



AI Developer & Vibe Coding – nowoczesne środowiska programowania z AI

Numer usługi 2026/04/02/7100/3461274

6 700,00 PLN brutto

6 700,00 PLN netto

39,41 PLN brutto/h

39,41 PLN netto/h

Uniwersytet WSB
Merito w Gdańsku

★★★★☆ 4,5 / 5

49 ocen

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

📖 Studia podyplomowe

🕒 170 h

📅 17.10.2026 do 27.06.2027

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Programowanie

Grupa docelowa usługi

Studia skierowane są do osób z podstawową znajomością programowania (dowolny język). Zajęcia prowadzone są w oparciu o aktualne narzędzia i środowiska wykorzystywane w profesjonalnym developmencie.

Kierunek dla osób, które:

- Chcą stworzyć oprogramowanie z wykorzystaniem narzędzi AI (GitHub Copilot, Claude Code, Cursor).
- Pracują jako programiści, developerzy lub chcą rozpocząć karierę w IT.
- Chcą zwiększyć produktywność i jakość kodu dzięki asystentom AI.
- Szukają praktycznych umiejętności w nowoczesnym podejściu do programowania.
- Chcą poznać metodologię vibe coding i AI-assisted development.

Minimalna liczba uczestników

15

Maksymalna liczba uczestników

25

Data zakończenia rekrutacji

12-10-2026

Forma prowadzenia usługi

zdalna w czasie rzeczywistym

Liczba godzin usługi

170

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

Czego się nauczysz ?

- Efektywnie korzystać z asystentów AI do pisania, analizy i refaktoryzacji kodu.
- Stosować prompt engineering w kontekście programowania i debugowania.
- Budować aplikacje webowe, API i narzędzia CLI z wsparciem AI.
- Integrować modele AI (LLM) z własnymi aplikacjami poprzez API.
- Wykorzystywać AI do testowania, dokumentowania i code review.
- Budować agentów AI i automatyzować zadania developerskie.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
WIEDZA Zna podstawy AI, modele językowe, narzędzia wspierające programowanie oraz ich zastosowanie w tworzeniu i rozwijaniu oprogramowania.	Wyjaśnia podstawowe pojęcia związane z AI i LLM. Opisuje działanie narzędzi AI dla programistów. Charakteryzuje zastosowania AI w procesie tworzenia oprogramowania Rozumie aspekty etyczne i prawne wykorzystania AI. Rozróżnia metody i techniki pracy z AI (np. prompt engineering).	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
		Prezentacja
		Wywiad ustrukturyzowany
UMIĘJĘTNOŚCI Potrafi wykorzystywać narzędzia AI do programowania, tworzyć i optymalizować kod oraz integrować rozwiązania oparte na AI w praktyce.	Wykorzystuje narzędzia AI do generowania i analizy kodu. Tworzy skuteczne prompty dla zadań programistycznych. Integruje rozwiązania AI z aplikacjami (np. API). Optymalizuje i refaktoryzuje kod z użyciem AI. Buduje proste rozwiązania lub prototypy z wykorzystaniem AI.	Prezentacja
		Wywiad ustrukturyzowany
KOMPETENCJE Jest gotów do odpowiedzialnego korzystania z AI, pracy zespołowej oraz ciągłego rozwoju w dynamicznym środowisku technologicznym.	Przestrzega zasad etycznego i odpowiedzialnego użycia AI. Współpracuje w zespole przy realizacji projektów z wykorzystaniem AI. Wykazuje gotowość do ciągłego uczenia się i adaptacji nowych technologii.	Prezentacja
		Wywiad ustrukturyzowany

Kwalifikacje

Kwalifikacje niewłączone do ZSK

Uznane kwalifikacje

Pytanie 1. Czy dokument jest wydany przez podmiot systemu oświaty lub szkolnictwa wyższego na podstawie odrębnych przepisów?

TAK

ustawa z dnia 20 lipca 2018 r. - Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz. U. z 2024 r. poz. 1571, 1871 i 1897)

Informacje

Nazwa Podmiotu prowadzącego walidację

Uniwersytet WSB Merito w Gdańsku

Nazwa Podmiotu certyfikującego

Uniwersytet WSB Merito w Gdańsku

Program

LP.	Nazwa przedmiotu	ŁĄCZNA LICZBA GODZIN ZAJĘĆ	ŁĄCZNA LICZBA PUNKTÓ W ECTS	Liczba godzin praktycznych	Liczba godzin teoretycznych
I.	PODSTAWY AI W PROGRAMOWANIU				
1.	Wprowadzenie do AI w software development	6,00	1,00	-	
2.	Architektura i działanie dużych modeli językowych (LLM)	6,00	1,00	6,00	0,00
3.	Przegląd narzędzi AI dla developerów	6,00	1,00	6,00	0,00
4.	Etyka, prawo i bezpieczeństwo w AI-assisted coding	6,00	1,00	-	
II.	ŚRODOWISKA PROGRAMISTYCZNE Z WBUDOWANYM AI				
1.	GitHub Copilot – konfiguracja i efektywne wykorzystanie	6,00	1,00	4,00	2,00
2.	Cursor i Claude Code – zaawansowane IDE z AI	6,00	1,00	6,00	0,00
3.	Windsurf, Cline i inne narzędzia AI dla developerów	6,00	1,00	6,00	0,00
4.	Personalizacja i optymalizacja workflow z AI	6,00	1,00	6,00	0,00

III.	PROMPT ENGINEERING DLA DEVELOPERÓW				
1.	Podstawy prompt engineering w kontekście kodu	8,00	1,00	8,00	0,00
2.	Techniki debugowania i code review z AI	8,00	1,50	8,00	0,00
3.	Refaktoryzacja i optymalizacja kodu z AI	8,00	1,50	8,00	0,00
4.	Chain-of-thought i few-shot learning dla programistów	8,00	1,50	8,00	0,00
IV.	VIBE CODING – METODOLOGIA PROGRAMOWANIA Z AI				
1.	Filozofia i zasady vibe coding	8,00	1,00	8,00	0,00
2.	Szybkie prototypowanie z AI	8,00	1,00	8,00	0,00
3.	Iteracyjny rozwój aplikacji w dialogu z AI	8,00	1,00	6,00	2,00
V.	Budowanie aplikacji webowych z AI				
1.	Frontend development z AI (React/Vue/HTML/CSS)	8,00	1,50	6,00	2,00
2.	Backend development z AI (Node.js/Python)	8,00	1,50	6,00	2,00
VI.	INTEGRACJA Z API MODELI AI (LLM)				
3.	OpenAI API i Anthropic API – praktyczne wykorzystanie	8,00	1,50	6,00	2,00
4.	Prompt templates, streaming i zarządzanie tokenami	8,00	1,50	8,00	0,00
VII.	AGENCI AI I AUTOMATYZACJA				
1.	Wprowadzenie do agentów AI	8,00	1,00	6,00	2,00
2.	Budowanie agentów z LangChain i podobnymi frameworkami	8,00	1,50	6,00	2,00
VIII.	TESTOWANIE I JAKOŚĆ KODU Z AI				
1.	Generowanie testów jednostkowych i integracyjnych z AI	8,00	1,00	8,00	0,00

IX.	PROJEKT				
1.	Seminarium projektowe	8,00	5,00	8,00	0,00
	FORMA ZALICZENIA				
	Test końcowy	1,00	0,50	1,00	0,00
	Egzamin końcowy	1,00	0,50	1,00	0,00
	RAZEM	170,00	32,00	144,00	26,00

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	6 700,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT	
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	6 700,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	39,41 PLN
Koszt osobogodziny netto	39,41 PLN
W tym koszt walidacji brutto	0,00 PLN
W tym koszt walidacji netto	0,00 PLN
W tym koszt certyfikowania brutto	0,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 4



1 z 4

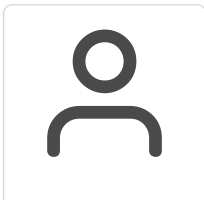
Szymon Guzik

Wykładowca oraz opiekun naukowy na Uniwersytecie Merito w Gdańsku, specjalizujący się w sztucznej inteligencji, analizie danych oraz modelowaniu szeregów czasowych. Posiada wieloletnie doświadczenie w branży IT, w tym na stanowisku Senior Full Stack Developera, gdzie zajmuje się tworzeniem innowacyjnych rozwiązań programistycznych opartych na chmurze obliczeniowej i algorytmach uczenia maszynowego.

W ramach seminarium doktorskiego w Uniwersytecie Merito koncentruje się na opracowaniu metody zarządzania ryzykiem w strategiach inwestycyjnych, bazującej na koncepcji negentropii w finansowych szeregach czasowych. Jego działalność naukowa i praktyczne zaangażowanie w projekty rozwojowe pozwalają skutecznie łączyć teorię z zastosowaniem w realnych rozwiązaniach biznesowych.

Podczas AI DAYS MERITO dzieli się wiedzą dotyczącą projektowania, implementacji i optymalizacji systemów sztucznej inteligencji, inspirując do odkrywania nowych możliwości rozwoju w obszarze nowych technologii i praktycznych zastosowań AI.

Kwalifikacje: nabyte nie wcześniej niż 5 lat przed tą samą datą.



2 z 4

Krzysztof Becker

Specjalizuje się w grafice komputerowej, wizualizacji informacji i narracji wizualnej w mediach oraz bada wykorzystanie VR w analizie interakcji społecznych i edukacji medialnej.

Zawodowo kreuje grafikę komputerową, projektuje

UX/UI oraz rozwiązania z obszaru wirtualnej

rzeczywistości, łącząc estetykę z funkcjonalnością i immersyjnymi doświadczeniami użytkowników.

Współautor publikacji naukowej poświęconej

zastosowaniu technologii VR w rehabilitacji społecznej i integracji osób z niepełnosprawnościami.

W projekcie badawczym Ministerstwa Nauki Dla

Społeczeństwa dotyczącym komercjalizacji badań

naukowych dla społeczeństwa odpowiada za

projektowanie kluczowych rozwiązań w zakresie UX i UI. Kwalifikacje: nabyte nie wcześniej niż 5 lat przed tą samą datą.

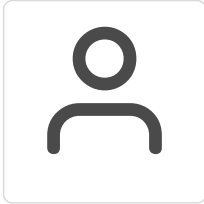


3 z 4

Mateusz Sobolewski

Specjalista w dziedzinie sztucznej inteligencji i zaawansowanych algorytmów uczenia maszynowego. Wykładowca na Uniwersytecie WSB Merito w Gdańsku i w Gdyni, gdzie prowadzi zajęcia z programowania, baz danych, eksploracji danych oraz systemów rozproszonych. Zajmuje się projektowaniem i implementacją modeli predykcyjnych z wykorzystaniem Python, TensorFlow, Keras oraz narzędzi Big Data takich jak Docker, Kafka i Spark. Absolwent informatyki i matematyki stosowanej na Uniwersytecie Mikołaja Kopernika w Toruniu. W pracy dydaktycznej łączy

doświadczenie akademickie z praktycznym podejściem do rozwiązywania problemów z zakresu analizy danych i sztucznej inteligencji. Kwalifikacje: nabyte nie wcześniej niż 5 lat przed tą samą datą.



4 z 4

Magdalena Madej

Jest programistką Python oraz analityczką danych, łączącą działalność akademicką z doświadczeniem zdobytym w projektach IT związanych z pracą z danymi. Od 6 lat prowadzi zajęcia na studiach tradycyjnych i podyplomowych z zakresu programowania w Pythonie oraz baz danych. Poza działalnością akademicką brała udział w projektach informatycznych jako Python Developer, pracując przy zadaniach związanych z analizą danych, przygotowaniem danych do analizy oraz tworzeniem narzędzi wspierających przetwarzanie i interpretację danych. W swojej pracy wykorzystuje m.in. biblioteki języka Python, takie jak Pandas i NumPy, a także narzędzia do pracy z bazami danych.

W pracy ze studentami koncentruje się na praktycznym wykorzystaniu programowania w Pythonie w analizie danych oraz na rozwijaniu umiejętności pracy z rzeczywistymi zbiorami danych i narzędziami stosowanymi w projektach informatycznych.

Kwalifikacje: nabyte nie wcześniej niż 5 lat przed tą samą datą.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Liczba godzin w programie nauczania podana jest w godzinach dydaktycznych - 45 min. (170 godz. x 45 min. = 7650 min.)

W harmonogramie zajęć wykazano godziny zegarowe - 60 min. (7650 min. : 60 min. = 127,5 godz.)

Przerwy higieniczne wliczone są w harmonogram zajęć (127,5 godz. + 20 godz. = 147,5 godz.)

Materiały elektroniczne zamieszczane na moodlu/temsach.

Data zakończenia usługi to 26.06.2027, oznacza to, że obrona musi odbyć się najpóźniej w tym dniu.

* UWSB Merito w Gdańsku zastrzega sobie prawo do zmiany terminów zjazdów w tym przesunięcia terminu I zjazdu.

Warunki uczestnictwa

Szczegółowe informacje na temat rekrutacji znajdują się pod linkiem:

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

Szczegóły kierunku dostępne pod linkiem:

<https://www.merito.pl/gdansk/studia-i-szkolenia/studia-podyplomowe/ai-developer-vibe-coding-nowoczesne-srodowiska-programowania>

Informacje dodatkowe

Dodatkowo wymagany jest zapis przez formularz rekrutacyjny uczelni

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

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 płatności 1, 2 i 12 rat.

W tym celu prosimy o kontakt z biurem rekrutacji wskazanym powyżej rekrutacjasp@gdansk.merito.pl

Uczestnik studiów otrzymuje świadectwo ukończenia studiów podyplomowych zgodnie z Rozporządzeniem Ministra Nauki z dnia 18 lipca 2024 r. zmieniające rozporządzenie w sprawie dokumentów wydawanych w związku z przebiegiem lub ukończeniem studiów podyplomowych i kształcenia specjalistycznego.

Warunki techniczne

Warunki techniczne uczestnictwa w zajęciach online

Wymagania minimalne:

- Posiadanie sprzętu elektronicznego z dostępem do Internetu o przepustowości co najmniej **5 Mb/s** (zalecane 10 Mb/s lub więcej dla stabilnego połączenia).
- Monitor lub ekran umożliwiający komfortowe uczestnictwo w zajęciach.
- Kamera internetowa.
- Mikrofon oraz głośniki lub słuchawki.

Sprzęt zalecany:

- Laptop lub komputer stacjonarny (rekomendowany dla pełnej funkcjonalności platformy).
- Stabilne połączenie internetowe (preferowane połączenie kablowe zamiast Wi-Fi).
- Słuchawki z mikrofonem w celu poprawy jakości dźwięku.

Oprogramowanie:

- Uczelnia zapewnia dostęp do platformy **Microsoft Teams** (na której realizowane są zajęcia w czasie rzeczywistym – „face to face”) przez czas realizacji studiów,
- Uczelnia zapewnia dostęp do pakietu **Microsoft Office 365**.

Kontakt



Biuro Rekrutacji

E-mail rekrutacjasp@gdansk.merito.pl

Telefon (+48) 58 3502 075