



PROGRAM STUDIÓW

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA	
nazwa kierunku studiów	cyberpsychologia
poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
profil kształcenia	praktyczny
prowadzone w siedzibie czy filii	w filii w Poznaniu
tytuł zawodowy nadawany absolwentom	licencjat
forma lub formy studiów	studia stacjonarne
liczba semestrów konieczna do ukończenia studiów	7 semestrów
liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów	210 punktów ECTS
liczba godzin w programie studiów – łącznie za zajęcia i praktyki (największa)	2578 godzin
liczba godzin zajęć w programie studiów – tylko zajęcia, bez praktyk (największa)	1792 godzin
wymiar praktyk zawodowych	26 punktów ECTS, 780 godzin
język wykładowy	język polski
rok rozpoczęcia pierwszego cyklu kształcenia	2026/2027

SPIS TREŚCI

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA	1
1. EFEKTY UCZENIA SIĘ	3
2. OPIS PROCESU PROWADZĄCEGO DO UZYSKANIA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	9
2.1. WSKAŹNIKI	9
2.1.1. LICZBA GODZIN I WSKAŹNIKI ZALEŻNE OD FORMY STUDIÓW	9
2.1.2. WSKAŹNIKI NIEZALEŻNE OD FORMY STUDIÓW	9
3. ZAJĘCIA	10
3.1. WYKAZ ZAJĘĆ	10
3.2. ZAJĘCIA Z DZIEDZIN NAUK HUMANISTYCZNYCH	11
3.3. ZAJĘCIA DO WYBORU	12
3.4. ZAJĘCIA SPECJALNOŚCIOWE	12
4. OPIS SPOSOBÓW WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	14
5. PRAKTYKI ZAWODOWE	15
6. PRACA DYPLOMOWA	15
7. EGZAMIN DYPLOMOWY	15



1. 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) – dyscyplina wiodąca	59% punktów ECTS
informatyka (dziedzina n. ścisłych i przyrodniczych)	41% punktów ECTS

Symbol efektu	Absolwent(ka):
	Wiedza:
CP1_W01	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu specyfikę psychologii, jej przedmiot, a także zakres badań i metody ich prowadzenia, oraz zna kierunki i tendencje rozwojowe w tym obszarze;
CP1_W02	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu psychologiczne teorie opisujące i wyjaśniające funkcjonowanie człowieka w otoczeniu społecznym, właściwy im aparat pojęciowy, a także zakres i możliwości wykorzystania tych teorii w rozwiązywaniu problemów badawczych i praktycznych;
CP1_W03	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu aparat pojęciowy oraz teorie opisujące i wyjaśniające problematykę emocji i motywacji oraz wpływ emocji i motywacji na zachowanie człowieka, a także zakres i możliwości wykorzystania tych teorii w rozwiązywaniu problemów badawczych i praktycznych;
CP1_W04	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu aparat pojęciowy oraz teorie opisujące i wyjaśniające problematykę procesów poznawczych człowieka oraz wpływ tych procesów na jego zachowanie, a także zakres i możliwości wykorzystania tych teorii w rozwiązywaniu problemów badawczych i praktycznych;
CP1_W05	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu aparat pojęciowy oraz teorie opisujące i wyjaśniające problematykę różnic indywidualnych, a także zakres i możliwości wykorzystania tych teorii w rozwiązywaniu problemów badawczych i praktycznych;
CP1_W06	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu aparat pojęciowy oraz teorie opisujące i wyjaśniające rozwój człowieka oraz specyfikę zmian rozwojowych zachodzących w ciągu życia, a także zakres i możliwości wykorzystania tych teorii w rozwiązywaniu problemów badawczych i praktycznych;

Symbol efektu	Absolwent(ka):
CP1_W07	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu psychologiczne teorie opisujące i wyjaśniające oddziaływanie mediów na odbiorców, właściwy im aparat pojęciowy, a także zakres i możliwości wykorzystania tych teorii w rozwiązywaniu problemów badawczych i praktycznych;
CP1_W08	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu aparat pojęciowy oraz teorie opisujące i wyjaśniające zdrowie człowieka, a także posiada zaawansowaną wiedzę na temat uwarunkowań społecznych zdrowia psychicznego i czynnikach je wspierających;
CP1_W09	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu aparat pojęciowy oraz teorie opisujące i wyjaśniające psychologiczne mechanizmy funkcjonowania organizacji, a także wpływ psychospołecznych warunków pracy na funkcjonowanie organizacji oraz jej pracowników;
CP1_W10	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu psychologiczne teorie opisujące i wyjaśniające komunikację interpersonalną i społeczną, właściwy im aparat pojęciowy oraz sposoby ich badania, a także zakres i możliwości w wykorzystania tych teorii w rozwiązywaniu problemów badawczych i praktycznych;
CP1_W11	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu zastosowania psychologii do diagnozy potrzeb, identyfikacji i conceptualizacji problemu określonej grupy, a także opracowania propozycji rozwiązania tego problemu za pomocą oddziaływań psychologicznych;
CP1_W12	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu zasady konstruowania narzędzi psychometrycznych, w tym zasady i ograniczenia ich stosowania;
CP1_W13	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu metody analizy i wizualizacji danych, w tym zastosowania statystyki w psychologii i wybranych obszarach aplikacyjnych;
CP1_W14	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu specyfikę informatyki jako dyscypliny naukowej, jej wybrane teorie oraz właściwy im aparat pojęciowy, przedmiot i zakres badań, a także stojące przed nią współczesne wyzwania;
CP1_W15	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu wybrane paradygmaty i języki programowania, strukturę programów, a także zasady tworzenia oprogramowania;
CP1_W16	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu teorie i zasady tworzenia baz danych, język opisu oraz możliwości ich wykorzystania w przetwarzaniu i analityce danych;
CP1_W17	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu funkcje, rodzaje, zasady działania i zastosowania chmur obliczeniowych oraz modele i zasady zarządzania usługami chmurowymi;
CP1_W18	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu praktyczne zastosowania algorytmów sztucznej inteligencji i uczenia maszynowego;



Symbol efektu	Absolwent(ka):
CP1_W19	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu praktyczne zastosowania wiedzy psychologicznej w działalności zawodowej związanej z prowadzeniem projektów zespołowych oraz komunikacją między osobami i grupami reprezentującymi różne dyscypliny naukowe, branże, a także z osobami należącymi do różnych grup społecznych;
CP1_W20	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu praktyczne zastosowania interdyscyplinarnej wiedzy – łączącej wybrane teorie i metody badań psychologii oraz informatyki – w działalności zawodowej związanej z projektowaniem, wdrażaniem oraz ewaluacją produktów i usług cyfrowych;
CP1_W21	zna i rozumie dylematy współczesnego świata związane z rozwojem technologii informatycznych, a także rolę psychologii w projektowaniu produktów i usług cyfrowych, które uwzględniają oczekiwania oraz kompetencje użytkowników i mają na celu poprawę jakości życia ludzi;
CP1_W22	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu sposoby, w jaki technologie informatyczne, warunkują tworzenie produktów i usług cyfrowych;
CP1_W23	zna i rozumie podstawowe uwarunkowania prawne realizacji projektów informatycznych, w tym zarówno pojęcia jak i zasady wynikające z prawa autorskiego, prawa baz danych i ochrony danych osobowych;
CP1_W24	zna i rozumie uwarunkowania etyczne działalności zawodowej związanej ze stosowaniem metod badawczych, szczególnie właściwych dla psychologii, a także projektowaniem, wdrażaniem oraz ewaluacją produktów i usług cyfrowych;
CP1_W25	zna i rozumie zasady tworzenia i rozwijania różnych form przedsiębiorczości, w których wykorzystuje się nowe technologie;
CP1_W26	zna i rozumie uwarunkowania ekonomiczne działalności zawodowej związanej z projektowaniem, wdrażaniem oraz ewaluacją produktów i usług cyfrowych, a także metody i narzędzia zarządzania projektami informatycznymi.
	Umiejętności:
CP1_U01	potrafi wyszukiwać, weryfikować, selekcjonować, porządkować informacje z obszaru zarówno psychologii, jak i informatyki – korzystając przy tym z technologii informatycznych – oraz analizować i syntetyzować je w sposób krytyczny i klarowny;
CP1_U02	potrafi odróżniać wiedzę psychologiczną opartą na dowodach empirycznych od wiedzy potocznej;
CP1_U03	potrafi opisywać, uzasadniać i wyjaśniać zachowania człowieka, wykorzystując wiedzę z zakresu psychologii i jej subdyscyplin;
CP1_U04	potrafi posługiwać się zaawansowaną terminologią stosowaną w psychologii zarówno w mowie, jak i w piśmie;



Symbol efektu	Absolwent(ka):
CP1_U05	wykorzystując wiedzę z psychologii potrafi znaleźć rozwiązanie złożonych i nietypowych problemów związanych z projektowaniem, wdrażaniem oraz ewaluacją produktów i usług cyfrowych mających na celu poprawę jakości ludzkiego życia;
CP1_U06	wykorzystując wiedzę interdyscyplinarną — łączącą wybrane teorie i metody badań psychologii oraz informatyki — potrafi wykonywać zadania, w tym również w nie w pełni przewidywalnych warunkach, związane z projektowaniem, wdrażaniem oraz ewaluacją produktów i usług cyfrowych mających na celu poprawę jakości ludzkiego życia;
CP1_U07	wykorzystując metody i narzędzia badawcze właściwe dla psychologii potrafi prawidłowo zdiagnozować potrzeby użytkownika produktów i usług cyfrowych, zaprojektować interakcję człowieka z nowymi technologiami, a także dokonać ewaluacji istniejących rozwiązań pod kątem ich skuteczności i adekwatności do oczekiwań i potrzeb społecznych;
CP1_U08	potrafi zastosować wybrany język programowania do projektowania oraz implementowania produktów i usług cyfrowych, analizy statystycznej danych i prezentacji wyników;
CP1_U09	potrafi wykorzystać wiedzę o narzędziach informatycznych i ich funkcjonalnościach do odpowiedniego doboru, konfiguracji oraz tworzenia koncepcji ich działania w celu rozwiązywania problemów technologicznych związanych z funkcjonowaniem produktów i usług cyfrowych;
CP1_U10	wykorzystując wiedzę psychologiczną opartą na dowodach empirycznych, a także uwzględniając kompetencje odbiorcy i cel komunikacji, potrafi tworzyć teksty akademickie i branżowe dotyczące szczegółowych zagadnień z psychologii i informatyki pisząc w sposób rzeczowy, zrozumiały i ustrukturyzowany;
CP1_U11	wykorzystując wiedzę psychologiczną opartą na dowodach empirycznych, a także uwzględniając kompetencje odbiorcy i cel komunikacji, potrafi przygotować i zaprezentować wystąpienie publiczne dotyczące szczegółowych zagadnień z psychologii oraz informatyki;
CP1_U12	potrafi prowadzić komunikację z interesariuszami wewnętrznymi i zewnętrznymi dotyczącą projektowania, wdrażania oraz ewaluowania produktów i usług cyfrowych, posługując się terminologią właściwą zarówno dla psychologii, jak i informatyki;
CP1_U13	potrafi brać udział w debacie, przedstawiając i oceniając różne opinie i stanowiska z obszaru cyberpsychologii, dyskutując w sposób merytoryczny przy równoczesnym zachowaniu otwartości na inne perspektywy i będąc gotowym do zmiany własnego zdania;
CP1_U14	potrafi posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego;

Symbol efektu	Absolwent(ka):
CP1_U15	potrafi planować i organizować pracę własną oraz zespołu zadaniowego i projektowego, definiując cele i priorytety służące realizacji określonego zadania, a także zarządzać procesem jego realizacji;
CP1_U16	potrafi współpracować z osobami i grupami reprezentującymi różne dyscypliny naukowe, branże, a także z osobami należącymi do różnych grup społecznych;
CP1_U17	potrafi planować i realizować rozwój zawodowy i osobisty, wcielając w życie idee kształcenia ustawicznego.
	Kompetencje społeczne:
CP1_K01	jest gotów(-owa) do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i umiejętności zarówno w zakresie psychologii, jak i informatyki, będąc przy tym świadomym(-ą) konieczności ich poszerzania i aktualizowania;
CP1_K02	dostrzegając trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu poznawczego lub praktycznego związanego z projektowaniem produktów i usług cyfrowych, mających na celu poprawę jakości życia ludzi, jest gotów(-owa) do uznania znaczenia wiedzy psychologicznej i informatycznej oraz zasięgania opinii ekspertów;
CP1_K03	współpracując przy tworzeniu i wdrażaniu produktów i usług cyfrowych z osobami i grupami reprezentującymi różne dyscypliny naukowe, branże, a także z osobami należącymi do różnych grup społecznych, jest gotów do korzystania z wiedzy psychologicznej i narzędzi informatycznych w procesie przygotowywania i wdrażania produktów i usług cyfrowych;
CP1_K04	jest gotów(-owa) do inicjowania i realizowania projektów społecznych na rzecz poprawy jakości życia człowieka i jego dobrostanu, w których zastosowanie znajdują nowe technologie;
CP1_K05	jest gotów(-owa) do inicjowania i realizowania projektów społecznych, podnoszących świadomość w zakresie szans i zagrożeń jakie dla zdrowia człowieka i jego dobrostanu niosą nowe technologie;
CP1_K06	jest gotów(-owa) do przedsiębiorczego działania i efektywnej pracy w obszarze zastosowań nowych technologii, korzystając ze swojej wiedzy i umiejętności w sposób etyczny, służąc rozwojowi społecznemu i nie dyskryminując żadnej grupy społecznej;
CP1_K07	jest gotów(-owa) do rzetelnego i uczciwego komunikowania interesariuszom wewnętrznym i zewnętrznym ograniczeń technologicznych, budżetowych i czasowych realizowanych projektów informatycznych;
CP1_K08	jest gotów(-owa) do organizowania pracy zespołu z uwzględnieniem możliwości i zasobów poszczególnych jego członków oraz interesariuszy zaangażowanych w realizację projektu;



Symbol efektu	Absolwent(ka):
CP1_K09	jest gotów(-owa) do odpowiedzialnego wypełniania podjętych zobowiązań społecznych i zawodowych oraz do krytycznej refleksji dotyczącej celów własnych i zespołowych oraz sposobów ich osiągnięcia;
CP1_K10	jest gotów(-owa) do podejmowania refleksji na temat społecznych i etycznych aspektów pracy i etosu zawodowego oraz postępowania zgodnie z etyką zawodową, a także kultywowania i upowszechniania tych wzorów i idei.
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.	



2. OPIS PROCESU PROWADZĄCEGO DO UZYSKANIA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

2.1. WSKAŹNIKI

2.1.1. LICZBA GODZIN I WSKAŹNIKI ZALEŻNE OD FORMY STUDIÓW	STUDIA STACJONARNE
liczba godzin w programie studiów – łącznie zajęcia i praktyki	2578 godzin
liczba godzin zajęć w programie studiów – tylko zajęcia, bez praktyk	1798 godziny
wymiar praktyk zawodowych	6 miesięcy, 26 punktów ECTS, 780 godzin
liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego na studiach stacjonarnych	60 godzin, 0 punktów ECTS
liczba punktów ECTS, jaką student uzyskuje w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	177 punktów ECTS
liczba punktów ECTS uzyskiwana w ramach kształcenia z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	42 punkty ECTS

2.1.2. WSKAŹNIKI NIEZALEŻNE OD FORMY STUDIÓW	WSZYSTKIE STUDIA
łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć <u>z dziedziny nauk humanistycznych</u> – dla kierunku studiów przyporządkowanego do dyscyplin w ramach dziedzin nauk społecznych	5 punktów ECTS
łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	108 punktów ECTS
łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru	76 punktów ECTS
udział godzin zajęć prowadzonych przez nauczycieli akademickich zatrudnionych w uczelni jako podstawowym miejscu pracy	co najmniej 50% godzin zajęć



3. ZAJĘCIA

3.1. WYKAZ ZAJĘĆ

W programie studiów 108 punktów ECTS przeznaczone jest na kształtowanie umiejętności praktycznych, zgodnie z praktycznym profilem studiów.

Studenci realizują zajęcia zgodnie z poniższymi wymiarami.

Nazwa przedmiotu w kolejności alfabetycznej	Punkty ECTS	Punkty ECTS odp. profilowi studiów
Analiza biznesowa projektów informatycznych	2	2
Badania jakościowe	6	3
Bazy danych	3	2
Chmury obliczeniowe	3	1
Cyberbezpieczeństwo	4	2
Fakultet humanistyczny	3	
Fakultet psychologiczny	3	
Interakcja człowiek-technologia	4	2
Inżynieria oprogramowania	4	2
Język angielski 1	3	
Język angielski 2	3	
Język angielski 3	3	
Język angielski 4	3	
Metodologia	6	3
Odpowiedzialność społeczna w cyberpsychologii	3	
Podstawowe umiejętności psychologiczne	3	3
Podstawy programowania	5	5
Podstawy user experience	4	2
Praktyczne zastosowania algorytmów sztucznej inteligencji i uczenia maszynowego	4	2
Praktyki zawodowe 1	6	6
Praktyki zawodowe 2	20	20
Projektowanie aplikacji webowych	5	3
Przedmioty specjalnościowe	29	24
Psychologia emocji i motywacji	4	
Psychologia mediów i komunikacji	4	



Psychologia poznawcza	4	
Psychologia pracy i organizacji	3	1
Psychologia rozwoju człowieka	4	
Psychologia społeczna	4	
Psychologia zdrowia i jakości życia	4	
Różnice indywidualne i podstawy psychometrii	4	
Seminarium licencjackie 1	5	
Seminarium licencjackie 2	5	
Statystyka	5	4
Technologie immersyjne	3	2
Umiejętności akademickie	2	
Umiejętności osobiste	2	2
Umiejętności pracy w grupie	3	3
Warsztat projektowy 1	2	2
Warsztat projektowy 2	3	3
Wprowadzenie do cyberpsychologii	4	
Wprowadzenie do informatyki	4	2
Wprowadzenie do psychologii	4	
Zarządzanie projektami informatycznymi	4	3
Zastosowania cyberpsychologii	4	4
RAZEM (łącznie punktów ECTS):	210	108
<u>Wychowanie fizyczne</u> Na studiach stacjonarnych studenci realizują wychowanie fizyczne w wymiarze łącznym 60 godzin; 2 przedmioty zaplanowane są w dwóch kolejnych semestrach – po 30 godzin, po 0 punktów ECTS (zajęciom z wychowania fizycznego nie przypisuje się punktów ECTS).		

3.2 ZAJĘCIA Z DZIEDZIN NAUK HUMANISTYCZNYCH

Studenci realizują zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych w wymiarze 5 punktów ECTS:

Nazwa przedmiotu w kolejności alfabetycznej	Punkty ECTS
Fakultet humanistyczny	3
Odpowiedzialność społeczna w cyberpsychologii	2
RAZEM (łącznie punktów ECTS):	5



3.3. ZAJĘCIA DO WYBORU

Za zajęcia wybieralne uznaje się:

Nazwa przedmiotu w kolejności alfabetycznej	Punkty ECTS
Fakultet humanistyczny	3
Fakultet psychologiczny	3
Praktyki zawodowe 1	6
Praktyki zawodowe 2	20
Przedmioty specjalnościowe	29
Seminarium licencjackie 1	5
Seminarium licencjackie 2	5
Warsztat projektowy 1	2
Warsztat projektowy 2	3
RAZEM (łącznie punktów ECTS):	76

3.4. ZAJĘCIA SPECJALNOŚCIOWE

Studenci realizują zajęcia specjalnościowe w kolejnych semestrach, w wymiarze:

Semestr realizacji	łącznie wymiar punktów ECTS
semestr 4	5
semestr 5	10
semestr 6	14
RAZEM (łącznie punktów ECTS):	29

Specjalności na kierunku studiów:

- Badania doświadczeń użytkownika (UX research)
- E-zdrowie: interwencje internetowe (E-health: internet interventions)

Studenci realizują zajęcia specjalnościowe zgodnie z poniższymi wymiarami:

Specjalność	Nazwa przedmiotu	punkty ECTS
Badania doświadczeń użytkownika (UX research)	Analityka produktowa	3
	Badania architektury informacji	3
	Badania w UX	5
	Projektowanie i prototypowanie	4
	Service Design & Customer Experience	4
	Warsztaty UX i facylitacja spotkań	4
	Zaawansowane badania w UX 1	3
	Zaawansowane badania w UX 2	3
	RAZEM:	29
E-zdrowie: interwencje internetowe (E-health: internet interventions)	Analiza danych: badania kliniczne	4
	Metodologia badań w obszarze interwencji internetowych	3
	Projektowanie interwencji internetowych: koncepcja	3
	Projektowanie interwencji internetowych: plan ewaluacji	3
	Projektowanie interwencji internetowych: prototypowanie	3
	Psychologia zmiany zachowań	4
	Wprowadzenie do interwencji internetowych	5
	Zarządzanie produktem technologicznym	4
	RAZEM:	29

4. 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:
 - sprawdzian pisemny, także w formie testu z wyborem odpowiedzi;
 - sprawdzian ustny;
- Do oceny umiejętności:
 - praca pisemna, także w formie raportu ;
 - przygotowanie i przedstawienie prezentacji;
 - przygotowanie i przeprowadzenie ćwiczenia/zadania;
 - przygotowanie i udział w debacie;
 - projekt indywidualny;
 - projekt grupowy;
- Do oceny kompetencji społecznych:
 - projekt grupowy;
 - ocena pracy zespołowej;
 - raport aktywności;
 - autorefleksja;
 - rozwiązywanie problemów;
 - dyskusje.



5. PRAKTYKI ZAWODOWE

Studenci(-tki) realizują praktyki w wymiarze 780 godzin praktyk (dydaktycznych), łącznie 26 punktów ECTS. Praktyki mogą być realizowane w częściach.

Praktyki studenckie mają na celu uzyskanie przez studenta(-tki) 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(-tki) – odbywanie praktyki indywidualnej w miejscu wybranym przez studenta(-tkę), po uprzednim uzyskaniu zgody uczelni. Zgodność charakteru wykonywanej tam pracy z założonymi dla praktyk efektami uczenia się jest sprawdzana przed ich realizacją, a osiągnięcie zatwierdzonych w ten sposób efektów jest warunkiem uzyskania zaliczenia przedmiotu.

6. PRACA DYPLOMOWA

Proces przygotowania pracy dyplomowej trwa 2 semestry i jest prowadzony podczas Seminarium licencjackiego 1 i 2 oraz Warsztatu projektowego 1 i 2.

Praca dyplomowa ma charakter interdyscyplinarny i polega na sformułowaniu problemu praktycznego związanego z indywidualnymi lub społecznymi zachowaniami człowieka oraz opracowaniu rozwiązania podnoszącego jakość życia jednostki/grupy z wykorzystaniem produktu lub usługi cyfrowej, zaprojektowanego bądź ulepszanego przez studenta(-kę).

Praca dyplomowa składa się z:

- części teoretyczno-badawczej obejmującej postawienie problemu praktycznego, przegląd literatury, przeprowadzenie badań własnych lub zgromadzenie danych zastanych, analizę danych oraz stworzenie koncepcji rozwiązania tego problemu praktycznego wraz z opisem zastosowanej technologii;
- wytworu o charakterze wdrożeniowym (np. makieta, prototyp, schemat funkcjonalny, dokumentacja techniczna, program komputerowy, kod źródłowy) prezentującego technologiczny wymiar rozwiązania opisanego w części teoretyczno-badawczej.

Student(ka) przygotowuje pracę dyplomową pod opieką promotora(-ki) będącego psychologiem. Studenta(-kę) w procesie powstawania wytworu, od strony technologicznej, wspiera osoba posiadająca doświadczenie zawodowe w zakresie projektowania i wdrażania rozwiązań cyfrowych. Proces przygotowania pracy dyplomowej trwa 2 semestry.

7. EGZAMIN DYPLOMOWY

Warunkiem ukończenia studiów jest złożenie egzaminu dyplomowego.

