

Plan studiów podyplomowych „Edukacja zdalna w erze cyfrowej”

Liczba godzin zajęć symbole: W – wykład, C - ćwiczenia audytoryjne

Forma zaliczenia: jeśli występuje egzamin jako forma weryfikacji efektów uczenia się – E, zaliczenie na ocenę - Z_o

Lp.	Nr sem.	Kod	Nazwa zajęć	Liczba godzin zajęć		Razem godzin	Liczba godzin zajęć w semestrach				Forma zaliczenia	ECTS
				W	C		1		2			
							W	C	W	C		
1	1	ZliM-EZwEC-SP-01Z-01	Nauczanie i uczenie się on-line	2	6	8	2	6			Z_o	1
2	1	ZliM-EZwEC-SP-01Z-02	Zastosowanie nowych technologii w uczeniu	2	6	8	2	6			Z_o	1
3	1	ZliM-EZwEC-SP-01Z-03	Organizacja i wdrażanie szkoleń on-line	2	6	8	2	6			Z_o	1
4	1	ZliM-EZwEC-SP-01Z-04	Bezpłatne narzędzia i otwarte zasoby w e-learningu	2	6	8	2	6			Z_o	1
5	1	ZliM-EZwEC-SP-01Z-05	Proces budowy treści w e-learningu, określania celów i wybór formy szkolenia on-line	4	12	16	4	12			E	3
6	1	ZliM-EZwEC-SP-01Z-06	Narzędzia autorskie do projektowania szkoleń	8	24	32	8	24			E	5
7	1	ZliM-EZwEC-SP-01Z-07	Projektowanie graficzne szkoleń on-line	4	12	16	4	12			Z_o	3
8	2	ZliM-EZwEC-SP-02L-08	Platformy szkoleniowe	4	12	16			4	12	E	3
9	2	ZliM-EZwEC-SP-02L-09	Webinary	2	6	8			2	6	Z_o	1
10	2	ZliM-EZwEC-SP-02L-10	Tworzenie filmów	2	6	8			2	6	Z_o	1
11	2	ZliM-EZwEC-SP-02L-11	Instruktażowe projektowanie szkoleń	5	15	20			5	15	E	3
12	2	ZliM-EZwEC-SP-02L-12	Standardy techniczne szkoleń on-line	1	3	4			1	3	Z_o	1
13	2	ZliM-EZwEC-SP-02L-13	Projektowanie i rozwój serious games w nauczaniu	2	6	8			2	6	Z_o	1
14	2	ZliM-EZwEC-SP-02L-14	Grywalizacja w szkoleniach on-line	4	12	16			4	12	Z_o	2
15	2	ZliM-EZwEC-SP-02L-15	Pomiar, analiza efektywności, ewaluacja szkoleń on-line oraz ocena uczestników	4	12	16			4	12	Z_o	3
Razem				48	144	192	24	72	24	72		30