliny wiodącej, w ramach której będzie uzyskiwana ponad połowa efektów uczenia się)	dziedzina/ nauk humanistycznych dyscyplina wiodąca - historia – 71 % pozostałe dyscypliny: Informatyka - 16 % Nauki o komunikacji społecznej i mediach – 13% Ogółem: 100%
9.	Różnice w stosunku do innych programów o podobnie zdefiniowanych celach i efektach uczenia się, prowadzonych w Uczelni i przypisanych do tej samej dyscypliny	W Uczelni brak programów o podobnie zdefiniowanych celach i efektach uczenia się.
10.	Opis sylwetki absolwenta obejmujący opis ogólnych celów kształcenia oraz możliwości zatrudnienia i kontynuacji studiów	Absolwent kierunku posiada wiedzę z zakresu historii gospodarczej, społecznej i politycznej i wpływające z niej umiejętności formułowania wynikających z wiedzy o przeszłości wniosków połączone z praktycznymi umiejętnościami z obszaru nowoczesnej analizy danych, w tym programowania, statystyki, eksploracji danych oraz cyfrowego zarządzania źródłami. Potrafi samodzielnie prowadzić badania z wykorzystaniem metod cyfrowych, tworzyć i analizować bazy danych, przygotowywać wizualizacje i interpretacje zjawisk historycznych. Jest przygotowany do podjęcia pracy w

		samorządach, archiwach, mediach, firmach technologicznych, instytucjach z sektora usług finansowych oraz do kontynuacji kształcenia na studiach drugiego stopnia m. in. w zakresie historii, politologii, humanistyki cyfrowej, data science, dziennikarstwa, kulturoznawstwa, komunikacji międzykulturowej. Absolwent osiągnie biegłość językową na poziomie B2 ESOKJ.
11.	Język prowadzonych studiów	Polski

Przewodniczący Senatu
Uniwersytetu Rzeszowskiego

prof. dr hab. Adam Reich
Rektor

OPIS ZAKŁADANYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Obowiązuje od roku akademickiego 2026-2027

Nazwa kierunku studiów		Humanistyka cyfrowa – Data Science
Poziom studiów		studia pierwszego stopnia
Profil studiów		Ogólnoakademicki
Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku studiów, poziomu i profilu kształcenia uwzględnia uniwersalne charakterystyki pierwszego stopnia dla poziomów 6 - 7 określone w ustawie z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji (t.j. Dz. U. z 2024 r. poz. 1606) oraz charakterystyki drugiego stopnia dla poziomów 6 – 7 określone w rozporządzeniu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. (Dz. U. z 2018 r., poz. 2218) w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6 – 8 Polskiej Ramy Kwalifikacji.		
Symbol kierunkowych efektów uczenia się	Kierunkowe efekty uczenia się	Odniesienie do charakterystyk drugiego stopnia PRK*, **
Wiedza: absolwent zna i rozumie		
K_Wo1	Kluczowe fakty, pojęcia i procesy z zakresu historii, nauk o komunikacji i kultury cyfrowej oraz ich wzajemne powiązania w stopniu zaawansowanym.	P6S_WG
K_Wo2	Podstawy metodologii badań humanistycznych i społecznych oraz metod cyfrowych (humanistyka cyfrowa, data science) stosowanych do analizy tekstów, danych liczbowych i przestrzennych w stopniu zaawansowanym.	P6S_WG
K_Wo3	Główne teorie komunikacji, społeczeństwa informacyjnego i sieciowego oraz ich zastosowanie do interpretacji zjawisk kulturowych w środowisku cyfrowym.	P6S_WG
K_Wo4	Podstawy programowania (Python), struktur danych i baz danych (SQL/NoSQL), AI oraz ich zastosowania w pracy z danymi humanistycznymi.	P6S_WG
K_Wo5	Elementy statystyki, eksploracji danych i uczenia maszynowego, w tym ograniczenia, ryzyka i interpretowalność modeli (human-in-the-loop).	P6S_WG
K_Wo6	Zasady wizualizacji danych i informacji w stopniu zaawansowanym oraz projektowania interfejsów i doświadczeń użytkownika (UI/UX) w humanistyce cyfrowej.	P6S_WG

K_Wo7	Podstawy GIS i analiz przestrzennych w badaniach humanistycznych (mapowanie zjawisk, dane geograficzne, fotogrametria/3D).	P6S_WG
K_Wo8	Zasady redakcji i publikacji cyfrowej, edytorstwa źródeł, archiwizacji i zarządzania dziedzictwem cyfrowym w stopniu zaawansowanym.	P6S_WG
K_Wo9	Ramy prawne i etyczne pracy z danymi i treściami: prawo autorskie, licencje, ochrona danych (RODO), etyka AI, dezinformacja, prywatność.	P6S_WK
K_W10	Mechanizmy funkcjonowania instytucji kultury, mediów i sektorów kreatywnych oraz ich otoczenia społeczno-gospodarczego.	P6S_WK
K_W11	Zasady pracy projektowej i zarządzania projektami cyfrowymi w stopniu zaawansowanym (planowanie, ryzyka, współpraca międzydyscyplinarna, repozytoria i wersjonowanie).	P6S_WK
K_W12	Miejsce i znaczenie humanistyki cyfrowej na tle współczesnych trendów technologicznych i rynkowych w stopniu zaawansowanym; ścieżki rozwoju zawodowego absolwenta.	P6S_WK
Umiejętności: absolwent potrafi		
K_Uo1	Wyszukiwać, selekcjonować, krytycznie oceniać i syntetyzować źródła (naukowe, cyfrowe repozytoria, API, bazy danych) oraz dokumentować proces pozyskiwania danych w stopniu zaawansowanym.	P6S_UW
K_Uo2	Formułować problemy badawcze i projektowe oraz dobierać adekwatne metody (ilościowe, jakościowe, cyfrowe) do ich rozwiązania.	P6S_UW
K_Uo3	Programować w języku Python na poziomie podstawowo-średniozaawansowanym (analiza danych, czyszczenie, łączenie, proste modele), projektować agentów AI oraz tworzyć zapytania SQL.	P6S_UW
K_Uo4	Projektować i utrzymywać proste bazy danych, przygotowywać zbiory do analizy (ETL), stosować dobre praktyki wersjonowania (Git).	P6S_UW
K_Uo5	Budować i oceniać proste modele eksploracji danych/ML, z naciskiem na interpretowalność i kontrolę jakości (human-in-the-loop).	P6S_UW
K_Uo6	Wykonywać analizy przestrzenne/GIS i przygotowywać mapy oraz modele 3D w zastosowaniach humanistycznych.	P6S_UW
K_Uo7	Tworzyć czytelne wizualizacje danych i narracje wizualne (storytelling), przygotowywać raporty, dashboardsy i prezentacje multimedialne.	P6S_UK
K_Uo8	Redagować i publikować treści w środowisku cyfrowym (edytorstwo, CMS, standardy metadanych), dbać o dostępność treści (a11y).	P6S_UW

K_U09	Komunikować ustnie i pisemnie wyniki analiz w języku polskim oraz w języku obcym na poziomie B2 ESOKJ, dostosowując styl do odbiorcy.	P6S_UK
K_U10	Współpracować w zespole interdyscyplinarnym, pełnić zróżnicowane role (analityk, redaktor, projektant), rozwiązywać konflikty i pracować efektywnie	P6S_UO
K_U11	Planować, realizować i ewaluować projekt cyfrowy (zakres, harmonogram, budżet, ryzyka, jakość), stosując narzędzia zarządcze i repozytoria.	P6S_UO
K_U12	Identyfikować aspekty prawne i etyczne w pracy z danymi i treściami (licencje, RODO, etyka AI) oraz wdrażać odpowiednie zabezpieczenia.	P6S_UW
Kompetencje społeczne: absolwent jest gotów do		
K_Ko1	Krytycznej oceny własnej wiedzy i umiejętności, przyjmowania informacji zwrotnej i planowania rozwoju zawodowego.	P6S_KK
K_Ko2	Odpowiedzialnego działania w zespołach projektowych i badawczych; dzielenia się wiedzą i wspierania kultury współpracy.	P6S_KO
K_Ko3	Przestrzegania norm etycznych, prawnych i dobrych praktyk w pracy z danymi oraz treściami, ze szczególnym poszanowaniem prywatności.	P6S_KR
K_Ko4	Identyfikowania wpływu technologii cyfrowych i mediów na społeczeństwo oraz uwzględniania tego wpływu w decyzjach projektowych.	P6S_KO
K_Ko5	Odpowiedzialnej komunikacji publicznej (rzetelność, przejrzystość, eliminowanie dezinformacji) i budowania zaufania odbiorców.	P6S_KR
K_Ko6	Inicjowania działań prospołecznych i popularyzatorskich (open science, open data, dostępność), z poszanowaniem różnorodności kulturowej.	P6S_KO
K_Ko7	Podejmowania decyzji w warunkach niepewności danych, oceny ryzyk i konsekwencji społecznych proponowanych rozwiązań.	P6S_KK
K_Ko8	Kształtowania własnej przedsiębiorczości i proaktywnej postawy na rynku pracy (portfolio projektowe, networking, etos zawodowy).	P6S_KO
K_Ko9	Reprezentowania etosu humanisty-badacza w środowisku cyfrowym (uczciwość, transparentność, dbałość o jakość i replikowalność).	P6S_KR

* W przypadku realizacji programu studiów prowadzącego do uzyskania kompetencji inżynierskich, obok odniesień do charakterystyk efektów uczenia się z I części załącznika, należy uwzględnić odniesienia do charakterystyk efektów uczenia się z części III zakończone określeniem (Inż), np. P6S_WG (Inż)

** W przypadku kierunku studiów przypisanego do dziedziny sztuki, obok odniesień do charakterystyk efektów uczenia się z I części załącznika, należy uwzględnić odniesienia do charakterystyk efektów uczenia się z części II zakończone określeniem (Sz), np. P6S_WG (Sz)

Przewodniczący Senatu
Uniwersytetu Rzeszowskiego

prof. dr hab. Adam Reich
Rektor

CHARAKTERYSTYKA I WARUNKI REALIZACJI PROGRAMU STUDIÓW

Obowiązuje od roku akademickiego 2026/2027

Nazwa kierunku studiów		Humanistyka cyfrowa – Data Science	
Poziom studiów		Studia I stopnia	
Profil studiów		Ogólnoakademicki	
1.	Łączna liczba godzin zajęć	st. stacjonarne	st. niestacjonarne
		1755	-
2.	Liczba punktów ECTS dla poszczególnych dyscyplin w ogólnej liczbie punktów ECTS wymaganych do ukończenia studiów na kierunku	Historia – 127 pkt ECTS Informatyka – 29 pkt ECTS Nauki o komunikacji społecznej i mediach – 24 pkt ECTS	
3.	Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	st. Stacjonarne	st. niestacjonarne
		105	-
4.	Liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych, nie mniejsza niż 5 pkt ECTS – w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	Nauki o komunikacji społecznej i mediach – 24 ECTS	
5.	Liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć do wyboru (nie mniej niż 30% ogólnej liczby punktów ECTS)	56 ECTS (37% ogólnej liczby)	
6.	Liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego (w przypadku studiów pierwszego stopnia i jednolitych studiów magisterskich prowadzonych w formie studiów stacjonarnych)	60	
7.	Łączna liczba punktów ECTS przypisana do zajęć kształtujących umiejętności praktyczne – dotyczy profilu praktycznego	-	
8.	Łączna liczba punktów ECTS przypisana do zajęć związanych z prowadzoną działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach do których przyporządkowany jest kierunek studiów, uwzględniających przygotowanie studentów do prowadzenia działalności naukowej lub udział w tej działalności – dotyczy profilu ogólnoakademickiego.	112	

9.	Wymiar, zasady i formy odbywania praktyk zawodowych oraz liczba punktów ECTS przypisana do praktyk	Liczba godzin – 120 Czas trwania – po IV semestrze Punkty ECTS – 4 Sposób realizacji oraz warunki przystąpienia do realizacji praktyk – studenci po zaliczeniu IV semestru studiów będą mogli odbyć 120 godzin praktyk zawodowych w atrakcyjnych miejscach, stanowiących potencjalnie ich przyszłe miejsce pracy. Będzie to przede wszystkim sektor prywatny, oferujący nie tylko obowiązkowe zaliczenie praktyk, ale przede wszystkim zaangażowanie i rozwój studentów.
10.	Opis sposobów weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia	Dla wszystkich założonych w programie studiów efektów uczenia się zostały dobrane adekwatne i odpowiednio zróżnicowane metody ich weryfikacji. Uszczegółowienia dotyczące sposobów weryfikacji efektów uczenia się zostały przedstawione w sylabusach. Zaliczenie danego przedmiotu potwierdza stopień osiągnięcia przez studenta zakładanych efektów uczenia się. Indywidualizacja nauczania w szczególności w ramach przedmiotów kierunkowych umożliwia monitorowanie procesu osiągania założonych efektów uczenia się poprzez dobór odpowiednich metod nauczania i dostosowanie ich do potrzeb studenta, jego tempa przyswajania informacji i umiejętności. Weryfikacja efektów prowadzona jest na bieżąco podczas zajęć oraz w trakcie końcowego zaliczenia przedmiotu. Kluczowe dla programu efekty uczenia się są również obowiązkowo sprawdzane w ramach egzaminu dyplomowego oraz projektu dyplomowego.
11.	Warunki ukończenia studiów	Przygotowanie projektu w ramach seminarium dyplomowego oraz pozytywny wynik egzaminu dyplomowego.

Warunki realizacji programu studiów

Lp.	Przedmioty lub grupy przedmiotów *	Kierunkowe efekty uczenia się przypisane do przedmiotów/grup przedmiotów	Liczba godzin		Forma zaliczenia	Liczba pkt. ECTS
			st. stacj.	st. nie-stacj.		
Przedmioty ogólne						

1	Lektorat języka obcego no-wożytnego	K_U09, K_K01	120	-	ZO/E	12
2	Prawo autorskie i etyka cyfrowa	K_W09, K_W08, K_W010, K_U01, K_U12, K_U08, K_K03	30	-	ZO	4
3	Logika	K_W01, K_U01, K_U02, K_K05	30	-	ZO	3
4	Wychowanie fizyczne		60	-	ZO	0
			Σ – 240	Σ – 0		Σ – 19
Grupa przedmiotów podstawowych						
1	Warsztat badawczy historii (metody cyfrowe)	K_W02, K_U01, K_K05	30	-	ZO	4
2	Wprowadzenie do humanistyki cyfrowej	K_W01, K_W03, K_W02, K_U01, K_U02, K_K01, K_K07	30	-	ZO	4
3	Wprowadzenie do data science	K_W02, K_W12, K_W03, K_U04, K_K08	30	-	ZO	4
4	Statystyka i podstawy analizy danych	K_W02, K_U02 K_K04	45	-	ZO	4
5	Podstawy programowania (Python)	K_W04, K_U03, K_K08	45	-	ZO	5
6	Przedmiot ogólnouczelniany		30	-	Z	2
7	Historia powszechna XX-XXI wieku	K_W01, K_W02, K_U01, K_K02, K_K01	60	-	ZO, E	5
8	Historia Polski XX-XXI wieku	K_W01, K_U01, K_U01, K_K02	60	-	ZO, E	4
9	Historia gospodarcza	K_W01, K_U01, K_K01	60	-	ZO, E	4
			Σ – 390	Σ – 0		Σ – 36
Grupa przedmiotów kierunkowych						
1	Narzędzia cyfrowe w humanistyce	K_W01, K_W02, K_W05, K_U07, K_U11, K_K03, K_W05	30	-	ZO	4
2	Analiza grup i zbiorowości społecznych	K_W02, K_U01, K_U02, K_K01	15	-	ZO	2
3	Cyfrowa kultura dokumentacyjna	K_W08, K_W09, K_U01, K_U12, K_K01	30	-	ZO	4
4	Bazy danych (podstawy SQL)	K_W04, K_U03, K_U09, K_K04	30	-	ZO	4
5	GIS w badaniach humanistycznych	K_W01, K_W02, K_U01, K_U02, K_K09, K_U06 K_K01, K_K09	30	-	ZO	3
6	Socjologia nowych mediów	K_W01, K_W03, K_U01, K_U10, K_K04, K_K07	30	-	ZO	3
7	Społeczeństwo informacyjne i sieciowe	K_W01, K_W03, K_U01, K_U02, K_K04, K_K09	15	-	ZO	2
8	Twórcze pisanie (creating writting) w mediach cyfrowych	K_W02, K_W03, K_U07, K_U09 K_K02, K_K03	30	-	ZO	2

9	Redakcja i publikacja tekstów w środowisku cyfrowym	K_Wo8, K_Uo8, K_Wo8, K_Ko5, K_Ko9	15	-	ZO	2
10	Uczenie maszynowe i eksploracja danych w humanistyce	K_Wo1, K_Wo2, K_Wo9, K_Uo2, K_Uo7, K_Ko5, K_Ko7	45	-	ZO	4
11	Human-in-the-loop i interpretacja modeli AI	K_Wo1, K_Wo5, K_Uo5, K_Ko2	30	-	ZO	3
12	Projekt cyfrowy w humanistyce	K_Wo1, K_Wo2, K_W11, K_Uo1, K_Uo2, K_Ko2	45	-	ZO	4
13	Etnografia cyfrowa	K_Wo2, K_Wo9, K_Uo1, K_Uo2, K_Ko3	15	-	ZO	2
14	Kultura popularna	K_Wo1, K_Uo2, K_Ko4	30	-	ZO	3
15	Wizualizacja danych i informacji	K_Wo2, K_Wo6, K_Uo1, K_Uo7, K_Ko5, K_Ko7	30	-	ZO	3
16	Podcast i vlog jako narzędzia popularyzacji wiedzy	K_Wo1, K_Wo3 K_Uo7, K_Ko5, K_Ko9	30	-	ZO	4
17	Analiza trendów gospodarczych	K_Wo1, K_Wo2, K_Uo1, K_Uo2, K_Ko1, K_Ko7	15	-	ZO	2
18	Cyfrowa edycja źródeł	K_Wo2, K_Wo3, K_Wo8, K_Uo8 K_Ko3, K_Wo9	30	-	ZO	3
19	Zarządzanie dziedzictwem kulturowym	K_W10, K_Wo3, K_U10, K_Ko6	30	-	ZO	3
20	Fotogrametria i skanowanie laserowe zabytków	K_Wo7, K_Wo4 K_Uo1, K_Uo6 K_Ko2, K_Ko6	30	-	ZO	3
21	Cyfrowy storytelling i narracje wizualne	K_Wo1, K_Wo3, K_Uo1, K_Uo7, K_Ko5	30	-	ZO	3
22	Projektowanie agentów AI	K_Wo1, K_Wo4, K_Uo3, K_U12, K_Ko2, K_Ko3	30	-	ZO	3
23	Cyfrowe modelowanie i rekonstrukcje 3D	K_Wo6, K_Uo6, K_Ko6	30	-	ZO	3
24	Seminarium dyplomowe	K_Wo1, K_Wo2, K_Uo2, K_Ko1	60	-	Z	12
			Σ – 705	Σ – 0		Σ – 81
Grupa przedmiotów kierunkowych do wyboru/ specjalność/ ścieżka kształcenia w zakresie						
1	Przedmiot fakultatywny I: 1. Historia regionu i lokalności 2. Historia mówiona i archiwizacja narracji	K_Wo1, K_Wo2, K_Wo9, K_W10, K_Uo1, K_Uo2, K_Uo8, K_Uo9, K_Ko1, K_Ko6, , K_Ko9	30	-	ZO	4
2	Przedmiot fakultatywny II: 1. Historia codzienności	K_Wo1, K_Wo3, K_Uo1, K_Uo2, K_Ko1, K_Ko9	30	-	ZO	3

	2. Historia myśli społecznej i politycznej					
3	Przedmiot fakultatywny III: 1. Komunikacja wizualna 2. Social media managment	K_Wo1, K_Uo1, K_Uo2, K_Ko1, K_Ko5	30	-	ZO	3
4	Przedmiot fakultatywny IV: 1. Projektowanie i prowadzenie badań cyfrowych 2. Usługi cloudowe	K_Wo2, K_Wo4, K_Uo2, K_Uo4, K_Uo5, K_U10, K_U11, K_Ko3 K_Ko9	45	-	ZO	4
5	Przedmiot fakultatywny V: 1. Współczesna kultura popularna w dobie rewolucji cyfrowej 2. Historia i propaganda	K_Wo1, K_Wo3, K_Uo1 K_Uo2, K_Uo9, K_Ko1, K_Ko2, K_Ko3	45	-	ZO	4
6	Przedmiot fakultatywny VI: 1. Kampania społeczna w praktyce 2. Analityka medialna z analizą dyskursu	K_Wo1, K_Wo2, KW_o3, K_Uo1, K_Uo2, K_Uo9, K_Ko2, K_Ko3	45	-	ZO	4
7	Przedmiot fakultatywny VII: 1. Public history w praktyce 2. Historia komunikacji społecznej	K_Wo1, K_Wo2, K_Wo3, K_Uo1, K_Uo2, K_Uo7, K_Ko1, K_Ko4, K_Ko5, K_Ko6,	45	-	ZO	4
8	Przedmiot fakultatywny VIII: 1. Analiza dziedzictwa kulturowego na podstawie Numerycznych Modeli Terenu 2. Modelowanie dawnych krajobrazów	K_Wo1, K_Wo2, K_Wo7, K_Uo1, K_Uo2, K_Uo6, K_Ko2, K_Ko9	30	-	ZO	3
9	Przedmiot fakultatywny IX: 1. Scenopisarstwo i projektowanie cyfrowych form kulturowych 2. Groznawstwo, e-sport, usługi gamingowe	K_Wo2, K_Wo3, K_Uo1, K_Uo2, K_Uo7, K_U10, K_Ko2	30	-	ZO	3
10	Przedmiot fakultatywny X: 1. Historia nowych mediów 2. Historia nauki i technologii	K_Wo1, K_Wo2, K_Uo1, K_Uo2, K_Ko4,	45	-	ZO	4
11	Przedmiot fakultatywny XI: 1. Digital content marketing 2. Nowe media w komunikacji naukowej	K1_Wo1, K_Wo3, K_W10, K1_Uo1, K1_Uo7, K1_Uo8, K_Uo9, K_Ko3, K1_Ko5	45	-	ZO	4
			Σ – 420	Σ – 0		Σ – 40
Razem (suma uwzględnia przedmioty dla jednej specjalności/ jednej ścieżki kształcenia)			Σ – 1755	Σ – 0		Σ – 176
Praktyka zawodowa			120	0	Z	4
Ogółem:			Σ – 1755 + 120	Σ – 0		Σ – 180

* w przypadku kierunku studiów dla którego zostały określone standardy kształcenia należy uwzględnić nazwy grup zajęć zgodnie ze standardami kształcenia

Opis przebiegu studiów z uwzględnieniem kolejności przedmiotów, zasad wyboru przedmiotów obieralnych oraz zasad realizacji ścieżek kształcenia

W trakcie pierwszego roku studiów student zobowiązany jest do odbycia kursu BHP w wymiarze 4 godzin oraz szkolenia bibliotecznego w formie kursu e-learningowego na zasadach określonych w Uczelni.

W ciągu całego toku studiów student równolegle realizuje przedmioty ogólne, podstawowe, kierunkowe oraz fakultatywne. Przedmioty fakultatywne do wyboru od pierwszego semestru studiów w wymiarze 37% ogólnej liczby punktów ECTS.

Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia – 105.

Praktyki w wymiarze 120 godzin przewidziane są po IV semestrze studiów.

Seminarium dyplomowe realizowane jest w semestrach V-VI.

Przewodniczący Senatu
Uniwersytetu Rzeszowskiego

prof. dr hab. Adam Reich
Rektor