



PROGRAM STUDIÓW

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA	
nazwa kierunku studiów	psychologia i informatyka
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)	2472 godzin
liczba godzin zajęć w programie studiów – tylko zajęcia, bez praktyk (największa)	1692 godzin
wymiar praktyk zawodowych	26 punktów ECTS, 780 godzin
język wykładowy	język polski
rok rozpoczęcia cyklu kształcenia	2024/2025

SPIS TREŚCI

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA	1
1. EFEKTY UCZENIA SIĘ	3
2. OPIS PROCESU PROWADZĄCEGO DO UZYSKANIA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	7
2.1. WSKAŹNIKI	7
2.1.1. LICZBA GODZIN I WSKAŹNIKI ZALEŻNE OD FORMY ZAJĘĆ	7
2.1.2. WSKAŹNIKI NIEZALEŻNE OD FORMY ZAJĘĆ	7
3. ZAJĘCIA	8
3.1. WYKAZ ZAJĘĆ	8
3.2. ZAJĘCIA DO WYBORU	9
3.3. ZAJĘCIA SPECJALNOŚCIOWE	9
4. OPIS SPOSOBÓW WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	11
5. PRAKTYKI ZAWODOWE	11
6. PRACA DYPLOMOWA	12
7. EGZAMIN DYPLOMOWY	12



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:
PI1_W01	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu specyfikę psychologii jako dyscypliny naukowej, jej przedmiot i zakres badań, a także stojące przed nią współcześnie wyzwania;
PI1_W02	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu aparat pojęciowy oraz teorie wyjaśniające problematykę funkcjonowania człowieka w otoczeniu społecznym, a także sposoby prowadzenia badań właściwe dla psychologii społecznej;
PI1_W03	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu teorie psychologiczne wyjaśniające emocje i motywacje, a także sposoby ich badania;
PI1_W04	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu teorie psychologiczne wyjaśniające procesy poznawcze, a także sposoby ich badania;
PI1_W05	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu teorie psychologiczne wyjaśniające zachowania ludzi wynikające z różnic indywidualnych między nimi, a także sposoby badania tych różnic;
PI1_W06	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu metody analizy i wizualizacji danych, w tym zastosowania statystyki w psychologii i wybranych obszarach aplikacyjnych;
PI1_W07	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu specyfikę informatyki jako dyscypliny naukowej, jej przedmiot i zakres badań, a także stojące przed nią współcześnie wyzwania;
PI1_W08	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu wybrane teorie matematyczne, kluczowe dla zrozumienia i rozwiązania typowych problemów informatycznych;
PI1_W09	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu zastosowania wybranych paradygmatów i języków programowania, strukturę programów, a także zasady tworzenia oprogramowania;
PI1_W10	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu zastosowania technologii internetowych, a także sposoby, jakie warunkują one tworzenie aplikacji i stron internetowych;
PI1_W11	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu zastosowania baz danych, zasady ich tworzenia, język opisu oraz możliwości ich wykorzystania w przetwarzaniu i analizie danych;
PI1_W12	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu funkcje, rodzaje, zasady działania i zastosowania chmur obliczeniowych oraz modele i zasady zarządzania usługami chmurowymi;



Symbol efektu	Absolwent(ka):
PI1_W13	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu praktyczne zastosowania interdyscyplinarnej wiedzy – łączącej wybrane teorie i metody psychologii oraz informatyki – w działalności zawodowej związanej z projektowaniem, wdrażaniem oraz ewaluacją produktów i usług cyfrowych;
PI1_W14	zna i rozumie w stopniu zaawansowanym praktyczne zastosowania interdyscyplinarnej wiedzy – łączącej wybrane teorie i metody psychologii oraz informatyki – w działalności zawodowej związanej z prowadzeniem komunikacji między osobami bądź zespołami reprezentującymi różne dyscypliny naukowe, profesje czy zawodowe role;
PI1_W15	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu dylematy i wyzwania współczesnego świata związane z rozwojem technologii informatycznych, a także rolę psychologii we wspieraniu ludzi w transformacji cyfrowej;
PI1_W16	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu prawne i ekonomiczne uwarunkowania realizacji projektów informatycznych;
PI1_W17	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu zasady tworzenia i rozwijania różnych form przedsiębiorczości, w których zastosowania mają nowe technologie;
PI1_W18	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu metody zarządzania projektami interdyscyplinarnymi w obszarze psychologii i informatyki;
PI1_W19	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu zagadnienia dotyczące ochrony własności intelektualnej, w tym podstawowe pojęcia i zasady wynikające z prawa autorskiego, prawa baz danych i ochrony danych osobowych.
	Umiejętności:
PI1_U01	potrafi wyszukiwać, weryfikować, selekcjonować, porządkować informacje oraz materiały zastane – korzystając przy tym z technologii informatycznych – oraz analizować i syntetyzować je w sposób krytyczny i klarowny;
PI1_U02	potrafi zaplanować i przeprowadzić badania z zakresu psychologii i informatyki oraz analizować, wizualizować i komunikować ich wyniki;
PI1_U03	potrafi wykorzystać wiedzę z zakresu matematyki do zaawansowanego rozumienia i stosowania metod analizy i przetwarzania danych;
PI1_U04	potrafi zastosować wybrany język programowania do statystycznej analizy danych i wizualizacji wyników;
PI1_U05	potrafi wykorzystać wiedzę o narzędziach informatycznych i ich funkcjonalności do identyfikowania i rozwiązywania problemów społecznych i biznesowych, a także do odpowiedniego doboru, konfiguracji i tworzenia koncepcji ich działania;
PI1_U06	potrafi tworzyć typowe teksty akademickie i branżowe dotyczące szczegółowych zagadnień, pisząc w sposób rzeczowy, zrozumiały i ustrukturyzowany, z wykorzystaniem faktów i danych, uwzględniając przy tym kompetencje odbiorcy i cel komunikacji;
PI1_U07	potrafi przygotować i zaprezentować wystąpienie publiczne dotyczące zagadnień szczegółowych z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych, a także różnych źródeł, uwzględniając przy tym kompetencje odbiorcy i cel komunikacji;



Symbol efektu	Absolwent(ka):
PI1_U08	potrafi, w odpowiedzi na potrzebę interesariusza wewnętrznego bądź zewnętrznego, sformułować problem i doprowadzić do jego rozwiązania za pomocą narzędzi i metod informatycznych;
PI1_U09	potrafi zaprojektować i zaimplementować aplikacje w wybranych językach programowania;
PI1_U10	potrafi prowadzić komunikację z interesariuszami zewnętrznymi dotyczącą projektowania, wdrażania i ewaluowania produktów i usług cyfrowych;
PI1_U11	potrafi prowadzić i facylitować komunikację w zespołach interdyscyplinarnych projektujących, wdrażających i ewaluujących produkty i usługi cyfrowe;
PI1_U12	potrafi porozumiewać się z otoczeniem przy użyciu różnych kanałów i technik informacyjno-komunikacyjnych posługując się przy tym terminologią właściwą dla psychologii i informatyki;
PI1_U13	potrafi brać udział w debacie, przedstawiając i oceniając różne opinie i stanowiska, dyskutując w sposób merytoryczny przy równoczesnym zachowaniu otwartości na inne perspektywy i będąc gotowym do zmiany własnego zdania;
PI1_U14	potrafi posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego;
PI1_U15	potrafi planować i organizować pracę własną oraz zespołu zadaniowego i projektowego, odpowiednio definiując cele i priorytety służące realizacji określonego przez siebie bądź innych zadania, a także sprawnie zarządzać procesem jego realizacji;
PI1_U16	potrafi współpracować z osobami i grupami reprezentującymi różne dyscypliny naukowe, branże, a także należącymi do różnych grup społecznych;
PI1_U17	potrafi wcielać w życie ideę ciągłego dokształcania się, planując swój rozwój zawodowy i osobisty.
	Kompetencje społeczne:
PI1_K01	jest gotów(-owa) do krytycznej oceny posiadanej przez siebie wiedzy w świetle przemian technologii informatycznych, będąc przy tym świadom(ą) konieczności jej poszerzania i aktualizowania;
PI1_K02	jest gotów(-owa) do uznania znaczenia wiedzy interdyscyplinarnej z psychologii i informatyki w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych z obszarów prac badawczych, analitycznych i zarządczych, a w przypadku napotkania trudności w samodzielnym ich rozwiązaniu, do skorzystania z opinii i wsparcia ekspertów(-ek);
PI1_K03	jest gotów(-owa) do inspirowania i realizacji innowacyjnych projektów podnoszących świadomość społeczeństwa w zakresie technologii cyfrowych oraz wykorzystywania tych technologii do rozwoju społecznego;
PI1_K04	jest gotów(-owa) do działania na rzecz dialogu pomiędzy przedstawicielami(-kami) różnych dyscyplin – zwłaszcza psychologii i informatyki – współpracujących(-mi) w ramach projektów z zakresu technologii cyfrowych;
PI1_K05	jest gotów(-owa) do stosowania w aktywności zawodowej technologii w sposób etyczny, który służy rozwojowi społecznemu i nie dyskryminuje żadnej z grup społecznych;



Symbol efektu	Absolwent(ka):
PI1_K06	jest gotów(-owa) do uczciwego komunikowania interesariuszom wewnętrznym i zewnętrznym ograniczeń technologicznych, budżetowych i czasowych realizowanych projektów;
PI1_K07	jest gotów(-owa) do organizowania pracy zespołu z uwzględnieniem możliwości i zasobów poszczególnych jego członków(-iń) oraz interesariuszy zaangażowanych w realizację projektu.

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 ZAJĘĆ	STUDIA STACJONARNE
liczba godzin w programie studiów – łącznie zajęcia i praktyki	2472 godzin
liczba godzin zajęć w programie studiów – tylko zajęcia, bez praktyk	1692 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	124 punkty ECTS
liczba punktów ECTS uzyskiwana w ramach kształcenia z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	nie przekracza 15 punktów ECTS

2.1.2. WSKAŹNIKI NIEZALEŻNE OD FORMY ZAJĘĆ	WSZYSTKIE STUDIA
łącna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć <u>z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych</u> – w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	6 punktów ECTS
łącna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	107 punktów ECTS
łącna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru	88 punktów ECTS



3. ZAJĘCIA

3.1. WYKAZ ZAJĘĆ

Studenci realizują zajęcia zgodnie z poniższymi wymiarami.

Nazwa przedmiotu w kolejności alfabetycznej	Punkty ECTS
Analiza biznesowa projektów informatycznych	3
Badania jakościowe	6
Bazy danych	3
Chmury obliczeniowe	2
Cyberbezpieczeństwo	5
Inżynieria oprogramowania	6
Język angielski 1	3
Język angielski 2	3
Język angielski 3	3
Język angielski 4	3
Języki programowania	5
Kompetencje społeczne i osobiste	3
Matematyka 1	4
Matematyka 2	4
Metodologia	6
Odpowiedzialność społeczna	3
Podstawowe umiejętności psychologiczne	3
Projektowanie aplikacji webowych	6
Psychologia emocji i motywacji	6
Psychologia i technologia	5
Psychologia poznawcza	6
Psychologia pracy i organizacji	4
Psychologia różnic indywidualnych i psychometria	6
Statystyka	6
Umiejętności akademickie	3
Wprowadzenie do informatyki	4



Wprowadzenie do psychologii społecznej	6
Zarządzanie projektami informatycznymi	5
RAZEM (łącznie punktów ECTS):	122

Wychowanie fizyczne

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 DO WYBORU

Za zajęcia wybieralne uznaje się zajęcia w łącznym wymiarze 88 punktów ECTS

Nazwa przedmiotu w kolejności alfabetycznej	Punkty ECTS
Fakultet 1	3
Fakultet 2	3
Praktyki zawodowe 1	6
Praktyki zawodowe 2	20
Przedmioty specjalnościowe	40
Projekt dyplomowy	5
Seminarium licencjackie 1	3
Seminarium licencjackie 2	5
Wykład humanistycznospołeczny	3
RAZEM (łącznie punktów ECTS):	88

3.3. ZAJĘCIA SPECJALNOŚCIOWE

Studenci(-tki) realizują zajęcia specjalnościowe w kolejnych semestrach, w wymiarze:

Semestr realizacji	łącznie wymiar punktów ECTS
semestr 4	10
semestr 5	15
semestr 6	15
RAZEM (łącznie punktów ECTS):	40

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)	Badania architektury informacji	4
	Badania w UX	5
	Podstawy user experience	5
	Projektowanie i prototypowanie	5
	Service design & Customer design	3
	Warsztaty UX i facylitacja spotkań	4
	Wprowadzenie do analityki produktowej	4
	Zaawansowane badania w UX 1	5
	Zaawansowane badania w UX 2	5
	RAZEM:	40
E-zdrowie: interwencje internetowe (E-health: internet interventions)	Analiza danych: badania kliniczne	4
	Metodologia badań w obszarze interwencji internetowych	5
	Podstawy user experience	5
	Projektowanie interwencji internetowych: koncepcja	5
	Projektowanie interwencji internetowych: plan ewaluacji	4
	Projektowanie interwencji internetowych: plan rozwoju	3
	Projektowanie interwencji internetowych: prototypowanie	4
	Psychologia zmiany zachowań	5
	Wprowadzenie do interwencji internetowych	5
	RAZEM:	40



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:
 - praca pisemna;
 - sprawdzian pisemny, także w formie testu z wyborem odpowiedzi;
 - sprawdzian ustny;
 - przygotowanie i przedstawienie prezentacji.
- Do oceny umiejętności:
 - przygotowanie i przedstawienie prezentacji;
 - przygotowanie i przeprowadzenie ćwiczenia/zadania;
 - projekt indywidualny;
 - projekt grupowy.
- Do oceny kompetencji społecznych:
 - praca w grupie w różnych rolach i komunikacji w grupie;
 - omówienie projektu i jego jakości;
 - rozwiązywanie problemów;
 - dyskusje.

5. PRAKTYKI ZAWODOWE

Studenci(-tka) realizują praktyki w wymiarze 780 godzin praktyk, łącznie 26 punktów ECTS.

Praktyki mogą być realizowane w częściach.

Praktyki studenckie mają na celu uzyskanie przez studenta(-tka) 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(-tka) – 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

Praca dyplomowa ma charakter interdyscyplinarny i polega na sformułowaniu problemu praktycznego związanego z funkcjonowaniem psychologicznym oraz opracowaniu rozwiązania podnoszącego jakość życia jednostki/grupy z wykorzystaniem produktu lub usługi cyfrowej, zaprojektowanych bądź ulepszonych 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.