



# Program Studiów

2025/2026

**Wydział Informatyki**

Kierunek: **Kognitywistyka – technologie, komunikacja, design**

Stopień: **pierwszy**

Forma: **stacjonarne**

Podstawa prawna

Art. 53 i Art. 67 Ustawy Prawo o Szkolnictwie Wyższym i Nauce z dnia z dnia 20 lipca 2018 r. (Dz. U. 2018 poz. 1668), Rozporządzenie Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 27 września 2018 r. w sprawie studiów oraz Rozporządzenie Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji

**Nazwa kierunku:** Kognitywistyka – technologie, komunikacja, design

**Poziom:** Pierwszy stopień, Poziom 6 PRK

**Profil:** Ogólnoakademicki

**Forma:** Stacjonarne

**Język wykładowy:** Polski

**Kierunek przyporządkowany do dyscypliny:** Informatyka techniczna i telekomunikacja

**Liczba semestrów:** 6

**Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów:** 180

**Tytuł zawodowy nadawany absolwentom:** Licencjat

**Łączna liczba godzin zajęć:** 4500

**Liczbę punktów ECTS w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych:**  
13

**Liczba godzin zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów:**  
2380

**Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom związanym z prowadzoną w uczelni działalnością naukową w dyscyplinie lub dyscyplinach, do których przyporządkowany jest kierunek studiów:**  
142 (78,9%)

**Liczba punktów ECTS objętych programem studiów uzyskiwana w ramach zajęć do wyboru:**  
81 (45%)

## Kierunkowe efekty uczenia się:

Poniższa tabela prezentuje pełny zakres efektów uczenia się określonych w rozporządzeniu MNiSW z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji wydanym na podstawie art. 68 ust. 3 ustawy, określającym standard kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu właściwy dla prezentowanych w tym Programie Studiów.

| Kierunkowe                             | Kategoria                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | PRK ogólne             |
|----------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|
| <b>WIEDZA: ABSOLWENT ZNA I ROZUMIE</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                        |
| <b>K_W01</b>                           | ma uporządkowaną wiedzę z zakresu kognitywistyki, w tym podstaw psychologicznych, filozoficznych, neurokognitywistycznych i społecznych w kontekście reprezentacji danych i przetwarzania informacji                                                                                                                                           | <b>P6S_WG</b>          |
| <b>K_W02</b>                           | podstawowe metody analizy danych w kontekście kognitywistycznym, narzędzia pomiarowe oraz potrafi interpretować ich wyniki w kontekście procesów poznawczych i interakcji człowiek-technologia                                                                                                                                                 | <b>P6S_WG, P6S_WK</b>  |
| <b>K_W03</b>                           | podstawy uczenia maszynowego i sztucznej inteligencji w kontekście poznawczym i kognitywistycznym                                                                                                                                                                                                                                              | <b>P6S_WG, P6S_WK</b>  |
| <b>K_W04</b>                           | zna zasady działania i zastosowania technologii immersyjnych, w tym VR, AR i XR oraz interfejsów człowiek-komputer i partycypacyjnych metod projektowania rozwiązań cyfrowych w różnorodnych obszarach, m.in. w edukacji, rozrywce, kulturze, zastosowaniach diagnostycznych, medycznych, terapeutycznych i eksploracji przestrzeni kosmicznej | <b>P6S_WG</b>          |
| <b>K_W05</b>                           | współczesne trendy i technologie wykorzystywane w sztuce i projektowaniu oraz ich praktyczne zastosowania rynkowe m.in. w zakresie kreacji i komunikacji cyfrowej                                                                                                                                                                              | <b>P6S_WG (sztuka)</b> |
| <b>K_W06</b>                           | narzędzia, technologie i trendy rynkowe związane z projektowaniem i tworzeniem rozwiązań technologicznych opartych o nowoczesne oprogramowanie i platformy sprzętowe                                                                                                                                                                           | <b>P6S_WK</b>          |
| <b>K_W07</b>                           | podstawowe rozwiązania sprzętowo-programowe w kontekście zastosowań praktycznych, w tym technologie chmurowe, internetu rzeczy oraz zagadnienia związane z cyberbezpieczeństwem                                                                                                                                                                | <b>P6S_WK</b>          |
| <b>K_W08</b>                           | podstawowy kontekst etyczny i społeczne uwarunkowania projektowania rozwiązań technologicznych, ze szczególnym uwzględnieniem wpływu technologii na postawy, zachowania i relacje społeczne                                                                                                                                                    | <b>P6S_WG</b>          |
| <b>K_W09</b>                           | zna podstawy prawne i organizacyjne funkcjonowania rynku technologicznego oraz zasady ochrony własności intelektualnej i danych osobowych w kontekście projektów i rozwiązań cyfrowych                                                                                                                                                         | <b>P6S_WG</b>          |
| <b>K_W10</b>                           | Posiada pogłębioną i uporządkowaną wiedzę na temat paradygmatów, metod i technologii charakterystycznych dla wybranego zakresu specjalistycznego oraz rozumie kierunki ich rozwoju, uwzględniając aktualne trendy w nauce,                                                                                                                     | <b>P6S_WG</b>          |

|                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                  |
|----------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|
|                                        | kulturze i technologii:                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                  |
| <b>K_W10.1</b>                         | Ma wiedzę na temat zintegrowanego projektowania produktów i usług cyfrowych w kontekście poznawczym, estetycznym i technologicznym, z uwzględnieniem metod partycypacyjnych i projektowania zorientowanego na użytkownika.                                                                                                            | <b>P6S_WG</b>                                    |
| <b>K_W10.2</b>                         | Zna zaawansowane koncepcje i techniki projektowania z zakresu interakcji człowieka z rozwiązaniami technologicznymi, w tym interfejsów i doświadczeń użytkowników.                                                                                                                                                                    | <b>P6S_WG</b>                                    |
| <b>UMIEJĘTNOŚCI: ABSOLWENT POTRAFI</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                  |
| <b>K_U01</b>                           | tworzyć interaktywne prototypy systemów i aplikacji cyfrowych z uwzględnieniem zasad użyteczności, ergonomii i aspektów poznawczych w kontekście doświadczeń użytkownika, wykorzystując narzędzia IT i elementy sztucznej inteligencji                                                                                                | <b>P6S_UW</b><br><b>P6S_UO</b>                   |
| <b>K_U02</b>                           | oceniać i dobierać narzędzia IT oraz rozwiązania z zakresu cyberbezpieczeństwa w kontekście kognitywistycznym i poznawczym                                                                                                                                                                                                            | <b>P6S_UW</b><br><b>P6S_UO</b>                   |
| <b>K_U03</b>                           | powiązać wiedzę teoretyczną z zakresu sztuki i designu z praktycznymi aspektami projektowania doświadczeń użytkownika i multimodalnej komunikacji audiowizualnej                                                                                                                                                                      | <b>P6S_UW (sztuka)</b>                           |
| <b>K_U04</b>                           | wykorzystywać umiejętności warsztatowe w procesie tworzenia praktycznych rozwiązań opartych o różnorodne koncepcje artystyczne i projektowe oraz stosować odpowiednie techniki rozwijania tych umiejętności, prowadząc samodzielną pracę twórczą w kontekście projektów związanych z cyfrowym projektowaniem doświadczeń użytkownika. | <b>P6S_UW (sztuka)</b><br><b>P6S_UU (sztuka)</b> |
| <b>K_U05</b>                           | samodzielnie doskonalić umiejętności projektowania i wypowiedzi twórczej poprzez praktyczne zastosowanie technik twórczych i eksperymentowanie z różnymi formami ich zastosowań, w tym projektowaniem interakcji w środowiskach cyfrowych i rzeczywistości wirtualnej (VR/XR).                                                        | <b>P6S_UU</b><br><b>P6S_UU (sztuka)</b>          |
| <b>K_U06</b>                           | samodzielnie dobrać i zastosować metody, technologie oraz narzędzia odpowiadające specyfice danego problemu projektowego, uwzględniając kontekst poznawczy, technologiczny oraz użytkowy - w szczególności w obszarze właściwym dla realizowanego zakresu specjalistycznego:                                                          | <b>P6S_UW</b>                                    |
| <b>K_U06.1</b>                         | _ zaprojektować kompleksową usługę lub produkt, dobierając odpowiednie narzędzia analizy potrzeb użytkowników, prototypowania, testowania i wdrażania, z uwzględnieniem użyteczności, estetyki, technologii oraz kontekstu kulturowego i społeczno-gospodarczego                                                                      | <b>P6S_UW</b>                                    |
| <b>K_U06.2</b>                         | _ dobrać i zastosować adekwatne metody badań doświadczeń użytkowników, techniki projektowania interfejsów, zasady dostępności i ergonomii oraz multimodalne formy komunikacji w celu stworzenia angażujących, intuicyjnych środowisk interakcji cyfrowej                                                                              | <b>P6S_UW</b>                                    |
| <b>K_U07</b>                           | analizować dane jakościowe i ilościowe, w tym przetwarzać wyniki badań eksperymentalnych i marketingowych oraz wizualizować je w czytelny sposób.                                                                                                                                                                                     | <b>P6S_UW</b><br><b>P6S_UK</b>                   |

|                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                |
|-------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|
| <b>K_U08</b>                                          | analizować procesy kognitywne z wykorzystaniem narzędzi i rozwiązań technologicznych.                                                                                                                                                                                                                                                                                         | <b>P6S_UW</b>                  |
| <b>K_U09</b>                                          | interpretować wyniki analiz poznawczych w kontekście ich potencjalnego zastosowania w różnorodnych obszarach, w tym edukacji, interakcji człowiek-komputer, projektowaniu interfejsów, itp.                                                                                                                                                                                   | <b>P6S_UW</b>                  |
| <b>K_U10</b>                                          | krytycznie analizować wpływ technologii na funkcjonowanie poznawcze i społeczne człowieka oraz na kulturę i komunikację w przestrzeni cyfrowej                                                                                                                                                                                                                                | <b>P6S_UW</b><br><b>P6S_UK</b> |
| <b>K_U11</b>                                          | przygotować prace pisemne i prezentacje ustne dotyczące zagadnień z zakresu kognitywistyki, projektowania interakcji, technologii immersyjnych oraz etycznych, kulturowych i społeczno-gospodarczych aspektów tworzenia technologii cyfrowych, opierając się na odpowiednich paradygmatach, teoriach i zastosowaniach praktycznych w oparciu o odpowiednie materiały źródłowe | <b>P6S_UK (sztuka)</b>         |
| <b>K_U12</b>                                          | publicznie zaprezentować własne projekty twórcze oparte o nowoczesne technicznologie, takie jak koncepcje interfejsów cyfrowych, z wykorzystaniem adekwatnych form komunikacji audiowizualnej i werbalnej, dostosowanych do odbiorcy.                                                                                                                                         | <b>P6S_UK (sztuka)</b>         |
| <b>K_U13</b>                                          | prezentować wyniki analiz i projektów w języku polskim i angielskim (na poziomie co najmniej B2), stosując terminologię z zakresu kognitywistyki, psychologii i technologii informatycznych                                                                                                                                                                                   | <b>P6S_UK</b>                  |
| <b>K_U14</b>                                          | samodzielnie poszerzać wiedzę i doskonalić umiejętności, korzystając z różnych źródeł.                                                                                                                                                                                                                                                                                        | <b>P6S_UU</b>                  |
| <b>K_U15</b>                                          | współpracować w interdyscyplinarnym zespole projektowym, planować i realizować projekty w obszarach m.in. takich jak edukacja, kultura, zdrowie i kondycja psychofizyczna, eksploracja kosmosu lub gry komputerowe                                                                                                                                                            | <b>P6S_UO</b><br><b>P6S_UK</b> |
| <b>K_U16</b>                                          | tworzyć efektywny контент cyfrowy, wspomagający uczenie się, komunikację i procesy kognitywne.                                                                                                                                                                                                                                                                                | <b>P6S_UW</b><br><b>P6S_UO</b> |
| <b>K_U17</b>                                          | przygotować spójną dokumentację projektu oraz zaprezentować jego wyniki w sposób zrozumiały dla osób spoza dziedziny.                                                                                                                                                                                                                                                         | <b>P6S_UW</b><br><b>P6S_UK</b> |
| <b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE: ABSOLWENT JEST GOTÓW DO</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                |
| <b>K_K01</b>                                          | Rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie oraz rozwoju i doskonalenia zawodowego w zmieniającym się środowisku rynkowym i technologicznym.                                                                                                                                                                                                                                | <b>P6S_KK</b>                  |
| <b>K_K02</b>                                          | poszerzania wiedzy i kompetencji z zakresu kognitywistyki i jej zastosowań praktycznych, także w kontekście rozwoju osobistego i społecznego.                                                                                                                                                                                                                                 | <b>P6S_KK</b>                  |
| <b>K_K03</b>                                          | wykorzystywania umiejętności i zdolności twórczych w odniesieniu do kontekstu procesów poznawczych, rozwiązywaniu problemów związanych z projektowaniem interakcji człowiek-komputer i systemów cyfrowych oraz umiejętnie dostosowywać podejście do zmieniających się technologii, zachowując elastyczność w oparciu o wiedzę i umiejętności z zakresu kognitywistyki.        | <b>P6S_KK (sztuka)</b>         |
| <b>K_K04</b>                                          | krytycznej analizy informacji i rozwiązywania złożonych problemów.                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | <b>P6S_KK</b>                  |

|              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                  |
|--------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|
| <b>K_K05</b> | międzydziedzinowego współdziałania zespołowego i brania odpowiedzialności za współrealizację zadań zespołowych w środowisku interdyscyplinarnym                                                                                                                                                                                                                                    | <b>P6S_KO</b>                                    |
| <b>K_K06</b> | efektywnej pracy zespołowej, dzielenia się wiedzą i konstruktywnej krytyki w zespołach interdyscyplinarnych                                                                                                                                                                                                                                                                        | <b>P6S_KK, P6S_KO</b>                            |
| <b>K_K07</b> | podejmowania inicjatyw oraz skutecznego komunikowania się w zróżnicowanych kontekstach społecznych i kulturowych, z uwzględnieniem specyfiki środowisk technologicznych (np. startupy, instytucje kultury, edukacja cyfrowa)                                                                                                                                                       | <b>P6S_KO, P6S_KK</b>                            |
| <b>K_K08</b> | podejmowania refleksji nad społecznymi, etycznymi i naukowymi aspektami wyników badań w kontekście kognitywistycznym, projektowym i technologii cyfrowych, angażowania się w inicjowanie działań w otoczeniu społeczno-ekonomicznym, prezentowania wyników projektów i badań w sposób przystępny oraz efektywnego komunikowania, z wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi cyfrowych. | <b>P6S_KO (sztuka)</b><br><b>P6S_KR (sztuka)</b> |
| <b>K_K09</b> | projektowania rozwiązań opartych o zaawansowane technologie z uwzględnieniem aspektów etycznych, kulturowych i społeczno-gospodarczych, przeciwdziałając wykluczeniu cyfrowemu i promując inkluzywność i partycypację użytkowników                                                                                                                                                 | <b>P6S_KO</b><br><b>P6S_KR</b>                   |
| <b>K_K10</b> | projektowania technologii w sposób odpowiedzialny, szczególnie uwzględniając etyczne aspekty wykorzystania sztucznej inteligencji i innych technologii, z uwzględnieniem kontekstu kognitywnego                                                                                                                                                                                    | <b>P6S_KO</b>                                    |

#### Objaśnienia oznaczeń:

**K** (przed podkreślnikiem) – kierunkowe efekty uczenia się

**W** – kategoria wiedzy

**U** – kategoria umiejętności

**K** – kategoria kompetencji społecznych

Odniesienie do efektów uczenia się w obszarze kształcenia w zakresie sztuki, zgodnie z Polską Ramą Kwalifikacji w odniesieniu do Rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. poz. 2218.

#### Charakterystyki poziomów PRK:

- P – poziom PRK (6)
- S – charakterystyka typowa dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego

#### W (wiedza)

- G – głębina i zakres
- K – kontekst

#### U (umiejętności)

- W – wykorzystywanie wiedzy
- K – komunikowanie się
- O – organizacja pracy
- U – uczenie się

#### K (kompetencje społeczne)

- K – krytyczna ocena
- O – odpowiedzialność
- R – rola zawodowa

## Lista przedmiotów obowiązkowych

|    | Przedmiot                              | Skrót | Godziny |     | I rok |      | II rok |      | III rok |      | pkt<br>ECTS |
|----|----------------------------------------|-------|---------|-----|-------|------|--------|------|---------|------|-------------|
|    |                                        |       | w.      | ćw. | zima  | lato | zima   | lato | zima    | lato |             |
| 1  | Kognitywne Przetwarzanie Informacji 1  | KPI1  | 30      | 30  | EZ    |      |        |      |         |      | 6           |
| 2  | Sztuczna Inteligencja i Data Science 1 | AI1   | 30      | 30  | EZ    |      |        |      |         |      | 5           |
| 3  | Cyfrowe Media i Kultura 1              | CMK1  | 30      | 30  | EZ    |      |        |      |         |      | 4           |
| 4  | Rynek Technologiczny 1                 | RT1   | 30      | 30  | EZ    |      |        |      |         |      | 4           |
| 5  | Kontent Cyfrowy 1                      | KC1   | 30      | 30  | EZ    |      |        |      |         |      | 4           |
| 6  | Narzędzia IT i Cyberbezpieczeństwo 1   | NC1   | 30      | 30  | EZ    |      |        |      |         |      | 4           |
| 7  | Język angielski 1                      | ANG1  | -       | 60  | Z     |      |        |      |         |      | 3           |
| 8  | Kognitywne Przetwarzanie Informacji 2  | KPI2  | 30      | 30  |       | EZ   |        |      |         |      | 5           |
| 9  | Sztuczna Inteligencja i Data Science 2 | AI2   | 30      | 30  |       | EZ   |        |      |         |      | 6           |
| 10 | Cyfrowe Media i Kultura 2              | CMK2  | 30      | 30  |       | EZ   |        |      |         |      | 4           |
| 11 | Rynek Technologiczny 2                 | RT2   | 30      | 30  |       | EZ   |        |      |         |      | 4           |
| 12 | Kontent Cyfrowy 2                      | KC2   | 30      | 30  |       | EZ   |        |      |         |      | 4           |
| 13 | Narzędzia IT i Cyberbezpieczeństwo 2   | NC2   | 30      | 30  |       | EZ   |        |      |         |      | 4           |
| 14 | Język angielski 2                      | ANG2  | -       | 60  |       | Z    |        |      |         |      | 3           |
| 15 | Kognitywne Przetwarzanie Informacji 3  | KPI3  | 30      | 30  |       |      | EZ     |      |         |      | 6           |
| 16 | Sztuczna Inteligencja i Data Science 3 | AI3   | 30      | 30  |       |      | EZ     |      |         |      | 6           |
| 17 | Cyfrowe Media i Kultura 3              | CMK3  | 30      | 30  |       |      | EZ     |      |         |      | 5           |
| 18 | Rynek Technologiczny 3                 | RT3   | 30      | 30  |       |      | EZ     |      |         |      | 5           |
| 19 | Kontent Cyfrowy 3                      | KC3   | 30      | 30  |       |      | EZ     |      |         |      | 5           |
| 20 | Język angielski 3                      | ANG3  | -       | 60  |       |      | Z      |      |         |      | 3           |
| 21 | Warsztat Dyplomowy                     | WD    | 30      | 30  |       |      |        | Z    |         |      | 3           |
| 22 | Wychowanie Fizyczne 1                  | WF1   | -       | 30  |       |      |        | Z    |         |      | 0           |
| 23 | Wychowanie Fizyczne 2                  | WF2   | -       | 30  |       |      |        |      | Z       |      | 0           |
| 24 | Praktyki Studenckie                    |       | 160     |     |       |      |        |      |         | Z    | 6           |

Łączna liczba pkt. ECTS uzyskiwana z przedmiotów obowiązkowych: **99**

## Lista przedmiotów obieralnych

|    | Przedmiot                                                | Skrót                           | Godziny |     | I rok |      | II rok |      | III rok |      | pkt<br>ECT<br>S |        |       |
|----|----------------------------------------------------------|---------------------------------|---------|-----|-------|------|--------|------|---------|------|-----------------|--------|-------|
|    |                                                          |                                 | w.      | ćw. | zima  | lato | zima   | lato | zima    | lato |                 |        |       |
| 1  | Kognitywne Przetwarzanie Informacji 4                    | KPI4                            | 30      | 30  |       |      |        | EZ   |         |      | 6               | 9 z 10 |       |
| 2  | Sztuczna Inteligencja i Data Science 4                   | AI4                             | 30      | 30  |       |      |        | EZ   |         |      | 6               |        |       |
| 3  | Cyfrowe Media i Kultura 4                                | CMK4                            | 30      | 30  |       |      |        | EZ   |         |      | 6               |        |       |
| 4  | Rynek Technologiczny 4                                   | RT4                             | 30      | 30  |       |      |        | EZ   |         |      | 6               |        |       |
| 5  | Kontent Cyfrowy 4                                        | KC4                             | 30      | 30  |       |      |        | EZ   |         |      | 6               |        |       |
| 6  | Cyfrowe Media i Kultura 5                                | CMK5                            | 30      | 30  |       |      |        |      | EZ      |      | 6               |        |       |
| 7  | Kontent Cyfrowy 5                                        | KC5                             | 30      | 30  |       |      |        |      | EZ      |      | 6               |        |       |
| 8  | Narzędzia IT i Cyberbezpieczeństwo 3                     | NC3                             | 30      | 30  |       |      |        |      | EZ      |      | 6               |        |       |
| 9  | Sztuczna Inteligencja i Data Science 5                   | AI5                             | 30      | 30  |       |      |        |      |         | EZ   | 6               |        |       |
| 10 | Rynek Technologiczny 5                                   | RT5                             | 30      | 30  |       |      |        |      |         | EZ   | 6               |        |       |
| 11 | Projekt 1 - Projektowanie Usług, Produktów i Doświadczeń | PRO1 K1                         | 30      | 30  |       |      |        |      | Z       |      | 9               | 1 z 2  |       |
| 12 | Projekt 1 - Projektowanie Interakcji i Interfejsów       | PRO1 K2                         | 30      | 30  |       |      |        |      | Z       |      | 9               |        |       |
| 13 | Projekt 2 - Projektowanie Usług, Produktów i Doświadczeń | PRO2 K1                         | 30      | 30  |       |      |        |      |         | Z    | 9               | 1 z 2  |       |
| 14 | Projekt 2 - Projektowanie Interakcji i Interfejsów       | PRO2 K2                         | 30      | 30  |       |      |        |      |         | Z    | 9               |        |       |
| 15 | Język obcy 4                                             | ANG4/<br>HIS4/<br>NIM4/<br>ROS4 | -       | 60  |       |      |        |      | Z       |      | 3               | 1 z 4  |       |
| 16 | Język obcy 5                                             | ANG5/<br>HIS5/<br>NIM5/<br>ROS5 | -       | 60  |       |      |        |      |         | Z    | 3               | 1 z 4  |       |
| 17 | Język obcy 6                                             | ANG6/<br>HIS6/<br>NIM6/<br>ROS6 | -       | 60  |       |      |        |      |         |      | Z               | 3      | 1 z 4 |

Łączna liczba pkt. ECTS uzyskiwana z przedmiotów obieralnych: **81**



**Wymiar, zasady i formę odbywania praktyk zawodowych oraz liczbę punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach tych praktyk.**

**Liczba ECTS = 6**

**Wymiar godzinowy = 160h**

Ogólnym celem praktyk zawodowych jest weryfikacja, rozwinięcie i praktyczne zastosowanie wiedzy oraz umiejętności zdobytych przez studenta w trakcie studiów w szeroko rozumianym kontekście kognitywistycznym w różnorodnych aspektach, od technologii poprzez komunikację po projektowanie interakcji, usług czy interfejsów. Praktyki umożliwiają studentowi rozwijanie samodzielności w praktycznym aspekcie analizy procesów poznawczych, projektowaniu rozwiązań technologicznych oraz rozwiązywaniu złożonych problemów na styku nowoczesnych technologii i ich zastosowań praktycznych, w szczególności w otoczeniu społecznym, kulturowym i gospodarczym.

Poprzez praktyki student zdobywa doświadczenie w pracy zespołowej w środowisku interdyscyplinarnym, poznaje realne wymagania rynku pracy w obszarach związanych z zastosowaniem nowoczesnych technologii od edukacji cyfrowej i przemysłów kreatywnych po sektor badań nad sztuczną inteligencją i eksploracją przestrzeni kosmicznej. Praktyki pozwalają również na ocenę własnych kwalifikacji, rozwój kompetencji komunikacyjnych oraz zrozumienie aspektów społecznych i etycznych związanych z wykorzystaniem technologii.

Dzięki aktywnemu uczestnictwu w praktykach student zwiększa również swoje szanse na zatrudnienie w sektorach wymagających szerokiego instrumentarium technologii kognitywistycznych oraz innowacyjnego myślenia. Praktyki mogą również wspierać realizację pracy dyplomowej, szczególnie w zakresie badań użytkowników, projektowania interakcji oraz analizy procesów poznawczych w środowiskach cyfrowych.

Sylabusy: [LINK DO SYLABUSÓW](#)