



Uniwersytet WSB
Merito w Gdańsku



Sztuczna inteligencja (AI) z elementami cyberpsychologii

Numer usługi 2025/04/15/7100/2690930

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

📖 Studia podyplomowe

🕒 176 h

📅 18.10.2025 do 28.06.2026

7 200,00 PLN brutto

7 200,00 PLN netto

40,91 PLN brutto/h

40,91 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Biznes / Zarządzanie zasobami ludzkimi
Sposób dofinansowania	wsparcie dla osób indywidualnych wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
Grupa docelowa usługi	Proponowany kierunek studiów podyplomowych skierowany jest do: • Twórców aplikacji biznesowych, • Pracowników i praktyków branży IT , którzy chcą zrozumieć kontekst psychospołeczny człowieka przy jednoczesnym zastosowaniu wdrożeń AI w przedsiębiorstwach, • Psychologów i psychoterapeutów, chcących poszerzyć swój warsztat terapeutyczny o zastosowanie nowych technologii, socjologów, • Menedżerów średniego i wyższego szczebla, odpowiedzialnym za nabywanie i wdrażanie innowacyjnych technologii i rozwiązań w przedsiębiorstwie
Minimalna liczba uczestników	20
Maksymalna liczba uczestników	36
Data zakończenia rekrutacji	13-10-2025
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	176
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	art. 163 ust. 1 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (t.j. Dz. U. z 2023 r. poz. 742, z późn. zm.)
Zakres uprawnień	Studia podyplomowe

Cel

Cel edukacyjny

- Cele kierunku:
- poszerzenie wiedzy z zakresu cyberśrodowiska i umiejętnego poruszania się w nim.
 - tworzenie innowacyjnych rozwiązań oraz produktów w e-środku
 - stosowanie wiedzy i umiejętności zdobytych podczas studiów w zespołach tworzących roboty, hybrydy, systemy pracy oraz aplikacje społecznie dostosowane do grup odbiorców.
 - stosowanie technologii takich jak VR, XR czy chatboty w praktyce psychologicznej , terapeutycznej, mentorskiej oraz w coachingu.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
WIEDZA - Wyjaśnia zastosowanie AI i machine learning w projektowaniu innowacyjnych rozwiązań technologicznych. - Omawia psychospołeczne aspekty użytkowania technologii. - Wyjaśnia podstawy prawa i etyki związane z AI.	 - Tłumaczy jak działają modele uczenia maszynowego i predictive analytics w praktycznych zastosowaniach. - Omawia w jaki sposób VR, chatboty czy NLP oddziałują na emocje i motywację użytkowników. - Tłumaczy zasady odpowiedzialnego rozwoju i wdrażania technologii AI.	Wywiad ustrukturyzowany
		Prezentacja
		Test teoretyczny
UMIEJĘTNOŚCI - Projektuje system AI zorientowany na użytkownika. - Przeprowadza analizę danych z użyciem narzędzi AI. - Projektuje badania psychologiczne dotyczące technologii.	 - Wykorzystuje zasady HCI i Design Thinking w tworzeniu interfejsów i usług opartych na AI. - Korzysta z technik machine learning i predictive analytics do przetwarzania i analizy danych. - Wykorzystuje narzędzia eksperymentalne z psychologii w analizie interakcji człowiek-technologia.	Wywiad ustrukturyzowany
		Prezentacja
KOMPETENCJE SPOŁECZNE - Świadomie wdraża technologię z uwzględnieniem kontekstu społecznego. - Przeciwdziała zagrożeniom cyfrowym. - Współpracuje interdyscyplinarnie.	 - Ocenia wpływ technologii na tożsamość, emocje i relacje społeczne. - Rozpoznaje zjawiska takie jak cyberprzemoc czy dezinformacja i zna strategie profilaktyczne. - Wyraża swoje opinie i argumentuje w sposób otwarty i etyczny w dyskusjach o AI i nowych technologiach.	Prezentacja
		Wywiad ustrukturyzowany

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się?

tak

Pytanie 2. Czy dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji?

tak

Pytanie 3. Czy dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

tak

Program

Innowacje i nowe technologie (42 godz.)

- Design intuicyjnych innowacji – perspektywa psychologiczna i kognitywistyczna (12 godz.)
- Technologie informacyjne - perspektywa psychospołeczna (6 godz.)
- Technologie VR w psychologii eksperymentalnej (8 godz.)
- Sztuczna Inteligencja w świetle prawa autorskiego (8 godz.)
- Reprezentacja wiedzy i wnioskowanie w AI (8 godz.)

Wdrażanie innowacji (44 godz.)

- Technologie predictive analytics i machine learning (PAML) - klucz do rozwoju aplikacji opartych na AI (10 godz.)
- Adopcja technologii opartych na AI – badania psychologiczne (10 godz.)
- HCI i Design Thinking - wykłady (16 godz.)
- Wdrażanie projektów opartych na AI i design thinking (8 godz.)

Człowiek i humanizacja technologii (40 godz.)

- Psychologiczne aspekty emocji i motywacji interakcji człowiek - komputer (10 godz.)
- Cyberpsychologia. Nowe perspektywy badania mediów i ich użytkowników (16 godz.)
- Cyberprzemoc i cyberkłamstwo - profilaktyka i przeciwdziałanie (6 godz.)
- Neuropsychologia. Wpływ nowych technologii na aktywność ośrodków mózgowych w perspektywie motywacji użytkowników do korzystania z nowych technologii (8 godz.)

Metody i rozwój technologii (42 godz.)

- Cyberbezpieczeństwo (6 godz.)
- Tożsamość społeczna a e-tożsamość w rozwoju socjologii cyfrowej - badania (10 godz.)
- Technologie perswazyjne i technologie możliwości - grywalizacja, affective computing, chatboty, NLP oraz wykrywanie emocji (16 godz.)
- Prawne i etyczne aspekty sztucznej Inteligencji (10 godz.)

Projekt (8 godz.)

Seminarium projektowe (8 godz.)

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 1

Przedmiot / temat zajęć	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 1 Wprowadzenie do studiów	18-10-2025	08:00	16:00	08:00

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	7 200,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	7 200,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	40,91 PLN
Koszt osobogodziny netto	40,91 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Wojciech Oronowicz – Jaśkowiak

Doktor nauk medycznych, biolog, seksuolog, inżynier informatyki, psycholog, antropolog, psychoterapeuta. Ukończył kilka kierunków studiów z doktoratem, klinicznie zajmuje się opiniowaniem sądowym (materiałów pornograficznych z udziałem dzieci, diagnozą zaburzeń preferencji seksualnych sprawców przestępstw seksualnych oraz pokrzywdzonych w sprawach z zakresu przestępczości seksualnej), pracuje naukowo w obszarze uczenia maszynowego i seksuologii, pisze aplikacje mobilne i desktopowe z wykorzystaniem modeli AI (Swift & coreML) w zastosowaniach nauk medycznych, wyklada na Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych oraz Uniwersytecie Medycznym

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Materiały w wersji elektronicznej zamieszczane na platformie moodle.

Warunki uczestnictwa

Szczegółowe informacje na temat rekrutacji znajdują się pod linkiem:

<https://www.merito.pl/gdansk/studia-i-szkolenia/studia-podyplomowe/zasady-rekrutacji>

Informacje dodatkowe

Wymagany jest dodatkowo zapis przez formularz rekrutacyjny uczelni, który znajduje się pod poniższym linkiem:

<https://www.merito.pl/rekrutacja/krok1>

Warunki techniczne

Wymagania: posiadanie sprzętu elektronicznego z dostępem do internetu, monitor, klawiatura.

Uczelnia zapewnia dostęp do platformy TEAMS.

Kontakt



Agata Orlich

E-mail rekrutacjasp@gdansk.merito.pl

Telefon (+48) 585 227 513