



Uniwersytet WSB
Merito w Gdańsku

★★★★★ 4,6 / 5

48 ocen

Sztuczna inteligencja (AI) z elementami cyberpsychologii

Numer usługi 2025/12/18/7100/3221797

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

📖 Studia podyplomowe

🕒 176 h

📅 28.03.2026 do 28.02.2027

6 720,00 PLN brutto

6 720,00 PLN netto

38,18 PLN brutto/h

38,18 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Biznes / Organizacja
Grupa docelowa usługi	• To kierunek dla osób, które: • pracują w IT i chcą lepiej rozumieć wpływ AI na ludzi i organizacje, • są psychologami i terapeutami, którzy chcą pracować z technologiami, • są menedżerami wdrażającymi innowacje i cyfrowe zmiany w firmach, • są twórcami UX, aplikacji i interfejsów przyjaznych dla użytkowników, • chcą działać w cyberświecie świadomie i odpowiedzialnie.
Minimalna liczba uczestników	20
Maksymalna liczba uczestników	25
Data zakończenia rekrutacji	27-03-2026
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 2024 r. poz. 1571, z późn. zm.)
Zakres uprawnień	Studia podyplomowe

Cel

Cel edukacyjny

Studia podyplomowe Sztuczna inteligencja (AI) z elementami cyberpsychologii stanowią nowatorskie i rozwojowe ujmowanie technologii w perspektywie psychologicznej, światowego trendu łączącego wiedzę informatyczną z humanistyczną. To co w niej istotne, to komunikowanie człowiek – maszyna i człowiek-technologia, której celem jest poprawa satysfakcji z życia i funkcjonowania każdego z nas, wsparcie przedsiębiorstw i organizacji w bardziej efektywnym wykorzystaniu potencjału pracowników.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
WIEDZA Zna zalety i wady tradycyjnych i nowych mediów, rozumie rolę AI i nowych technologii we współczesnym społeczeństwie, posiada zaawansowaną wiedzę o IT, algorytmach, więziach cyfrowych, komunikacji międzydziedzinowej oraz praktyczne umiejętności w zakresie cyberbezpieczeństwa.	Zna zalety, wady oraz różnice tradycyjnych i nowych mediów W2 Wie czym jest AI i jakie ma zastosowania W3 Zna rozszerzającą się rolę nowych mediów W4 rozumie szczególny charakter zmian zachodzących we współczesnych społeczeństwach w związku z rozwojem nowych technologii W5 posiada pogłębioną wiedzę o technologiach informacyjnych i algorytmach jako narzędziach odpowiedzialnych za transmisję norm i reguł w społeczeństwie W6 posiada pogłębioną wiedzę o więziach społecznych w środowisku cyfrowym W7 ma zaawansowane umiejętności komunikacyjne obejmujące komunikację międzydziedzinową (nauki społeczne/IT) W8 Wie czym jest cyberbezpieczeństwo i jak je stosować w praktyce	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
		Wywiad ustrukturyzowany
		Prezentacja
UMIEJĘTNOŚCI Dopasowuje media elektroniczne do celów komunikacyjnych, planuje ich wykorzystanie, buduje tożsamość wirtualną, stosuje predictive analytics i PAML, przeciwdziała cyberprzemocy, przestrzega zasad cyberbezpieczeństwa, korzysta ze sieci zdrowo oraz wdraża projekty AI w biznesie.	Potrafi dopasować rodzaj dostępnych mediów elektronicznych do celów komunikacyjnych U2 Potrafi zaplanować proces wykorzystywania mediów do komunikacji U3 Potrafi budować swoją tożsamość w wirtualnej rzeczywistości U4 Umie stosować technologie predictive analytics i PAML w tworzeniu nowoczesnych aplikacji U5 umie przeciwdziałać cyberprzemocy i rozpoznawać ją w sieci U6 stosuje zasady cyberbezpieczeństwa podczas użytkowania mediów online U7 umie korzystać z sieci w zdrowy sposób, nie przeciążający mózgu U8 umie wdrażać projekty oparte na AI w przedsiębiorstwie lub start'upie	Wywiad ustrukturyzowany
		Prezentacja

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
KOMPETENCJE SPOŁECZNE Rozumie wartość i zagrożenia mediów dla jednostek i społeczeństw, wykazuje odpowiedzialność w komunikacji oraz potrafi skutecznie formułować przekazy online.	Rozumie wartość mediów dla rozwoju indywidualnego i społeczeństw Rozumie zagrożenia wynikające z rosnącego wpływu nowych mediów na jednostki i społeczeństwa KS3 Zna konsekwencje i potrafi wykazywać się odpowiedzialnością za podjęte działania komunikacyjne KS7 Potrafi formułować i przekazywać, komunikaty oddziałujące na otoczenie KS8 Zna skuteczność i siłę przekazu online	Wywiad ustrukturyzowany
		Prezentacja

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.)

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 0

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
Brak wyników.					

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	6 720,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	6 720,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	38,18 PLN
Koszt osobogodziny netto	38,18 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1

1 z 1

Dr Tomasz Rowiński

Dr psychologii, zastępca Dyrektora Instytutu Psychologii UKSW, dyrektor Środowiskowego Centrum Zdrowia Psychicznego dla dzieci i młodzieży Warszawa-Bielany, członek zespołu ds. zdrowia psychicznego w MZ przygotowującego reformę psychiatrii oraz członek zespołu MEN. Prowadzi zajęcia związane z psychologią emocji i motywacji, psychologią zaburzeń psychicznych, osobowości, zachowań online, projektowanie rozwiązań IT w obszarze badań psychologicznych. Twórca wielu publikacji naukowych, autor badań, wykładowca, współautor m.in. Psychologia i informatyka. Synergia i kontradycje oraz Informatyka i psychologia w społeczeństwie informacyjnym

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Data zakończenia usługi to 28.02.2027, oznacza to, że obrona musi odbyć się najpóźniej w tym dniu.

Materiały elektroniczne zamieszczane na moodlu.

Wymagane dodatkowy zapis na studia poprzez formularz uczelniany:

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

Zasady rekrutacji pod linkiem:

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

W zależności od projektu, w którym uczestnik bierze udział wymagana jest obecność na zajęciach min 80% oraz potwierdzenie listy logowań do usługi.

zwolnienie z VAT na podstawie art.43 Ustawy o Podatku od towarów i usług 1. pkt 26.

Przedstawiona powyżej cena obejmuje obecnie obowiązującą promocję w czesnym oraz obejmuje system płatności 10 rat.

Istnieje możliwość dodania ceny na życzenie - w systemie.

Warunki uczestnictwa

Szczegółowe informacje na temat rekrutacji znajdują się pod 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 Szczęsna

E-mail rekrutacjasp@gdansk.merito.pl

Telefon (+48) 585 227 513

