

PROGRAM STUDIÓW

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA:

nazwa kierunku studiów	psychologia i informatyka
poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
profil kształcenia	praktyczny
prowadzone w siedzibie czy filii	w siedzibie uczelni
tytuł zawodowy nadawany absolwentom	licencjat
forma lub formy studiów	studia stacjonarne
liczba semestrów konieczna do ukończenia studiów	7 semestrów
liczba ECTS konieczna do ukończenia studiów	211 ECTS
łącznie liczba godzin zajęć w programie studiów (największa dla całego programu, bez praktyk)	1636 godzin
wymiar praktyk	780 godzin, 26 ECTS
liczba godzin w programie studiów – łącznie (zajęcia i praktyki)	2412 godzin
rok rozpoczęcia cyklu kształcenia	2022/2023

I. EFEKTY UCZENIA SIĘ

Absolwent studiów uzyskuje kwalifikację pełną na poziomie 6 Polskiej Ramy Kwalifikacji.

Efekty uczenia się odnoszą się do następujących dyscyplin:

psychologia (dziedzina n. społecznych)	54% ECTS
informatyka	30% ECTS
nauki o kulturze i religii	8% ECTS
nauki o zarządzaniu i jakości	8% ECTS

symbol efektu	ABSOLWENT
	Wiedza: zna i rozumie w zaawansowany sposób
PI1_W01	specyfikę psychologii jako nauki, jej przedmiot i zakres badań oraz stosowane metody badawcze
PI1_W02	podstawy teoretyczne w zakresie informatyki oraz terminologię i możliwości wykorzystania w wybranych obszarach
PI1_W03	powiązania psychologii z informatyką oraz możliwość zastosowania wiedzy z obu dyscyplin w działalności zawodowej
PI1_W04	problematykę funkcjonowania człowieka w otoczeniu społecznym, teorie wyjaśniające i sposoby prowadzenia badań w psychologii społecznej oraz adekwatną terminologię
PI1_W05	pojęcie emocji i motywacji oraz teorie wyjaśniające w tym zakresie i sposoby badania tych zjawisk oraz adekwatną terminologię
PI1_W06	pojęcie procesów poznawczych oraz teorie wyjaśniające w tym zakresie i sposoby badania tych zjawisk oraz adekwatną terminologię
PI1_W07	pojęcie różnic indywidualnych i ich rolę w wyjaśnianiu zachowań człowieka oraz sposoby ich badania oraz adekwatną terminologię
PI1_W08	podstawy zastosowania matematyki do zrozumienia wybranych problemów informatycznych
PI1_W09	zasady tworzenia oprogramowania, strukturę programów oraz wybrane paradygmaty i języki programowania
PI1_W10	metodologię badań psychologicznych
PI1_W11	zastosowania statystyki w psychologii i wybranych obszarach aplikacyjnych, w tym wybrane narzędzia do analizy i wizualizacji danych

PI1_W12	zagadnienia tworzenia aplikacji i stron internetowych oraz wiedzę na temat technologii internetowych
PI1_W13	zasady tworzenia schematów baz danych, język ich opisu oraz możliwości wykorzystania w przetwarzaniu i analityce danych
PI1_W14	wewnętrzne i zewnętrzne uwarunkowania rozwoju organizacji, w tym zasady tworzenia i wdrażania innowacji
PI1_W15	metody zarządzania projektami interdyscyplinarnymi w obszarze psychologii i informatyki
PI1_W16	zagadnienia ochrony własności intelektualnej, w szczególności prawa autorskiego, baz danych i ochrony danych osobowych
PI1_W17	dylematy etyczne współczesnej cywilizacji, a zwłaszcza wyzwania związane z zastosowaniami nowych technologii informatycznych
PI1_W18	zagadnienia związane z humanistyką i kulturą cyfrową oraz rolę kontekstu kulturowego w wybranych aspektach działalności zawodowej człowieka
	Umiejętności: potrafi
PI1_U01	komunikować się z użyciem specjalistycznej terminologii psychologicznej i informatycznej ze specjalistami z innych dziedzin
PI1_U02	brać udział w dyskusji i debacie – przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska oraz dyskutować o nich argumentując swoje stanowisko
PI1_U03	przygotować wystąpienie i tekst zgodnie z wymaganymi kryteriami merytorycznymi i formalnymi
PI1_U04	zidentyfikować problem praktyczny i dokonać jego analizy oraz zaproponować jego rozwiązanie, posługując się interdyscyplinarną wiedzą z obszaru psychologii i informatyki: dobiera adekwatne teorie i metody rozwiązania problemu, poszukuje właściwych źródeł, analizuje i syntetyzuje pozyskane informacje
PI1_U05	zastosować wybrany język programowania do statystycznej analizy danych i wizualizacji wyników
PI1_U06	zaprojektować i zaimplementować aplikacje w wybranych językach programowania
PI1_U07	planować i organizować pracę własną w celu realizacji określonych zadań
PI1_U08	współpracować w zespołach, pełniąc w nich różne role, wykorzystując metodykę zarządzania projektami
PI1_U09	planować, realizować i monitorować własny proces uczenia się
PI1_U10	analizować i interpretować praktyki i zjawiska kultury cyfrowej

PI1_U11	integrować i zaimplementować interdyscyplinarną wiedzę teoretyczną z zakresu psychologii i informatyki do rozwiązywania wybranych problemów praktycznych w działalności zawodowej
PI1_U12	posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego
	Kompetencje społeczne: jest gotów do
PI1_K01	poddawania krytycznej ocenie swojej wiedzy, umiejętności, celów własnych i zespołowych oraz sposobów ich osiągania, a także własnych zachowań
PI1_K02	dostrzegania i uznania znaczenia interdyscyplinarnej wiedzy z psychologii i informatyki w rozwiązywaniu problemów praktycznych
PI1_K03	inicjowania i uczestniczenia w pracach dla dobra i rozwoju środowiska społecznego i zawodowego
PI1_K04	odpowiedzialnego wypełniania podjętych zobowiązań społecznych i zawodowych
PI1_K05	odpowiedzialnego uczestnictwa w kulturze cyfrowej
PI1_K06	wykazywania inicjatywy w rozwiązywaniu konkretnych problemów praktycznych, proponując nowe rozwiązania
PI1_K07	zauważania pojawiających się możliwości rozwoju i wykorzystania ich zgodnie z zasadami etyki
PI1_K08	krytycznej oceny etycznych i środowiskowych konsekwencji projektowanych rozwiązań
PI1_K09	korzystania z opinii ekspertów, także z innych dyscyplin i dziedzin, w rozwiązywaniu interdyscyplinarnych problemów praktycznych z psychologii i informatyki

Symbol efektu kierunkowego tworzą:

- literowy skrót oznaczenia kierunku studiów i podkreślnik – oznaczenie kierunku studiów,
- litera W, U lub K – kategoria, odpowiednio: wiedza, umiejętności, kompetencje społeczne,
- numer porządkowy nadawany w ramach kategorii.

II. OPIS PROCESU PROWADZĄCEGO DO UZYSKANIA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

1. WSKAŹNIKI

	STUDIA STACJONARNE
łącna liczba punktów ECTS, jaką student uzyskuje w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	173 ECTS
łącna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z <u>dziedziny nauk humanistycznych</u> lub nauk społecznych – w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	min. 5 ECTS
wymiar praktyk zawodowych oraz liczba punktów ECTS	6 miesięcy, 26 ECTS, 780 godzin
łącna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	ponad 106 ECTS ok. 140 ECTS (ok. 67%)
łącna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru [min 30%]	co najmniej 91 ECTS (43%)
łącna liczba godzin zajęć określona w programie studiów	1636
łącna liczba punktów ECTS uzyskiwana w ramach kształcenia z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	nie przekracza 13 ECTS
liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego na studiach stacjonarnych	60 godzin, 0 ECTS

2. ZAJĘCIA

Koncepcja programu

Studia kierowane są do absolwentów wszystkich profili klas szkół średnich, ogólnokształcących oraz techników, zainteresowanych problematyką psychologiczną, kulturową i społeczną, a jednocześnie otwartych na nowe technologie.

Kierunek studiów „psychologia i informatyka” innowacyjnie łączy poszukiwane na rynku pracy kompetencje analityczne i zawodowe z obszarów interdyscyplinarnych z wiedzą i umiejętnościami psychologicznymi i technologicznymi, dającymi podstawy do zrozumienia zachowań w społeczeństwie szybko rozwijającym się, nasyconym technologią. Program studiów wychodzi naprzeciw zapotrzebowaniu rynku pracy na specjalistów, łączących kompetencje analityczne, technologiczne i informatyczne z umiejętnościami i kompetencjami społecznymi i psychologicznymi, i rozumieniem procesów kulturowych. Jednocześnie w programie studiów ważną część stanowi odniesienie do zrozumienia współczesnych problemów

cywilizacyjnych i globalnych zagrożeń, a także oraz związków tych kwestii z nowymi technologiami i rosnącymi potrzebami użytkowników.

Absolwent kierunku, specjalista, ma kompetencje potrzebne do identyfikowania i badania potrzeb przyszłych użytkowników, i implementacji uzyskanych wyników przy tworzeniu nowego produktu lub usługi. Jest również świadomy szerszego kontekstu etycznego, społeczno-kulturowego i konsekwencji, jakie ze sobą niesie stworzenie nowego produktu informatycznego.

Nabywanie przez studentów wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych (efekty uczenia się) będzie realizowane przez:

- zajęcia obowiązkowe z zakresu psychologii, informatyki;
- zajęcia ogólne z komponentami humanistycznymi, nauk o zarządzaniu i jakości oraz nauk o kulturze i religii;
- zajęcia w ramach specjalności:
 - Analityka i projektowanie interfejsów (User research & design)
 - Sztuczna inteligencja (Artificial intelligence)
 - E-zdrowie: Interwencje Internetowe (E-health: Internet Interventions)

Wymiar zajęć

Studenci realizują zajęcia zgodnie z poniższymi wymiarami.

Nazwa przedmiotu	ECTS
Psychologia i technologia	5
Wprowadzenie do psychologii społecznej	6
Matematyka I	4
Informatyka	4
Języki programowania	5
Umiejętności akademickie	3
Język angielski 1	3
Psychologia emocji i motywacji	6
Metodologia	5
Matematyka II	4
Programowanie I	6
Wykład humanistycznospołeczny	3
Kompetencje osobiste	3
Język angielski 2	3
Psychologia poznawcza	6
Statystyka	6
Programowanie II	6
Chmury obliczeniowe i bazy danych	5
Sztuka i projektowanie	4

Język angielski 3	3
Psychologia różnic indywidualnych	6
Badania jakościowe	6
Zarządzanie projektami w Informatyce	5
Język angielski 4	3
Psychologia pracy i organizacji	4
Wdrażanie innowacji	5
Odpowiedzialność społeczna	4
Projekt dyplomowy 1	5
Praktyka zawodowa	26
Projekt dyplomowy 2	5
razem	159

Wychowanie fizyczne

Na studiach stacjonarnych studenci realizują wychowanie fizyczne w wymiarze łącznie 60 godzin, 2 przedmioty po 30 godzin po 0 ECTS, zaplanowane w dwóch kolejnych semestrach.

Zajęcia fakultatywne

Studenci realizują zajęcia fakultatywne w łącznym wymiarze 12 ECTS. Zajęcia są przewidziane w semestrze piątym (w wymiarze 6 ECTS) i szóstym (w wymiarze 6 ECTS)

Zajęcia specjalnościowe / Ścieżki

Studenci realizują zajęcia specjalnościowe w kolejnych semestrach, w wymiarze:

	łączy wymiar ECTS
semestr 4	10
semestr 5	15
semestr 6	15
razem	40

Specjalności na kierunku studiów:

- Analityka i projektowanie interfejsów (User research & design)
- Sztuczna inteligencja (Artificial intelligence)
- E-zdrowie: Interwencje Internetowe (E-health: Internet Interventions)

Studenci realizują zajęcia specjalnościowe zgodnie z poniższymi wymiarami:

Specjalność	Nazwa przedmiotu	ECTS
Analityka i projektowanie interfejsów (User research & design)	Podstawy user experience	5
	Badania w UX	5
	Zaawansowane badania u UX	5

	Rozumienie biznesowej i ekonomicznej strony projektu UX	5
	Projektowanie i prototypowanie	5
	Zaawansowane projektowanie w UX I	5
	Zaawansowane projektowanie w UX II	5
	Service design & Customer design	5
Sztuczna inteligencja (Artificial Intelligence)	Wprowadzenie do sztucznej inteligencji (AI)	5
	Reprezentacja wiedzy i wnioskowanie w AI	5
	Proces uczenia się w AI	5
	Prawne i etyczne aspekty AI	5
	Wizja komputerowa I	5
	Wizja komputerowa II	5
	AI w sztuce i działalności twórczej	5
	Język naturalny w AI	5
E-zdrowie: Interwencje Internetowe (E-health: Internet Interventions)	Wprowadzenie do interwencji internetowych	5
	Metodologia badań w obszarze interwencji internetowych	5
	Podstawy user experience	5
	Psychologia zmiany zachowań zdrowotnych	5
	Analiza statystyczna: badania kliniczne	5
	Projektowanie interwencji internetowych I: koncepcja	5
	Projektowanie interwencji internetowych II: prototypowanie	5
	Projektowanie interwencji internetowych III: plan rozwoju i ewaluacji	5
razem	40	

Opis sposobów weryfikacji efektów uczenia się

Osiągnięcie efektów uczenia się weryfikowane jest w procesie zaliczania poszczególnych zajęć na podstawie zadań określonych w sylabusach zajęć. Metody weryfikacji efektów uczenia się przewidują ocenę zdolności zastosowania wiedzy i umiejętności w projektach praktycznych oraz ocenę kompetencji społecznych w trakcie procesu pracy projektowej. W szczególności stosowane są następujące metody:

- Do oceny wiedzy:
 - o praca pisemna;
 - o sprawdzian pisemny, także w formie testu z wyborem odpowiedzi;
 - o sprawdzian ustny;
 - o przygotowane i przedstawienie prezentacji.

- Do oceny umiejętności:
 - o przygotowane i przedstawienie prezentacji;
 - o przygotowanie i przeprowadzenie ćwiczenia/zadania;
 - o projekt indywidualny;
 - o projekt grupowy.
- Do oceny kompetencji społecznych:
 - o praca w grupie w różnych rolach i komunikacji w grupie;
 - o omówienie projektu i jego jakości;
 - o rozwiązywanie problemów;
 - o dyskusje.

3. PRAKTYKI

Studenci realizują praktyki w wymiarze 780 godzin praktyk, łącznie 26 ECTS.

Praktyki mogą być realizowane w częściach.

Praktyki zawodowe mają na celu uzyskanie przez studenta umiejętności i kompetencji pod opieką osoby zajmującej się wykonywaniem pracy związanej z efektami uczenia się oraz w realnych warunkach wykonywania takiej pracy. Miejsca praktyk są dobierane przez uczelnię, możliwe jest także – na wniosek studenta – odbywanie praktyki indywidualnej w miejscu wybranym przez studenta, po uprzednim uzyskaniu zgody uczelni. Efekty uczenia się dla praktyk są weryfikowane przed potwierdzeniem ich zaliczenia.

Możliwe jest indywidualne uznanie studentowi zaliczenia praktyk na podstawie doświadczenia zawodowego, jeśli wykonywana praca realizuje efekty uczenia się określone dla praktyk. Tryb postępowania w takich przypadkach uregulowany jest odrębnie.

4. PROJEKT DYPLOMOWY

Student wykonuje projekt dyplomowy pod opieką promotora.

Projekt dyplomowy jest autorskim pisemnym opracowaniem dokumentacji obejmującej: postawienie problemu praktycznego, przegląd literatury, przeprowadzenie badań własnych lub zgromadzenie danych zastanych, analizę danych i opis zastosowanej technologii oraz stworzenie propozycji rozwiązania postawionego problemu.

Elementami projektu w zależności od tematu projektu dyplomowego są ponadto: makiety, prototypy, programy komputerowe, kod źródłowy.

Proces przygotowania projektu dyplomowego trwa 2 semestry.

5. EGZAMIN DYPLOMOWY

Warunkiem ukończenia studiów jest złożenie egzaminu dyplomowego.