



Program Studiów

2026/2027

Wydział Informatyki

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

Stopień: **pierwszy**

Forma: **niestacjonarne**

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: Niestacjonarne

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: 4350

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:
1184

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
WIEDZA: ABSOLWENT ZNA I ROZUMIE		
K_W01	ma uporządkowaną wiedzę z zakresu kognitywistyki, w tym podstaw psychologicznych, filozoficznych, neurokognitywistycznych i społecznych w kontekście reprezentacji danych i przetwarzania informacji	P6S_WG
K_W02	podstawowe metody analizy danych w kontekście kognitywistycznym, narzędzia pomiarowe oraz potrafi interpretować ich wyniki w kontekście procesów poznawczych i interakcji człowiek-technologia	P6S_WG, P6S_WK
K_W03	podstawy uczenia maszynowego i sztucznej inteligencji w kontekście poznawczym i kognitywistycznym	P6S_WG, P6S_WK
K_W04	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	P6S_WG
K_W05	współczesne trendy i technologie wykorzystywane w sztuce i projektowaniu oraz ich praktyczne zastosowania rynkowe m.in. w zakresie kreacji i komunikacji cyfrowej	P6S_WG (sztuka)
K_W06	narzędzia, technologie i trendy rynkowe związane z projektowaniem i tworzeniem rozwiązań technologicznych opartych o nowoczesne oprogramowanie i platformy sprzętowe	P6S_WK
K_W07	podstawowe rozwiązania sprzętowo-programowe w kontekście zastosowań praktycznych, w tym technologie chmurowe, internetu rzeczy oraz zagadnienia związane z cyberbezpieczeństwem	P6S_WK
K_W08	podstawowy kontekst etyczny i społeczne uwarunkowania projektowania rozwiązań technologicznych, ze szczególnym uwzględnieniem wpływu technologii na postawy, zachowania i relacje społeczne	P6S_WG
K_W09	zna podstawy prawne i organizacyjne funkcjonowania rynku technologicznego oraz zasady ochrony własności intelektualnej i danych osobowych w kontekście projektów i rozwiązań cyfrowych	P6S_WG
K_W10	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,	P6S_WG

	kulturze i technologii:	
K_W10.1	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.	P6S_WG
K_W10.2	Zna zaawansowane koncepcje i techniki projektowania z zakresu interakcji człowieka z rozwiązaniami technologicznymi, w tym interfejsów i doświadczeń użytkowników.	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: ABSOLWENT POTRAFI		
K_U01	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	P6S_UW P6S_UO
K_U02	oceniać i dobierać narzędzia IT oraz rozwiązania z zakresu cyberbezpieczeństwa w kontekście kognitywistycznym i poznawczym	P6S_UW P6S_UO
K_U03	powiązać wiedzę teoretyczną z zakresu sztuki i designu z praktycznymi aspektami projektowania doświadczeń użytkownika i multimodalnej komunikacji audiowizualnej	P6S_UW (sztuka)
K_U04	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.	P6S_UW (sztuka) P6S_UU (sztuka)
K_U05	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).	P6S_UU P6S_UU (sztuka)
K_U06	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:	P6S_UW
K_U06.1	_ 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	P6S_UW
K_U06.2	_ 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	P6S_UW
K_U07	analizować dane jakościowe i ilościowe, w tym przetwarzać wyniki badań eksperymentalnych i marketingowych oraz wizualizować je w czytelny sposób.	P6S_UW P6S_UK

K_U08	analizować procesy kognitywne z wykorzystaniem narzędzi i rozwiązań technologicznych.	P6S_UW
K_U09	interpretować wyniki analiz poznawczych w kontekście ich potencjalnego zastosowania w różnorodnych obszarach, w tym edukacji, interakcji człowiek-komputer, projektowaniu interfejsów, itp.	P6S_UW
K_U10	krytycznie analizować wpływ technologii na funkcjonowanie poznawcze i społeczne człowieka oraz na kulturę i komunikację w przestrzeni cyfrowej	P6S_UW P6S_UK
K_U11	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	P6S_UK (sztuka)
K_U12	publicznie zaprezentować własne projekty twórcze oparte o nowoczesne technologie, takie jak koncepcje interfejsów cyfrowych, z wykorzystaniem adekwatnych form komunikacji audiowizualnej i werbalnej, dostosowanych do odbiorcy.	P6S_UK (sztuka)
K_U13	prezentować wyniki analiz i projektów w języku polskim i angielskim (na poziomie co najmniej B2), stosując terminologię z zakresu kognitywistyki, psychologii i technologii informatycznych	P6S_UK
K_U14	samodzielnie poszerzać wiedzę i doskonalić umiejętności, korzystając z różnych źródeł.	P6S_UU
K_U15	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	P6S_UO P6S_UK
K_U16	tworzyć efektywny контент cyfrowy, wspomagający uczenie się, komunikację i procesy kognitywne.	P6S_UW P6S_UO
K_U17	przygotować spójną dokumentację projektu oraz zaprezentować jego wyniki w sposób zrozumiały dla osób spoza dziedziny.	P6S_UW P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: ABSOLWENT JEST GOTÓW DO		
K_K01	Rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie oraz rozwoju i doskonalenia zawodowego w zmieniającym się środowisku rynkowym i technologicznym.	P6S_KK
K_K02	poszerzania wiedzy i kompetencji z zakresu kognitywistyki i jej zastosowań praktycznych, także w kontekście rozwoju osobistego i społecznego.	P6S_KK
K_K03	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.	P6S_KK (sztuka)
K_K04	krytycznej analizy informacji i rozwiązywania złożonych problemów.	P6S_KK

K_K05	międzydziedzinowego współdziałania zespołowego i brania odpowiedzialności za współrealizację zadań zespołowych w środowisku interdyscyplinarnym	P6S_KO
K_K06	efektywnej pracy zespołowej, dzielenia się wiedzą i konstruktywnej krytyki w zespołach interdyscyplinarnych	P6S_KK, P6S_KO
K_K07	podejmowania inicjatyw oraz skutecznego komunikowania się w zróżnicowanych kontekstach społecznych i kulturowych, z uwzględnieniem specyfiki środowisk technologicznych (np. startupy, instytucje kultury, edukacja cyfrowa)	P6S_KO, P6S_KK
K_K08	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.	P6S_KO (sztuka) P6S_KR (sztuka)
K_K09	projektowania rozwiązań opartych o zaawansowane technologie z uwzględnieniem aspektów etycznych, kulturowych i społeczno-gospodarczych, przeciwdziałając wykluczeniu cyfrowemu i promując inkluzywność i partycypację użytkowników	P6S_KO P6S_KR
K_K10	projektowania technologii w sposób odpowiedzialny, szczególnie uwzględniając etyczne aspekty wykorzystania sztucznej inteligencji i innych technologii, uwzględnieniem kontekstu kognitywnego	P6S_KO

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 ECTS
			w.	ćw.	zima	lato	zima	lato	zima	lato	
1	Kognitywne Przetwarzanie Informacji 1	KPI1	16	16	EZ						6
2	Sztuczna Inteligencja i Data Science 1	AI1	16	16	EZ						5
3	Cyfrowe Media i Kultura 1	CMK1	16	16	Z						4
4	Rynek Technologiczny 1	RT1	16	16	Z						4
5	Kontent Cyfrowy 1	KC1	16	16	Z						4
6	Narzędzia IT i Cyberbezpieczeństwo 1	NC1	16	16	EZ						4
7	Język angielski 1	ANG1	-	16	Z						3
8	Kognitywne Przetwarzanie Informacji 2	KPI2	16	16		EZ					5
9	Sztuczna Inteligencja i Data Science 2	AI2	16	16		EZ					6
10	Cyfrowe Media i Kultura 2	CMK2	16	16		Z					4
11	Rynek Technologiczny 2	RT2	16	16		Z					4
12	Kontent Cyfrowy 2	KC2	16	16		Z					4
13	Narzędzia IT i Cyberbezpieczeństwo 2	NC2	16	16		EZ					4
14	Język angielski 2	ANG2	-	16		Z					3
15	Kognitywne Przetwarzanie Informacji 3	KPI3	16	16			EZ				6
16	Sztuczna Inteligencja i Data Science 3	AI3	16	16			EZ				6
17	Cyfrowe Media i Kultura 3	CMK3	16	16			Z				5
18	Rynek Technologiczny 3	RT3	16	16			Z				5
19	Kontent Cyfrowy 3	KC3	16	16			Z				5
20	Język angielski 3	ANG3	-	16			Z				3
21	Warsztat Dyplomowy	WD	16	16				Z			3
22	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 ECT S		
			w.	ćw.	zima	lato	zima	lato	zima	lato			
1	Kognitywne Przetwarzanie Informacji 4	KPI4	16	16				EZ			6	9 z 10	
2	Sztuczna Inteligencja i Data Science 4	AI4	16	16				EZ			6		
3	Cyfrowe Media i Kultura 4	CMK4	16	16				EZ			6		
4	Rynek Technologiczny 4	RT4	16	16				EZ			6		
5	Kontent Cyfrowy 4	KC4	16	16				EZ			6		
6	Cyfrowe Media i Kultura 5	CMK5	16	16					EZ		6		
7	Kontent Cyfrowy 5	KC5	16	16					EZ		6		
8	Narzędzia IT i Cyberbezpieczeństwo 3	NC3	16	16					EZ		6		
9	Sztuczna Inteligencja i Data Science 5	AI5	16	16						EZ	6		
10	Rynek Technologiczny 5	RT5	16	16						EZ	6		
11	Projekt 1 - Projektowanie Usług, Produktów i Doświadczeń	PRO1 K1	16	16					Z		9	1 z 2	
12	Projekt 1 - Projektowanie Interakcji i Interfejsów	PRO1 K2	16	16					Z		9		
13	Projekt 2 - Projektowanie Usług, Produktów i Doświadczeń	PRO2 K1	16	16						Z	9	1 z 2	
14	Projekt 2 - Projektowanie Interakcji i Interfejsów	PRO2 K2	16	16						Z	9		
15	Język obcy 4	ANG4/ HIS4/ NIM4/ ROS4	-	16					Z		3	1 z 4	
16	Język obcy 5	ANG5/ HIS5/ NIM5/ ROS5	-	16						Z	3	1 z 4	
17	Język obcy 6	ANG6/ HIS6/ NIM6/ ROS6	-	16							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](#)