



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 i studia niestacjonarne
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)	2490 godzin
liczba godzin zajęć w programie studiów – tylko zajęcia, bez praktyk (największa)	1710 godzin
wymiar praktyk zawodowych	780 godzin, 26 punktów ECTS
język wykładowy	język polski
rok rozpoczęcia pierwszego cyklu kształcenia	2025/2026

SPIS TREŚCI

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA	1
1. EFEKTY UCZENIA SIĘ	3
2. OPIS PROCESU PROWADZĄCEGO DO UZYSKANIA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ	8
2.1. WSKAŹNIKI	8
2.1.1. LICZBA GODZIN I WSKAŹNIKI ZALEŻNE OD FORMY STUDIÓW	8
2.1.2. WSKAŹNIKI NIEZALEŻNE OD FORMY STUDIÓW	8
3. ZAJĘCIA	9
3.1. WYKAZ ZAJĘĆ	9
3.2. ZAJĘCIA Z DZIEDZINY NAUK HUMANISTYCZNYCH	11
3.3. ZAJĘCIA DO WYBORU	11
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 (nauki społeczne) – dyscyplina wiodąca	60% punktów ECTS
Informatyka (nauki ścisłe i przyrodnicze)	40% punktów ECTS

Symbol efektu	ABSOLWENT:
	Wiedza:
PI1_W01	zna i rozumie w stopniu zaawansowanym specyfikę psychologii jako nauki, a także obszar i metody badań psychologii oraz jej wybranych subdyscyplin;
PI1_W02	zna i rozumie w stopniu zaawansowanym przedmiot i zakres badań psychologii oraz jej wybranych subdyscyplin, a także stojące przed nimi współcześnie wyzwania;
PI1_W03	w stopniu zaawansowanym posiada wiedzę dotyczącą powiązań psychologii z innymi dyscyplinami naukowymi w szczególności z informatyką;
PI1_W04	zna i rozumie w stopniu zaawansowanym terminologię używaną w psychologii i jej wybranych subdyscyplinach;
PI1_W05	zna i rozumie w stopniu zaawansowanym możliwości praktycznego zastosowania psychologii, w szczególności w obszarach dotyczących interakcji człowieka z technologią;
PI1_W06	zna i rozumie w stopniu zaawansowanym problematykę i teorie wyjaśniające funkcjonowanie człowieka w otoczeniu społecznym oraz sposoby prowadzenia badań;
PI1_W07	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu metody analizy i wizualizacji danych, w tym zastosowania statystyki w psychologii i wybranych obszarach aplikacyjnych, i rozumie ich znaczenie dla procesów badawczych i praktycznych;
PI1_W08	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu pojęcie komunikacji interpersonalnej, teorie opisujące i wyjaśniające w tym zakresie oraz sposoby jej badania, a także zakres i możliwości wykorzystania ich w rozwiązywaniu problemów badawczych i praktycznych;
PI1_W09	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu specyfikę informatyki jako dyscypliny naukowej, jej przedmiot i zakres badań, a także stojące przed nią współcześnie wyzwania;



Symbol efektu	ABSOLWENT:
PI1_W10	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu zastosowania wybranych paradygmatów i języków programowania, strukturę programów, a także zasady tworzenia oprogramowania;
PI1_W11	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu zastosowania technologii informatycznych, a także sposoby, w jakie warunkują one tworzenie projektów cyfrowych;
PI1_W12	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu zastosowania baz danych, zasady ich tworzenia, język opisu oraz możliwości ich wykorzystania w przetwarzaniu i analityce danych;
PI1_W13	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu funkcje, rodzaje, zasady działania i zastosowania chmur obliczeniowych oraz modele i zasady zarządzania usługami chmurowymi;
PI1_W14	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu zastosowania interdyscyplinarnej wiedzy – łączącej wybrane teorie i metody psychologii oraz informatyki – a także zakres i możliwości wykorzystania ich w rozwiązywaniu problemów badawczych i praktycznych;
PI1_W15	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu rolę psychologii w projektowaniu produktów i usług cyfrowych uwzględniających oczekiwania oraz kompetencje użytkowników oraz mających na celu poprawę jakości życia ludzi;
PI1_W16	zna i rozumie w stopniu zaawansowanym 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 należącymi do różnych grup społecznych;
PI1_W17	zna i rozumie fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji, w tym w szczególności wyzwania, związane z rozwojem technologii, w aspekcie teoretycznym oraz praktycznym;
PI1_W18	zna i rozumie rolę wybranych teorii matematycznych, kluczowych dla zrozumienia i rozwiązania typowych problemów informatycznych;
PI1_W19	zna i rozumie uwarunkowania etyczne działalności zawodowej związanej z badaniem, projektowaniem oraz ewaluacją produktów i usług cyfrowych;
PI1_W20	zna i rozumie zasady tworzenia i rozwijania różnych form przedsiębiorczości, w których zastosowania mają nowe technologie;
PI1_W21	zna i rozumie uwarunkowania ekonomiczne i prawne działalności zawodowej związanej z projektowaniem, wdrażaniem oraz ewaluacją produktów i usług cyfrowych, w tym zna i rozumie zagadnienia ochrony własności intelektualnej, w szczególności prawa autorskiego, baz danych i ochrony danych osobowych;
PI1_W22	zna i rozumie metody oraz narzędzia zarządzania projektami informatycznymi.



Symbol efektu	ABSOLWENT:
	Umiejętności:
PI1_U01	potrafi na podstawie posiadanej wiedzy psychologicznej lub informatycznej, zebranych danych i ich analizy sformułować problem badawczy i opracować jego rozwiązanie;
PI1_U02	potrafi na podstawie posiadanej wiedzy psychologicznej lub informatycznej, zebranych danych i ich analizy sformułować problem praktyczny związany z badaniem, projektowaniem oraz ewaluacją narzędzi, produktów i usług cyfrowych, które mają na celu poprawę jakości życia ludzi;
PI1_U03	potrafi odróżnić wiedzę psychologiczną opartą na dowodach empirycznych od wiedzy potocznej;
PI1_U04	potrafi opisywać, uzasadniać i wyjaśniać zachowania człowieka, wykorzystując wiedzę z zakresu psychologii i jej wybranych subdyscyplin;
PI1_U05	wykorzystując metody i narzędzia badawcze właściwe dla psychologii i jej subdyscyplin oraz informatyki potrafi prawidłowo zdiagnozować potrzeby użytkownika produktów i usług cyfrowych, zaprojektować interakcję człowieka z nowymi technologiami, a także przeprowadzić ocenę istniejących rozwiązań, badając ich skuteczność i dopasowanie do oczekiwań oraz potrzeb społecznych;
PI1_U06	potrafi zaplanować i przeprowadzić badania z zakresu psychologii i informatyki oraz analizować, wizualizować i komunikować ich wyniki;
PI1_U07	potrafi wybrać i zastosować zaawansowane metody analizy i przeprowadzić obliczenia w stopniu zaawansowanym, wykorzystując wiedzę z zakresu matematyki;
PI1_U08	potrafi zastosować wybrany język programowania, w tym do projektowania i implementowania produktów i usług cyfrowych, analizy statystycznej danych i prezentacji wyników;
PI1_U09	potrafi wykorzystać wiedzę o narzędziach informatycznych i ich funkcjonalnościach do odpowiedniego doboru, konfiguracji i tworzenia koncepcji ich działania w celu rozwiązywania problemów technologicznych związanych z funkcjonowaniem produktów i usług cyfrowych;
PI1_U10	potrafi posługiwać się terminologią stosowaną w psychologii i jej wybranych subdyscyplinach zarówno w mowie, jak i w piśmie;
PI1_U11	potrafi przygotować i zaprezentować wystąpienie publiczne dotyczące szczegółowych zagadnień z zakresu społecznych zastosowań nowych technologii wykorzystując wiedzę psychologiczną, a także uwzględniając kompetencje odbiorcy i cel komunikacji;
PI1_U12	potrafi prowadzić komunikację w zespole interdyscyplinarnym posługując się terminologią właściwą zarówno dla psychologii, jak i informatyki, dotyczącą projektowania, wdrażania i ewaluowania produktów i usług cyfrowych;



Symbol efektu	ABSOLWENT:
PI1_U13	potrafi wykorzystywać wiedzę z obszaru psychologii do prowadzenia i facylitowania komunikacji w interdyscyplinarnych zespołach projektujących lub wdrażających i ewoluujących produkty i usługi cyfrowe;
PI1_U14	potrafi brać udział w debacie: przedstawiając swoje stanowisko stosuje argumenty oparte na wiedzy, wykazując umiejętność krytycznej analizy wypowiedzi innych uczestników oraz otwartość na przyjmowanie informacji zwrotnych;
PI1_U15	potrafi posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego;
PI1_U16	potrafi planować i organizować pracę własną definiując cele i priorytety służące realizacji określonego zadania, a także sprawnie zarządzać procesem jego realizacji;
PI1_U17	potrafi współpracować z osobami i grupami reprezentującymi różne dyscypliny naukowe, branże, a także należącymi do różnych grup społecznych;
PI1_U18	potrafi organizować pracę zespołu z uwzględnieniem możliwości i zasobów poszczególnych jego członków oraz interesariuszy zaangażowanych w realizację projektu;
PI1_U19	potrafi planować i realizować rozwój zawodowy, wcielając w życie ideę kształcenia ustawicznego.
	Kompetencje społeczne:
PI1_K01	jest gotów(-owa) do krytycznej oceny posiadanej przez siebie wiedzy i umiejętności zarówno z psychologii, jak i informatyki, będąc przy tym świadomy konieczności ich poszerzania i aktualizowania;
PI1_K02	jest gotów(-owa) uznać znaczenie wiedzy i narzędzi psychologicznych i informatycznych w rozwiązywaniu problemów praktycznych i badawczych;
PI1_K03	jest gotów(-owa) do korzystania z wiedzy i narzędzi psychologicznych i informatycznych w procesie tworzenia i wdrażania produktów i usług cyfrowych we współpracy z osobami i grupami reprezentującymi różne dyscypliny naukowe, branże, a także należącymi do różnych grup społecznych;
PI1_K04	jest gotów(-owa) do korzystania z opinii ekspertów, także z innych dyscyplin i dziedzin, w rozwiązywaniu problemów z obszaru prowadzonej działalności;
PI1_K05	jest gotów(-owa) do krytycznej analizy relacji człowieka z technologią oraz do krytycznej oceny wiarygodności źródeł i informacji, a także wytworów nowych technologii;
PI1_K06	jest gotów(-owa) do inicjowania i realizacji projektów społecznych, w których zastosowanie znajdują nowe technologie na rzecz jakości życia człowieka i jego dobrostanu;



Symbol efektu	ABSOLWENT:
PI1_K07	jest gotów(-owa) do inicjowania i realizacji projektów społecznych, podnoszących świadomość w zakresie szans i zagrożeń jakie niosą nowe technologie dla zdrowia człowieka i jego dobrostanu;
PI1_K08	jest gotów(-owa) do efektywnego komunikowania się dobierając styl wypowiedzi do odbiorcy, budowania relacji i motywowania innych, pracując w zespołach interdyscyplinarnych;
PI1_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;
PI1_K10	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 z grup społecznych;
PI1_K11	jest gotów(-owa) do kreatywnego i elastycznego myślenia i działania w zmieniającej się rzeczywistości oraz zauważa pojawiające się możliwości rozwoju, a także jest gotów(-owa) do ich wykorzystania zgodnie z zasadami etyki zawodowej;
PI1_K12	jest gotów(-owa) do profesjonalnego zachowania w sytuacjach ekspozycji społecznych (takich jak, np. praca dla zewnętrznych klientów, wyzwania związane z interdyscyplinarną współpracą, publiczne prezentacje);
PI1_K13	jest gotów(-owa) do uczciwego komunikowania interesariuszom wewnętrznym i zewnętrznym ograniczeń technologicznych, budżetowych i czasowych realizowanych projektów;
PI1_K14	jest gotów(-owa) do podejmowania refleksji na temat społecznych i etycznych aspektów związanych z pracą i etosem zawodowym oraz postępowania zgodnie z etyką zawodową, a także kultywowania i upowszechniania tych wzorów i idei.
Symbol efektu kierunkowego tworzą: <ul style="list-style-type: none">– 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	STUDIA NIESTACJONARNE
liczba godzin w programie studiów – łącznie zajęcia i praktyki	2490 godzin	2034 godzin
liczba godzin zajęć w programie studiów – tylko zajęcia, bez praktyk	1710 godzin	1254 godzin
wymiar praktyk zawodowych	6 miesięcy, 26 punktów ECTS, 780 godzin	6 miesięcy, 26 punktów ECTS, 780 godzin
liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego na studiach stacjonarnych	60 godzin, 0 punktów ECTS	nie dotyczy
liczba punktów ECTS, jaką student uzyskuje w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	ponad 50% punktów ECTS	nie określa się
liczba punktów ECTS uzyskiwana w ramach kształcenia z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	do 50% punktów ECTS	do 50% punktów ECTS

2.1.2. WSKAŹNIKI NIEZALEŻNE OD FORMY STUDIÓW	WSZYSTKIE STUDIA
łącna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych – dla kierunku studiów przyporządkowanego do dyscyplin w ramach dziedzin nauk społecznych	7 punktów ECTS
łącna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	125 punktów ECTS
łącna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru	84 punkty 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 125 punktów ECTS przeznaczonych 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
Aktualne debaty o technologii 1	2	
Aktualne debaty o technologii 2	2	
Analiza biznesowa projektów informatycznych	2	2
Bazy danych	3	2
Chmury obliczeniowe	3	2
Cyberbezpieczeństwo	4	2
Inżynieria oprogramowania	4	3
Język angielski 1	3	
Język angielski 2	3	
Język angielski 3	3	
Język angielski 4	3	
Języki programowania	4	4
Matematyka 1	3	1
Matematyka 2	3	1
Metodologia badań psychologicznych	6	4
Odpowiedzialność społeczna i problemy etyczne	3	1
Podstawowe umiejętności psychologiczne	3	3
Podstawy UX	3	2
Praktyki zawodowe 1	6	6
Praktyki zawodowe 2	20	20
Proces projektowy w zespole	4	4
Projekt grupowy 1	4	4
Projekt grupowy 2	4	4
Projektowanie aplikacji webowych	4	4



Przedmioty specjalnościowe	31	27
Psychologia emocji i motywacji: praktyczne zastosowania	3	3
Psychologia i technologia	4	
Psychologia poznawcza: praktyczne zastosowania	3	3
Psychologia pracy i organizacji	4	1
Psychologia rozwoju człowieka	4	1
Psychologia różnic indywidualnych: praktyczne zastosowania	3	3
Psychologia społeczna: praktyczne zastosowania	3	3
Psychologia zdrowia i jakości życia	4	1
Seminarium licencjackie 1	6	
Seminarium licencjackie 2	5	
Statystyka	4	3
Umiejętności akademickie	2	
Warsztat mistrzowski (fakultet)	2	2
Warsztat projektowy 1	3	2
Warsztat projektowy 2	3	3
Wprowadzenie do informatyki	4	2
Wprowadzenie do psychologii	4	
Wprowadzenie do psychologii emocji i motywacji	4	
Wprowadzenie do psychologii poznawczej	4	
Wprowadzenie do psychologii różnic indywidualnych	4	
Wprowadzenie do psychologii społecznej	4	
Zarządzanie projektami informatycznymi	3	2
RAZEM	210	125

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 Z DZIEDZINY NAUK HUMANISTYCZNYCH

Studenci realizują zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych w wymiarze 7 punktów ECTS:

Nazwa przedmiotu w kolejności alfabetycznej	Punkty ECTS
Aktualne debaty o technologii 1	1
Aktualne debaty o technologii 2	1
Odpowiedzialność społeczna i problemy etyczne	2
Projekt grupowy 1	1
Projekt grupowy 2	1
Umiejętności akademickie	1
RAZEM (łącznie punktów ECTS):	7

3.3. ZAJĘCIA DO WYBORU

Za zajęcia wybieralne uznaje się:

Nazwa przedmiotu w kolejności alfabetycznej	Punkty ECTS
Praktyki zawodowe	26
Projekt grupowy 1	4
Projekt grupowy 2	4
Przedmioty specjalnościowe	31
Seminarium licencjackie 1	6
Seminarium licencjackie 2	5
Warsztat mistrzowski (fakultet)	2
Warsztat projektowy 1	3
Warsztat projektowy 2	3
RAZEM (łącznie punktów ECTS):	84



3.4. ZAJĘCIA SPECJALNOŚCIOWE

Studenci realizują zajęcia specjalnościowe w kolejnych semestrach, w wymiarze:

Semestr realizacji	łączy wymiar punktów ECTS	
semestr 4	8	
semestr 5	11	
semestr 6	12	
RAZEM (łączy punktów ECTS):		31

Specjalności na kierunku studiów:

- Badania doświadczeń użytkownika (UX research)
- Sztuczna inteligencja (Artificial intelligence)
- 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 jakościowe w UX	3
	Projektowanie i prototypowanie	4
	Projektowanie zachowań	3
	Service design & Customer experience	3
	Warsztaty UX i facylitacja spotkań	3
	Wprowadzenie do user experience	5
	Zaawansowane badania w UX	4
RAZEM:		31



Specjalność	Nazwa przedmiotu	punkty ECTS
Sztuczna inteligencja (Artificial intelligence)	Badania jakościowe w obszarze AI	3
	Język naturalny w AI	3
	Matematyczne podstawy sztucznej inteligencji (AI)	3
	Metodologia i analiza danych w obszarze AI	4
	Programowanie w języku Python	4
	Psychologiczne aspekty sztucznej inteligencji (AI)	3
	Wizja komputerowa	3
	Wprowadzenie do sztucznej inteligencji (AI)	5
	Wyjaśnialność modeli w uczeniu maszynowym	3
	RAZEM:	31
E-zdrowie: Interwencje Internetowe (E-health: Internet Interventions)	Analiza danych: badania kliniczne	3
	Badania jakościowe w obszarze interwencji internetowych	3
	Metodologia i analiza danych w obszarze interwencji internetowych	4
	Projektowanie interwencji internetowych: koncepcja	4
	Projektowanie interwencji internetowych: plan rozwoju i ewaluacji	3
	Projektowanie interwencji internetowych: prototypowanie	3
	Psychologia zmiany zachowań	3
	Wprowadzenie do interwencji internetowych	5
	Zarządzanie produktem technologicznym	3
	RAZEM:	31



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:
 - omówienie komunikacji i pracy w grupie w różnych rolach;
 - omówienie projektu i jego jakości;
 - omówienie komunikacji i współpracy w zespole interdyscyplinarnym;
 - rozwiązywanie problemów;
 - wystąpienia publiczne;
 - dyskusje, debaty.



5. PRAKTYKI ZAWODOWE

Program studiów przewiduje praktyki zawodowe w wymiarze 6 miesięcy, łącznie 26 punktów ECTS i 780 godzin [dydaktycznych]. Praktyki mogą być realizowane w częściach. Jednocześnie termin realizacji praktyk nie jest sztywno określony — student jest zobowiązany do zrealizowania ich w trakcie całego toku studiów.

Praktyki zawodowe student realizuje pod opieką osoby, której doświadczenie zawodowe i zakres obowiązków zawodowych zapewniają możliwość osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się. Zgodność charakteru wykonywanej 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.

Praktyki mogą być:

- realizowane w instytucji, z którą uczelnia ma porozumienie na poziomie instytucjonalnym (Uniwersytet SWPS współpracuje na stałe z firmami i placówkami, które przyjmują na praktyki studentów i absolwentów) - praktyki instytucjonalne;
- realizowane w miejscu wybranym przez studenta, w miejscu pracy lub innej aktywności profesjonalnej studenta, na jego wniosek - praktyki indywidualne.
- możliwe jest indywidualne uznanie studentowi zaliczenia praktyk na podstawie doświadczenia zawodowego, jeśli wykonywana praca realizuje efekty uczenia się określone dla praktyk.

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.

Student wykonuje pracę dyplomową, która jest autorskim opracowaniem projektu (makiety, prototypu, schematu funkcjonalnego, dokumentacji technicznej, wizualizacji, programu komputerowego, kodu źródłowego) oraz dokumentacji obejmującej: postawienie problemu badawczego, przegląd literatury, przeprowadzenie badań własnych lub zgromadzenie danych zastanych, analizę danych i opis zastosowanej technologii oraz stworzenie propozycji rozwiązania postawionego problemu.

7. EGZAMIN DYPLOMOWY

Warunkiem ukończenia studiów jest złożenie egzaminu dyplomowego.