

Załącznik do Uchwały nr 14/2023/2024 Senatu Uniwersytetu Ignatianum w Krakowie z dnia 30.01.2024 r.

Nazwa programu	Kognitywistyka informatyczna Cykl otwarcia: 2024/2025-Z Cykl zamknięcia: -
Nazwa jednostki	Centrum Badań Kognitywistycznych Wydziału Filozoficznego UIK
Kierownik studiów na danym kierunku	Dyrektor Centrum Badań Kognitywistycznych
Nazwa kierunku studiów	Kognitywistyka informatyczna
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Profil kształcenia	Ogólnoakademicki
Forma studiów	Stacjonarne
Liczba semestrów konieczna do ukończenia studiów	6
Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów	180
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom	licencjat
Wskazanie dziedzin nauki i dyscyplin naukowych oraz dyscyplin artystycznych wraz z określeniem ich procentowego udziału punktów ECTS i wskazaniem dyscypliny wiodącej	Dziedzina nauk społecznych - dyscypliny: psychologia - 56.00% Dziedzina nauk ścisłych i przyrodniczych - dyscypliny: informatyka - 25.00% Dziedzina nauk humanistycznych - dyscypliny: filozofia - 14.00% językoznawstwo - 5.00%
Zajęcia lub grupy zajęć wraz z przypisaniem do nich efektów uczenia się i treści programowych zapewniających uzyskanie tych efektów	W sylabusach przedmiotów
Łączna liczba godzin zajęć	1804.00
Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych w trakcie całego cyklu kształcenia	W sylabusach przedmiotów
Liczba punktów ECTS przyporządkowana do zajęć dydaktycznych wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich i studentów	94.00
Liczba punktów ECTS przyporządkowana praktykom zawodowym (jeśli program przewiduje praktyki) oraz ich wymiar, zasady i forma odbywania	3.00
Liczba punktów ECTS przyporządkowana przedmiotom/modułom zajęć do wyboru	58.00
Liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego	60.00
Liczba punktów ECTS zajęć kształtujące umiejętności praktyczne (dla profilu praktycznego)	0.00
Liczba punktów ECTS przyporządkowana modułom/zajęciom związanym z	161.00

<p>proszonymi badaniami naukowymi w dziedzinie/dziedzinach nauki/sztuki właściwej/właściwych dla kierunku studiów uwzględniająca udział studentów w zajęciach przygotowujących do prowadzenia działalności naukowej lub udział w tej działalności⁴(dla profilu ogólnoakademickiego)</p>	
<p>Liczba punktów ECTS przyporządkowana modułom/zajęciom zajęć zdalnych</p>	0.00
<p>Sylwetka absolwenta</p>	<p>Absolwent studiów pierwszego stopnia na kierunku Kognitywistyka informatyczna posiada interdyscyplinarną wiedzę, umiejętności i kompetencje z zakresu psychologii, informatyki i filozofii w kontekście możliwości wykorzystania zaawansowanych technologii komputerowych w modelowaniu procesów poznawczych. Absolwent Kognitywistyki informatycznej potrafi operować wiedzą pozyskaną z literatury przedmiotu, z baz danych, od ekspertów i z innych źródeł. Potrafi ją integrować, dokonywać jej interpretacji, a także wyciągać wnioski oraz formułować i uzasadniać swoje opinie. Dzięki temu potrafi wykorzystać sztuczną inteligencję i inne zaawansowane narzędzia, metody i techniki informatyczne do rozwiązywania szerokiego spektrum problemów teoretycznych i praktycznych. Potrafi skorelować i zsyntezować wiedzę na temat naturalnej inteligencji z rozwiązaniami spotykanymi w IT, a także dostosować odpowiednie narzędzia informatyki kognitywistycznej. Absolwent zna podstawy, potrafi projektować i używać algorytmów inteligencji obliczeniowej do rozwiązywania problemów: klasyfikacji, predykcji, optymalizacji oraz analizy danych. Potrafi także przeprowadzić analizę problemów, których rozwiązanie za pomocą standardowych metod postępowania jest nieefektywne i zbadać czy można te problemy rozwiązać za pomocą metod IT. W przypadku pozytywnej weryfikacji możliwości rozwiązania problemu potrafi wskazać odpowiednie metody z punktu widzenia ich efektywności, a także wygody użytkowników zaprojektowanego systemu IT. Za każdym razem potrafi poddać sugerowane rozwiązanie testom równowagi i analizie ryzyka, w zakresie procesów bezpieczeństwa środowiska IT oraz bezpieczeństwa prawnego w zakresie CMS i RODO. Absolwent potrafi łączyć wiedzę i umiejętności w zakresie technologii IT z wiedzą i umiejętnościami dotyczącymi ludzkiej inteligencji w celu efektywnego korzystania z systemów internetowych, jak również w celu poszukiwania i tworzenia nowych rozwiązań IT, a tym samym do merytorycznego wkładu w szeroko rozumiane procesy Compliance Management Systems (CMS) oraz bezpieczeństwo teleinformatyczne ochrony danych osobowych (RODO).</p> <p>W trakcie studiów absolwent zdobył kompetencje takie, jak: kreatywność, umiejętności interpersonalne i komunikacyjne, umiejętność pracy zespołowej, jej planowania i realizowania w sposób efektywny. Jest świadom odpowiedzialności za pracę własną i za wspólnie realizowane zadania. Docenia wagę swojej działalności i rozumie jej różne aspekty (społeczne indywidualno-osobowe, etyczne, kulturowe) oraz skutki. Rozumie potrzebę formułowania i przekazywania społeczeństwu rzetelnych informacji i opinii dotyczących osiągnięć i zagrożeń płynących ze strony IT. Prawidłowo identyfikuje i rozstrzyga dylematy moralne związane z wykonywaniem swojego zawodu. Ma świadomość ambiwalencji aksjologicznej artefaktów technologicznych i potrafi je ocenić.</p> <p>Absolwent posiada podstawową wiedzę w zakresie ochrony własności intelektualnej i przemysłowej oraz zna formalne i prawne aspekty prowadzenia działalności gospodarczej (np. zakładanie start-upów, wdrażanie innowacyjnych adekwatnych dla potrzeb działów gospodarki rozwiązań prawnych CMS, WMS, RODO). Absolwent potrafi działać w sposób przedsiębiorczy, rozumie potrzebę i zna możliwości podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych. Posiada umiejętność samokształcenia się, m.in. w celu</p>

	<p>podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych, komunikacyjnych i zespołowych. Absolwent może kontynuować kształcenie na studiach drugiego stopnia.</p>
<p>Możliwości zatrudnienia</p>	<p>1) Absolwent może być zatrudniony w instytucjach, w których wymagane są tzw. „kompetencje miękkie” i gdzie tworzy się sztuczne modele/wzorcy osobowe w zakresie zarządzania zasobami ludzkimi (Human Resources – HR), także w działach HR funkcjonujących w firmach IT, jak również w komórkach organizacyjnych takich, jak: Approved Compliance Officer, Compliance Managment System i RODO. Dysponując wiedzą, umiejętnościami i kompetencjami, potrafi wykorzystać sztuczną inteligencję:</p> <p>(a) przy tworzeniu modelu idealnego kandydata na dane stanowisko pracy, a następnie porównać poszczególne zgłoszenia;</p> <p>(b) w tworzeniu baz danych kandydatów i zapamiętywaniu określonych ich cech oraz dopasowania do profilu w przyszłych procesach rekrutacyjnych; po wstępnej selekcji potrafi przeprowadzić rozmowę rekrutacyjną;</p> <p>(c) przy weryfikacji wiarygodności informacji w przesyłanych przez kandydatów dokumentach, wykorzystując w tym celu ogólnodostępne źródła danych i publiczne profile w mediach społecznościowych.</p> <p>(d) Potrafi używać zaawansowanych chatbotów wykorzystujących sztuczną inteligencję w pozyskiwaniu, selekcjonowaniu i konwersacji z kandydatami w czasie rzeczywistym. Następnie przeprowadza rozmowy face-to-face z kandydatem.</p> <p>(e) Używając sztucznej inteligencji potrafi wyszukać tzw. „kandydatów pasywnych” (którzy nie składają aplikacji, nie odwiedzają serwisów pracy, są odporni na kampanie rekrutacyjne), a następnie przeanalizować ich aktywność oraz ocenić, czy dany kandydat pasywny jest gotowy na zmianę i czy warto przedstawić mu ofertę zatrudnienia.</p> <p>2) Absolwent może być zatrudniony w agencjach badań marketingowych i publicznych. Potrafi przeprowadzać wywiady oraz ankiety cyfrowe. Używając sztucznej inteligencji, potrafi opracować profil (charakter, temperament) osoby ankietowanej na podstawie analizy jej mowy. Analizując wypowiedziane słowa i sposób ich intonacji, jest w stanie określić osobowość, zaangażowanie, szczerłość czy zdolności komunikacyjne ankietowanego. Swoją wiedzę i narzędzia informatyczne potrafi wykorzystać przy ocenie stopnia emocji osoby ankietowanej używając do tego cyfrowej analizy mimiki twarzy widocznej na nagraniu wideo. Usprawnia tym samym proces weryfikacji osób, które mogą zostać zaproszone do uczestnictwa w badaniach naukowych. W razie konieczności jest także przygotowany do przeprowadzenia rozmowy indywidualnej z wybranymi ankietowanymi.</p> <p>3) Absolwent może być zatrudniony w urzędach administracji publicznej przy tworzeniu algorytmów wspierających pracę pracowników w urzędach użyteczności publicznej (z zastrzeżeniem niepodejmowania decyzji automatycznie). Przykładowo, absolwent potrafi tworzyć komponent sztucznej</p>

	<p>inteligencji, który może obsługiwać kilka tysięcy rozmów miesięcznie. Potrafi skonfigurować wirtualnego urzędnika, który potrafi odpowiadać na pytania klientów dotyczące kwestii korzystania z usług danego urzędu. Absolwent potrafi wykorzystać algorytmy sztucznej inteligencji w procesach przygotowania do zarządzania kryzysowego: od oceny dotkliwości katastrof na danym obszarze, podejmowanie świadomych decyzji dotyczących ewakuacji czy alokacji zasobów materialnych, po koordynację działań humanitarnych i odbudowę zniszczonej infrastruktury.</p> <p>4) Absolwent może być zatrudniony w instytucjach i firmach posługujących się spersonalizowanymi partnerami, którzy mają wesprzeć klienta w interakcji z chatbotami. Potrafi stworzyć boty, które mogą stać się przedłużeniem kompetencji pracownika administracyjnego lub akademickiego, gdyż jest w stanie udzielać odpowiednio sprofilowanych odpowiedzi na szczegółowe pytania studenta. Zwłaszcza w kontakcie z osobami z niepełnosprawnościami, dostosowując się do ich indywidualnych potrzeb.</p> <p>5) Absolwent może być zatrudniony w miejscach wymagających zastosowania sztucznej inteligencji do rozwoju bezpieczeństwa cybernetycznego. Przykładowo, potrafi skonstruować oprogramowanie do odróżniania złośliwych wiadomości e-mail od legalnej komunikacji biznesowej oraz do powstrzymywania tego typu e-wiadomości przed dotarciem do skrzynki odbiorczej pracownika. Kognitywista informatyczny potrafi badać normalne zachowania pracowników danej firmy i poddać je opracowaniu/ zalgorytmizowaniu przez sztuczną inteligencję, która uczy się „normalnych zachowań” pracowników i pozwoli na wykrywanie i blokowanie nietypowych korespondencji lub innych działań, które mogą zaszkodzić funkcjonowaniu firmy.</p> <p>6) Absolwent może pracować w firmach prowadzących badania nad rozwojem sztucznej inteligencji (np. polski start-up SentiOne, który zapowiada, że opracuje własną wersję ChatGPT, lepiej rozumiejącą języki europejskie i bardziej odpowiadającą wymaganiom i potrzebom świata biznesu) oraz w firmach sektora IT, które produkują lub wdrażają systemy IT oparte na sztucznej inteligencji). Absolwent może zostać zatrudniony na stanowiskach: analityka informatycznych systemów sztucznej inteligencji, projektanta architektury informatycznej systemów sztucznej inteligencji oraz konsultanta wdrożeniowego informatycznych systemów sztucznej inteligencji.</p>
Opis zakładanych efektów uczenia się	<p>KATEGORIA WIEDZA: Student zna i rozumie w zaawansowanym stopniu miejsce i znaczenie nauk kognitywnych w systemie nauk (humanistycznych, społecznych, jak również przyrodniczych i ścisłych) oraz ich specyfikę przedmiotową i metodologiczną Student zna i rozumie terminologię, teorię i metodologię nauk kognitywnych poznaniu: filozofii, logiki, psychologii, neurofizjologii, językoznawstwa, nauk o sztucznych systemach inteligentnych. Student ma zaawansowaną wiedzę na temat turystyki i rekreacji, jako kompleksu zjawisk o podłożu kulturowym, cywilizacyjnym, społecznym, religijnym, ekonomicznym, prawnym, przyrodniczym i biologicznym (zdrowotnym) zorientowaną na działania praktyczne. Student zna w zaawansowanym stopniu najważniejsze metody badawcze i strategie argumentacyjne właściwe dla informatyki, logiki, psychologii, filozofii. Student zna i rozumie charakterystyki systemów poznawczych w kategoriach obliczeniowych; zna metody neuronauk i sztucznej inteligencji umożliwiające modelowanie struktur oraz procesów poznawczych. Student posiada w zaawansowanym stopniu wiedzę z zakresu informatyki dotyczącą tworzenia algorytmów i przetwarzania danych, technik informatycznych inspirowanych biologicznie, a także współczesnych badań związanych z programem rozwoju sztucznej inteligencji.</p>

Student zna i rozumie problematykę obecności idei kognitywistycznych w sferze nauki, społecznej, kultury i gospodarki; rozumie relacje zwrotne pomiędzy tymi sferami a interdyscyplinarnymi naukami kognitywnymi.

Student zna podstawowe zasady zastosowania wiedzy z zakresu nauk kognitywnych dla dobra otoczenia zewnętrznego oraz zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości.

Student zna ekonomiczne, prawne i etyczne uwarunkowania działalności zawodowej związanej ze sztuczną inteligencją i technologią informatyczną.

Student zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności intelektualnej i przemysłowej oraz prawa autorskiego.

Student zna zasady optymalnej interakcji konkretny człowiek – maszyna.

Student zna podstawowe algorytmy, struktury danych, zasady programowania obiektowego, modelowania komputerowego. Posiada wiedzę z cybernetyki i biocybernetyki.

KATEGORIA UMIEJĘTNOŚCI:

Student potrafi zidentyfikować naturę problemów z zakresu nauk kognitywnych, zinterpretować je w ramach dyskusji interdyscyplinarnej (z filozofami, etykami, psychologami, informatykami) i wskazać możliwe warianty ich opracowania i rozwiązania z zastosowaniem metod eksperymentalnych i sztucznej inteligencji.

Student wykorzystuje modele komputerowe i inne zaawansowane metody, narzędzia i techniki informatyczne do opisu, analizy i symulacji systemów poznawczych.

Student potrafi efektywnie wykorzystywać nowoczesne narzędzia do wyszukiwania informacji i zdobywania wiedzy z zakresu nauk poznaniu, a także potrafi przechowywać i rozpowszechniać informacje za pomocą różnych metod i środków, w tym najnowszych technologii i środki komunikacji medialnej.

Student sprawnie posługuje się wybranymi technologiami informatycznymi: na poziomie aplikacji użytkowych i narzędzi sieciowych.

Student potrafi posługiwać się podstawową terminologią kognitywistyczną w języku angielskim.

Student potrafi rozpoznać i opisać podstawowe problemy z zakresu kognitywistyki; potrafi wskazać, porównać i ocenić ich typowe rozwiązania w oparciu o aktualne stanowiska i koncepcje.

Student potrafi jasno i ściśle przedstawiać swoje poglądy i przemyślenia, potrafi formułować sądy, argumentować oraz dyskutować, wykorzystując zdobytą wiedzę.

Student posługuje się językiem obcym na poziomie B2 (zgodnie z ESOKJ), potrafi przygotować wystąpienie ustne w języku obcym i uczestniczyć w dyskusji na tematy kognitywistyczne.

Student potrafi współpracować w grupie osób, przyjmując w niej różne role i stosując zasady efektywnej komunikacji interpersonalnej.

Student potrafi zaplanować i realizować pracę badawczą zarówno indywidualnie, jak współdziałając z innymi osobami w ramach prac zespołowych.

Student potrafi samodzielnie poszerzać i pogłębiać własną wiedzę; jest nastawiony na uczenie się przez całe życie.

Student potrafi określić zakres posiadanej wiedzy i umiejętności, a w konsekwencji kontynuuje rozwój zawodowy przez całe życie.

KATEGORIA KOMPETENCJE SPOŁECZNE:

Student jest gotów do poznawania nowych teorii, idei, postaw i argumentów; stara się je krytycznie zrozumieć, jest gotów do zmiany własnego stanowiska pod wpływem właściwego uzasadnienia innych stanowisk.

Student ma świadomość różnych społecznych konsekwencji wdrażania technologicznych rozwiązań wspomagających czynności poznawcze i aktywności komunikacyjne.

Student jest gotów do uznania znaczenia wiedzy kognitywistycznej i informatycznej w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych.

Student jest gotów do konsultowania się z ekspertami w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu z zakresu informatyki i sztucznej inteligencji.

Student jest gotów do przyjmowania odpowiedzialnej postawy w pracy i w życiu; bierze pod uwagę możliwe skutki swoich działań jako osoba wykorzystująca zaawansowane technologie.

Student jest gotów do aktywnego i twórczego uczestnictwa w życiu społecznym,

	<p>stosując zdobytą wiedzę kognitywistyczną i sprawności intelektualne dla dobra otoczenia jak i na rzecz rozwoju przedsiębiorczości.</p> <p>Student przejawia gotowość do inicjowania i realizacji prostych zadań badawczych jak i zadań wdrożeniowych w sposób przedsiębiorczy.</p> <p>Student jest przygotowany do przekazywania społeczeństwu informacji o osiągnięciach kognitywistyki, a także korzyściach i zagrożeniach związanych z aplikacją badań nad poznaniem.</p> <p>Student okazuje gotowość do poszanowania zasad etycznych, rzetelności, uczciwości, odpowiedzialności – zarówno podczas wykonywania obowiązków zawodowych, jak i w sytuacji konfliktów między osobami, lub na tle światopoglądowym.</p>
Przewidywany harmonogram realizacji programu studiów w poszczególnych semestrach i latach cyklu kształcenia	<p>Dopuszcza się prowadzenie zajęć z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość w wymiarze nie większym niż 75% punktów ECTS w skali całego programu studiów, rozłożonych równomiernie pomiędzy semestrami. Szczegółowy wykaz wskazuje Dyrektor Instytutu Psychologii.</p> <p>Plan studiów w dalszej części dokumentu.</p>

EFEKTY UCZENIA SIĘ

(opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunków w odniesieniu do charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji)

Jednostka: Instytut Psychologii
 Nazwa kierunku studiów: **Kognitywistyka informatyczna**
 Poziom kształcenia: Pierwszego stopnia
 Profil kształcenia: Ogólnoakademicki

Kod efektu	Opis efektu	Odniesienie do uniwersalnych charakterystyk PRK	Odniesienie do charakterystyk II stopnia PRK
Wiedza			
K1aK_W01	Student zna i rozumie w zaawansowanym stopniu miejsce i znaczenie nauk kognitywnych w systemie nauk (humanistycznych, społecznych, jak również przyrodniczych i ścisłych) oraz ich specyfikę przedmiotową i metodologiczną	P6U_W	P6S_WG
K1aK_W02	Student zna i rozumie terminologię, teorię i metodologię nauk kognitywnych poznaniu: filozofii, logiki, psychologii, neurofizjologii, językoznawstwa, nauk o sztucznych systemach inteligentnych.	P6U_W	P6S_WG
K1aK_W03	Student ma zaawansowaną wiedzę na temat turystyki i rekreacji, jako kompleksu zjawisk o podłożu kulturowym, cywilizacyjnym, społecznym, religijnym, ekonomicznym, prawnym, przyrodniczym i biologicznym (zdrowotnym) zorientowaną na działania praktyczne.	P6U_W	P6S_WG
K1aK_W04	Student zna w zaawansowanym stopniu najważniejsze metody badawcze i strategie argumentacyjne właściwe dla informatyki, logiki, psychologii, filozofii.	P6U_W	P6S_WG
K1aK_W05	Student zna i rozumie charakterystyki systemów poznawczych w kategoriach obliczeniowych; zna metody neuronauk i sztucznej inteligencji umożliwiające modelowanie struktur oraz procesów poznawczych.	P6U_W	P6S_WG

K1aK_W06	Student posiada w zaawansowanym stopniu wiedzę z zakresu informatyki dotyczącą tworzenia algorytmów i przetwarzania danych, technik informatycznych inspirowanych biologicznie, a także współczesnych badań związanych z programem rozwoju sztucznej inteligencji.	P6U_W	P6S_WG
K1aK_W07	Student zna i rozumie problematykę obecności idei kognitywistycznych w sferze nauki, społecznej, kultury i gospodarki; rozumie relacje zwrotne pomiędzy tymi sferami a interdyscyplinarnymi naukami kognitywnymi.	P6U_W	P6S_WK
K1aK_W08	Student zna podstawowe zasady zastosowania wiedzy z zakresu nauk kognitywnych dla dobra otoczenia zewnętrznego oraz zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości.	P6U_W	P6S_WK
K1aK_W09	Student zna ekonomiczne, prawne i etyczne uwarunkowania działalności zawodowej związanej ze sztuczną inteligencją i technologią informatyczną.	P6U_W	P6S_WK
K1aK_W10	Student zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności intelektualnej i przemysłowej oraz prawa autorskiego.	P6U_W	P6S_WK
K1aK_W11	Student zna zasady optymalnej interakcji konkretny człowiek – maszyna.	P6U_W	P6S_WK
K1aK_W12	Student zna podstawowe algorytmy, struktury danych, zasady programowania obiektowego, modelowania komputerowego. Posiada wiedzę z cybernetyki i biocybernetyki.	P6U_W	P6S_WK
Umiejętności			
K1aK_U01	Student potrafi zidentyfikować naturę problemów z zakresu nauk kognitywnych, zinterpretować je w ramach dyskusji interdyscyplinarnej (z filozofami, etykami, psychologami, informatykami) i wskazać możliwe warianty ich opracowania i rozwiązania z zastosowaniem metod eksperymentalnych i sztucznej inteligencji.	P6U_U	P6S_UW
K1aK_U02	Student wykorzystuje modele komputerowe i inne zaawansowane metody, narzędzia i techniki informatyczne do opisu, analizy i symulacji systemów poznawczych.	P6U_U	P6S_UW
K1aK_U03	Student potrafi efektywnie wykorzystywać nowoczesne narzędzia do wyszukiwania informacji i zdobywania wiedzy z zakresu nauk poznaniu, a także potrafi przechowywać i rozpowszechniać informacje za pomocą różnych metod i środków, w tym najnowszych technologie i środki komunikacji medialnej.	P6U_U	P6S_UW
K1aK_U04	Student sprawnie posługuje się wybranymi technologiami informatycznymi: na poziomie aplikacji użytkowych i narzędzi sieciowych.	P6U_U	P6S_UW
K1aK_U05	Student potrafi posługiwać się podstawową terminologią kognitywistyczną w języku angielskim.	P6U_U	P6S_UK
K1aK_U06	Student potrafi rozpoznać i opisać podstawowe problemy z zakresu kognitywistyki; potrafi wskazać, porównać i ocenić ich typowe rozwiązania w oparciu o aktualne stanowiska i koncepcje.	P6U_U	P6S_UK
K1aK_U07	Student potrafi jasno i ściśle przedstawiać swoje poglądy i przemyślenia, potrafi formułować sądy, argumentować oraz dyskutować, wykorzystując zdobytą wiedzę.	P6U_U	P6S_UK
K1aK_U08	Student posługuje się językiem obcym na poziomie B2 (zgodnie z ESOKJ), potrafi przygotować wystąpienie ustne w języku obcym i uczestniczyć w dyskusji na tematy kognitywistyczne.	P6U_U	P6S_UK

K1aK_U09	Student potrafi współpracować w grupie osób, przyjmując w niej różne role i stosując zasady efektywnej komunikacji interpersonalnej.	P6U_U	P6S_UO
K1aK_U10	Student potrafi zaplanować i realizować pracę badawczą zarówno indywidualnie, jak współdziałając z innymi osobami w ramach prac zespołowych.	P6U_U	P6S_UO
K1aK_U11	Student potrafi samodzielnie poszerzać i pogłębiać własną wiedzę; jest nastawiony na uczenie się przez całe życie.	P6U_U	P6S_UU
K1aK_U12	Student potrafi określić zakres posiadanej wiedzy i umiejętności, a w konsekwencji kontynuuje rozwój zawodowy przez całe życie.	P6U_U	P6S_UU
Kompetencje społeczne			
K1aK_K01	Student jest gotów do poznawania nowych teorii, idei, postaw i argumentów; stara się je krytycznie zrozumieć, jest gotów do zmiany własnego stanowiska pod wpływem właściwego uzasadnienia innych stanowisk.	P6U_K	P6S_KK
K1aK_K02	Student ma świadomość różnych społecznych konsekwencji wdrażania technologicznych rozwiązań wspomagających czynności poznawcze i aktywności komunikacyjne.	P6U_K	P6S_KK
K1aK_K03	Student jest gotów do uznania znaczenia wiedzy kognitywistycznej i informatycznej w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych.	P6U_K	P6S_KK
K1aK_K04	Student jest gotów do konsultowania się z ekspertami w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu z zakresu informatyki i sztucznej inteligencji.	P6U_K	P6S_KK
K1aK_K05	Student jest gotów do przyjmowania odpowiedzialnej postawy w pracy i w życiu; bierze pod uwagę możliwe skutki swoich działań jako osoba wykorzystująca zaawansowane technologie.	P6U_K	P6S_KO
K1aK_K06	Student jest gotów do aktywnego i twórczego uczestnictwa w życiu społecznym, stosując zdobytą wiedzę kognitywistyczną i sprawności intelektualne dla dobra otoczenia jak i na rzecz rozwoju przedsiębiorczości.	P6U_K	P6S_KO
K1aK_K07	Student przejawia gotowość do inicjowania i realizacji prostych zadań badawczych jak i zadań wdrożeniowych w sposób przedsiębiorczy.	P6U_K	P6S_KO
K1aK_K08	Student jest przygotowany do przekazywania społeczeństwu informacji o osiągnięciach kognitywistyki, a także korzyściach i zagrożeniach związanych z aplikacją badań nad poznaniem.	P6U_K	P6S_KO
K1aK_K09	Student okazuje gotowość do poszanowania zasad etycznych, rzetelności, uczciwości, odpowiedzialności – zarówno podczas wykonywania obowiązków zawodowych, jak i w sytuacji konfliktów między osobami, lub na tle światopoglądowym.	P6U_K	P6S_KR

Użyte skróty (za rozporządzeniem MNiSW):

Po podkreślniku:

W –efekty w zakresie wiedzy

U –efekty w zakresie umiejętności

K –efekty w zakresie kompetencji społecznych

01, 02, 03, etc. –kolejne numery efektu kształcenia

G (drugie po podkreślniku) –Zakres i głębia –kompletność perspektywy poznawczej i zależności;

K (drugie po podkreślniku) –Kontekst-uwarunkowania, skutki;

W (drugie po podkreślniku) -Wykorzystanie wiedzy –rozwiązywane problemy i wykonywane zadania;

K (drugie po podkreślniku) –Komunikowanie się -odbieranie i tworzenie wypowiedzi, upowszechnienie wiedzy w środowisku naukowym i posługiwanie się językiem obcym;

O –(drugie po podkreślniku) -Organizacja pracy -planowanie i praca zespołowa;
U -(drugie po podkreślniku) –Uczenie się -planowanie własnego rozwoju i rozwoju innych osób;
K -(drugie po podkreślniku) –Oceny -krytyczne podejście oceny;O -(drugie po podkreślniku) –Odpowiedzialność –wypełnienie zobowiązań społecznych i działanie rzeczą interesu publicznego;
R -(drugie po podkreślniku) -Rola zawodowa –niezależność i rozwój etosu,

P6U_W, P6U_U, P6U_K -składniki opisu uniwersalnych charakterystyk pierwszego stopnia odpowiednio dla wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych dla kwalifikacji na 6 poziomie Polskiej Ramy Kwalifikacji (PRK),

P6S_WG, P6S_WK, P6S_UW, P6S_UK, P6S_UO, P6S_UU, P6S_KK, P6S_KO, P6S_KR, –składniki opisu charakterystyk drugiego stopnia odpowiednio dla wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych dla kwalifikacji na 6 poziomie PRK.

P7S_WG, P7S_WK, P7S_UW, P7S_UK, P7S_UO, P7S_UU, P7S_KK, P7S_KO, P7S_KR –składniki opisu charakterystyk drugiego stopnia odpowiednio dla wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych dla kwalifikacji na 7 poziomie PRK.

P8S_WG, P8S_WK, P8S_UW, P8S_UK, P8S_UO, P8S_UU, P8S_KK, P8S_KO, P8S_KR –składniki opisu charakterystyk drugiego stopnia odpowiednio dla wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych dla kwalifikacji na 8 poziomie PRK

Nazwa programu: Kognitywistyka informatyczna

Plan studiów

Sem: 01

KOG-SL-1(1)

Lp	Status	Moduł wybieralny	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu	Ects	TPRO	W	KW	P	CW	SEM	LEK	Suma
1	Obowiązkowy		KOG-SL>WDP	Wstęp do psychologii	5	OK	30			15			45
2	Obowiązkowy		KOG-SL>SPAEC	Społeczno-psychologiczne aspekty ery cyfrowej	2	OK		15					15
3	Obowiązkowy		KOG-SL>BPZ	Biologiczne podstawy zachowania	5	OK	30			15			45
4	Obowiązkowy		KOG-SL>WDI	Wstęp do informatyki	6	OK	30			30			60
5	Obowiązkowy		KOG-SL>WDK	Wstęp do kognitywistyki	4	OK	30	15					45
6	Obowiązkowy		KOG-SL>LOG	Logika	5	OK	30			30			60
7	Obowiązkowy		KOG-SL>BHWPk	Szkolenie BHWPiK (e-learning)	0	ZAL			4				4
8	Obowiązkowy		KOG-SL>WF1	Wychowanie fizyczne	0	OK				30			30
9	Wybieralny		MSJO-KOG>JAS1	Język angielski	2	OK						30	30
10	Wybieralny	Do wyboru 1	KOG-SL>POZRS1K	Przedmiot ogólnuczelniany z zakresu rozwoju osobistego	2	OK		15					15
11	Wybieralny	Do wyboru 1	KOG-SL>POZR2S1	Przedmiot ogólnuczelniany z zakresu rozwoju osobistego	2	OK		15					15
				SUMA	31		150	45	4	120		30	349

Sem: 02
KOG-SL-1(2)

Lp	Status	Moduł wybieralny	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu	Ects	TPRO	W	KW	P	CW	SEM	LEK	Suma
1	Obowiązkowy		KOG- SL>PPP1	Psychologia procesów poznawczych 1	5	OK	30			15			45
2	Obowiązkowy		KOG-SL>PRI	Psychologia różnic indywidualnych	5	OK	30			15			45
3	Obowiązkowy		KOG- SL>ASD	Algorytmy i struktury danych	6	OK	30			30			60
4	Obowiązkowy		KOG- SL>PRO	Programowani	3	OK			30				30
5	Obowiązkowy		KOG-SL>EPI	Epistemologia	4	OK	30			15			45
6	Obowiązkowy		KOG-SL>FU	Filozofia umysłu	4	OK	30			15			45
7	Obowiązkowy		KOG- SL>WF2	Wychowanie fizyczne	0	ZAL			30				30
8	Wybieralny		MSJO- KOG>JAS2	Język angielski	2	OK						30	30
				SUMA	29		150		60	90		30	330

Sem: 03
KOG-SL-2(3)

Lp	Status	Moduł wybieralny	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu	Ects	TPRO	W	KW	P	CW	SEM	LEK	Suma
1	Obowiązkowy		KOG-SL>OWIP	Wprowadzenie Ochrona własności intelektualnej i przemysłowej, funkcjonowanie ryнку pracy	1	OK		15					15
2	Obowiązkowy		KOG-SL>PPP2	Psychologia procesów poznawczych cz.2	5	OK	30			15			45
3	Obowiązkowy		KOG-SL>MDI	Metody badania inteligencji	5	OK	30			30			60
4	Obowiązkowy		KOG-SL>PEM	Psychologia emocji i motywacji	5	OK	30			15			45
5	Obowiązkowy		KOG-SL>CB	Cybernetyka i biocybernetyka	6	OK	30			30			60
6	Wybieralny		MSJO-KOG>JAS3	Język angielski	2	OK						30	30
7	Wybieralny		KOG-SL>POZI1S3k	Przedmioty obieralne z informatyki	4	OK		30					30
8	Wybieralny	Do wyboru 1	KOG-SL>POZCS3K	Przedmiot ogólnouczelnia z zakresu chrześcijański i humanistyczne kultury	2	OK		15					15
9	Wybieralny	Do wyboru 1	KOG-SL>POZC2S3	Przedmiot ogólnouczelnia z zakresu chrześcijański i humanistyczne kultury	2	OK		15					15
				SUMA	30		120	60		90		30	300

Sem: 04
KOG-SL-2(4)

Lp	Status	Moduł wybieralny	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu	Ects	TPRO	W	KW	P	CW	SEM	LEK	Suma
1	Obowiązkowy		KOG-SL>UM	Uczenie maszynowe	6	OK	30			30			60
2	Obowiązkowy		KOG-SL>TPA	Teoria i praktyka argumentacji	3	OK		30					30
3	Obowiązkowy		KOG- SL>PJLK	Psychologia języka i lingwistyka kognitywna	6	OK	30			30			60
4	Obowiązkowy		KOG- SL>PSZI	Praktyki studenckie w zakresie informatyki	3	ZAL			60				60
5	Wybieralny		MSJO- KOG>JAS4	Język angielski	3	OK						30	30
6	Wybieralny		KOG- SL>POZP1S4	Przedmioty obieralne z psychologii	3	OK		30					30
7	Wybieralny		KOG- SL>POZP2S4	Przedmioty obieralne z psychologii	3	OK		30					30
8	Wybieralny		KOG- SL>POZP3S4	Przedmioty obieralne z psychologii	3	OK		30					30
				SUMA	30		60	120	60	60		30	330

Sem: 05
KOG-SL-3(5)

Lp	Status	Moduł wybieralny	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu	Ects	TPRO	W	KW	P	CW	SEM	LEK	Suma
1	Obowiązkowy		KOG- SL>WDN	Wstęp do neuronauki	5	OK	30			15			45
2	Obowiązkowy		KOG- SL>BPK	Biologiczne podstawy ucieleśnionego poznania	5	OK	30			15			45
3	Obowiązkowy		KOG-SL>SI	Sztuczna inteligencja	6	OK	30			30			60
4	Wybieralny		KOG- SL>SEMLIC1	Seminarium licencjackie	4	ZAL					30		30
5	Wybieralny		KOG- SL>POZP2S5	Przedmioty obieralne z psychologii	4	OK		30					30
6	Wybieralny		KOG- SL>POZP1S5	Przedmioty obieralne z psychologii	4	OK		30					30
				SUMA	28		90	60		60	30		240

Sem: 06
KOG-SL-3(6)

Lp	Status	Moduł wybieralny	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu	Ects	TPRO	W	KW	P	CW	SEM	LEK	Suma
1	Obowiązkowy		KOG- SL>ISPSI	Implikacje społeczno- psychologiczn sztucznej inteligencji	3	OK		30					30
2	Obowiązkowy		KOG- SL>ETC	Etyka technologii cyfrowych	3	OK		30					30
3	Obowiązkowy		KOG- SL>SKTI	Sieci komputerowe i techniki internetowe	6	OK	30			30			60
4	Wybieralny		KOG- SL>SEMLIC2	Seminarium licencjackie	8	ZAL					30		30
5	Wybieralny		KOG- SL>POZP1S6	Przedmioty obieralne z psychologii	4	OK		30					30
6	Wybieralny		KOG- SL>POZP2S6	Przedmioty obieralne z psychologii	3	OK		30					30
7	Wybieralny		KOG- SL>POZF1S6	Przedmioty obieralne z filozofii	3	OK		30					30
8	Wybieralny	Do wyboru 1	KOG- SL>POZKS6K	Przedmiot ogólnouczelni: z obszaru kompetencji 4K	2	OK		15					15
9	Wybieralny	Do wyboru 1	KOG- SL>POZK2S6	Przedmiot ogólnouczelni: z obszaru kompetencji 4K	2	OK		15					15
				SUMA	32		30	165		30	30		255

**RAZEM
KOG-SL-3(6)**

Lp	Status	Moduł wybieralny	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu	Ects	TPRO	W	KW	P	CW	SEM	LEK	Suma
				SUMA	180		600	450	124	450	60	120	1804

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>WDP
Nazwa przedmiotu	Wstęp do psychologii
Wersja przedmiotu	2024/2025-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-1(1)
Liczba punktów ECTS	5

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Kurs prezentuje psychologię jako dyscyplinę naukową i jej związki z innymi naukami oraz obejmuje charakterystykę wiodących zagadnień psychologicznych. Studenci zapoznają się z głównymi nurtami i szkołami psychologicznymi i z podstawową wiedzą na temat określonych zagadnień, do których należy: problematyka procesów poznawczych, inteligencji, osobowości, emocji i motywacji.	
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"	
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze		
Wykład	30,00 h	
Ćwiczenia	15,00 h	
Typ protokołu	Ocena końcowa	

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	5	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	54	2,16
Niekontaktowe	71	2,84
Razem	125	5,00
Liczba godzin kontaktowych:		
Godziny kontaktowe	45	1,80
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	9	0,36
Razem	54	2,16
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:		
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	71	2,84

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W_01

Część I

Opis	Student posiada podstawową wiedzę o psychologii jako nauce: jej podstawowych paradygmatach, teoriach, podejmowanych badaniach.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W02, K1aK_W04
Metody weryfikacji	Egzamin Kolokwium/a
Kod efektu	W_02
Opis	Student posiada podstawową wiedzę o procesach psychicznych i zachowaniu człowieka dotyczącą: głównych funkcji psychicznych i praw dotyczących zachowania.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W02, K1aK_W04
Metody weryfikacji	Egzamin Kolokwium/a

Umiejętności

Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi ze zrozumieniem czytać teksty z zakresu psychologii naukowej i popularnonaukowej.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U07, K1aK_U11
Metody weryfikacji	Egzamin Kolokwium/a
Kod efektu	U_02
Opis	Sprawnie posługuje się podstawową terminologią naukową z zakresu psychologii jako dyscypliny akademickiej.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U05, K1aK_U07
Metody weryfikacji	Egzamin Kolokwium/a

Kompetencje społeczne

Kod efektu	K_01
Opis	Student wyraża zainteresowanie problematyką psychologii naukowej.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K01, K1aK_K03
Metody weryfikacji	Egzamin Kolokwium/a
Kod efektu	K_02
Opis	Student jest gotowy do dyskusji z poszanowaniem innych punktów widzenia.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K04, K1aK_K09
Metody weryfikacji	Egzamin Kolokwium/a

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>SPAEC
Nazwa przedmiotu	Spółeczno-psychologiczne aspekty ery cyfrowej
Wersja przedmiotu	2024/2025-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-1(1)
Liczba punktów ECTS	2

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Problematyka kursu odwoływać się będzie do sposobu organizowania się współczesnych społeczeństw, w których technologie cyfrowe i dostęp do Internetu odgrywają kluczową rolę w komunikacji, gromadzeniu wiedzy, pracy i życiu codziennym. W społeczeństwie cyfrowym informacje są przechowywane, przetwarzane, przesyłane i udostępniane za pomocą komputerów i innych urządzeń elektronicznych. Oprócz wielu korzyści, takich jak łatwiejszy dostęp do informacji, efektywniejsza komunikacja i nowe możliwości gospodarcze, aktywność społeczeństwa cyfrowego rodzi wyzwania związane z cyberbezpieczeństwem, ochroną prywatności, nierównościami cyfrowymi i potrzebą odpowiedniego wykształcenia oraz zagrożeniem wynikającym z wykorzystania sztucznej inteligencji. Powyższe zagadnienia wejdą w zakres problematyki kursu.
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Konwersatorium	15,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	25	1,00
Niekontaktowe	25	1,00
Razem	50	2,00
Liczba godzin kontaktowych:		
Godziny kontaktowe	15	0,60
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	10	0,40
Razem	25	1,00

Część I

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	25	1,00
--	----	------

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W_01
Opis	Student zna specyfikę organizacji społeczeństwa cyfrowego w wymiarze korzyści, jak i wynikających z tego wyzwań.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W07, K1aK_W08
Metody weryfikacji	Kolokwium/a:Kolokwium zaliczeniowe
Kod efektu	W_02
Opis	Student zna i rozumie zmiany wynikające z funkcjonowania społeczeństwa cyfrowego takie jak sposoby komunikacji, nawiązywania relacji, korzystania z narzędzi, mediów, rozrywki, nauki, sztuki i zmian wpływających na nawyki konsumenckie, pracę, gospodarkę, bezpieczeństwo i zdrowie psychiczne.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W07, K1aK_W08, K1aK_W11
Metody weryfikacji	Kolokwium/a:Kolokwium zaliczeniowe

Umiejętności

Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi analizować zjawiska społeczne wynikające z funkcjonowania w erze cyfrowej.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U03, K1aK_U08
Metody weryfikacji	Kolokwium/a:Kolokwium zaliczeniowe
Kod efektu	U_02
Opis	Student potrafi świadomie korzystać z zasobów ery cyfrowej i dokonać etycznego wyboru.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U03, K1aK_U08
Metody weryfikacji	Kolokwium/a:Kolokwium zaliczeniowe

Kompetencje społeczne

Kod efektu	K_01
Opis	Student ma świadomość, że nauka i adaptacja do nowych technologii i trendów są jednym z kluczowych kompetencji, aby być skutecznym uczestnikiem tego społeczeństwa.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K02, K1aK_K05, K1aK_K09
Metody weryfikacji	Kolokwium/a:Kolokwium zaliczeniowe
Kod efektu	K_02
Opis	Student ma świadomość zagrożeń i wyzwań, płynących z technologii informatycznych, dla funkcjonowania społeczeństwa i w społeczeństwie: korzystanie z technologii cyfrowych, mediów, informacji, danych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K02, K1aK_K05, K1aK_K09
Metody weryfikacji	Kolokwium/a:Kolokwium zaliczeniowe

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>BPZ
Nazwa przedmiotu	Biologiczne podstawy zachowania
Wersja przedmiotu	2024/2025-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-1(1)
Liczba punktów ECTS	5

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest przedstawienie podstawowych zagadnień z zakresu biologicznych mechanizmów zachowania się ludzi oraz zwierząt i wprowadzenie w problematykę wyjaśniania zachowania w kategoriach procesów genetycznych, fizjologicznych i neurobiologicznych.
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	30,00 h
Ćwiczenia	15,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	5	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	61	2,44
Niekontaktowe	64	2,56
Razem	125	5,00
Liczba godzin kontaktowych:		
Godziny kontaktowe	45	1,80
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	16	0,64
Razem	61	2,44
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:		
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	64	2,56

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W_01

Część I	
Opis	Student zna podstawowe pojęcia i prawidłowości z zakresu biologicznych podstaw zachowania.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W02, K1aK_W06
Metody weryfikacji	Egzamin Kolokwium/a
Kod efektu	W_02
Opis	Student zna możliwości stosowania teorii interpretujących zachowanie człowieka w kategoriach biopsychologicznych i ich implikacji filozoficznych i informatycznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W02, K1aK_W06
Metody weryfikacji	Egzamin Kolokwium/a
Umiejętności	
Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi posługiwać się biologicznymi pojęciami i teoriami w opisie i wyjaśnianiu aktywności człowieka.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U06
Metody weryfikacji	Egzamin Kolokwium/a
Kod efektu	U_02
Opis	Student potrafi dostrzec biologiczne wymiary procesów poznawczych, motywacyjnych i behawioralnych oraz dokonuje ich technicznej operacjonalizacji w wyjaśnianiu zagadnienia przyczyn i przebiegu zachowań ludzkich.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U02
Metody weryfikacji	Ćwiczenia praktyczne: Ćwiczenia przedmiotowe Inne: Studium przypadku
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	K_01
Opis	Student jest gotowy do identyfikowania i biopsychologicznego oglądu problemów pojawiających się w życiu społecznym i zawodowym człowieka.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K02, K1aK_K06
Metody weryfikacji	Ćwiczenia praktyczne: Ćwiczenia przedmiotowe Inne: Studium przypadku
Kod efektu	K_02
Opis	Student jest gotowy do analizy i opisów dostrzeżonych procesów psychologicznych z uwzględnieniem kategorii biologicznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K02, K1aK_K06
Metody weryfikacji	Ćwiczenia praktyczne: Ćwiczenia przedmiotowe Inne: Studium przypadku

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>WDI
Nazwa przedmiotu	Wstęp do informatyki
Wersja przedmiotu	2024/2025-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-1(1)
Liczba punktów ECTS	6

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest przekazanie studentom podstaw niezbędnych dla zrozumienia współczesnej informatyki, a także wprowadzenie do tematów, z jakimi studenci zetkną się podczas dalszego toku studiów. Wykład obejmuje podstawy teoretyczne informatyki, wstęp do algorytmiki, przegląd języków programowania, wprowadzenie do baz danych, a także omówienie metodyk realizacji projektów informatycznych ze szczególnym uwzględnieniem aspektu analizy wymagań oraz modelowania systemów informatycznych. Wraz z wykładem prowadzone będą ćwiczenia mające na celu praktyczne zapoznanie się studentów z przedstawianymi koncepcjami oraz konwersatorium motywujące studentów do samodzielnego pogłębiania wiedzy.	
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"	
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze		
Wykład	30,00 h	
Ćwiczenia	30,00 h	
Typ protokołu	Ocena końcowa	

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	6	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	76	3,04
Niekontaktowe	74	2,96
Razem	150	6,00
Liczba godzin kontaktowych:		
Godziny kontaktowe	60	2,40
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	16	0,64
Razem	76	3,04

Część I

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	74	2,96
--	----	------

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W_01
Opis	Student zna i rozumie elementarne pojęcia informatyczne, zna historię rozwoju informatyki, zna działy i zastosowania informatyki.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W02, K1aK_W04
Metody weryfikacji	Egzamin
Kod efektu	W_02
Opis	Student zna i rozumie podstawy teorii informacji, systemów liczbowych i arytmetyki komputerowej.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W02, K1aK_W04
Metody weryfikacji	Egzamin
Kod efektu	W_03
Opis	Student zna i rozumie model maszyny Turinga i model architektury komputera.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W02, K1aK_W04
Metody weryfikacji	Egzamin
Kod efektu	W_04
Opis	Student zna i rozumie podstawy algorytmiki: zapis algorytmów, struktury danych, złożoność obliczeniowa, poprawność algorytmów.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W04, K1aK_W06
Metody weryfikacji	Egzamin
Kod efektu	W_05
Opis	Student zna historię rozwoju języków programowania oraz wie, jakie są współczesne popularne języki programowania.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W06, K1aK_W12
Metody weryfikacji	Egzamin
Kod efektu	W_06
Opis	Student zna podstawy konstrukcji baz danych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W06, K1aK_W12
Metody weryfikacji	Egzamin
Kod efektu	W_07
Opis	Student zna rodzaje projektów informatycznych. Student zna i rozumie założenia metodyk projektów konstrukcji oprogramowania oraz projektów wdrożeniowych systemów informatycznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W08, K1aK_W12
Metody weryfikacji	Egzamin
Kod efektu	W_08
Opis	Student rozumie na czym polega analiza wymagań względem systemów informatycznych i modelowanie systemów informatycznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W06, K1aK_W12
Metody weryfikacji	Egzamin

Część I

Umiejętności

Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi skonstruować prosty algorytm komputerowy i zapisać go w formie schematu blokowego oraz pseudokodu.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U02, K1aK_U04
Metody weryfikacji	Inne:Weryfikacja na ćwiczeniach
Kod efektu	U_02
Opis	Student potrafi wymodelować prostą relacyjną bazę danych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U02, K1aK_U04
Metody weryfikacji	Inne:Weryfikacja na ćwiczeniach
Kod efektu	U_03
Opis	Student potrafi przeprowadzić analizę wymagań względem prostego systemu informatycznego.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U02, K1aK_U04
Metody weryfikacji	Inne:Weryfikacja na ćwiczeniach

Kompetencje społeczne

Kod efektu	K_01
Opis	Student potrafi współdziałać i pracować w grupie.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K04, K1aK_K07, K1aK_K09
Metody weryfikacji	Inne:Weryfikacja na ćwiczeniach
Kod efektu	K_02
Opis	Student potrafi prezentować wyniki swoich prac.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K08
Metody weryfikacji	Inne:Weryfikacja na ćwiczeniach
Kod efektu	K_03
Opis	Student potrafi zadbać o terminowość i jakość wykonywanych prac.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K05, K1aK_K09
Metody weryfikacji	Inne:Weryfikacja na ćwiczeniach

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>WDK
Nazwa przedmiotu	Wstęp do kognitywistyki
Wersja przedmiotu	2024/2025-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-1(1)
Liczba punktów ECTS	4

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest ukazanie kognitywistyki (cognitive science) jako interdyscyplinarnego badania umysłu i inteligencji. Obejmuje ona metody psychologii poznawczej, językoznawstwa, filozofii, informatyki, sztucznej inteligencji (AI), neuronauki i antropologii. Bada naturę, zadania i funkcje poznania (w szerokim znaczeniu). Na zajęciach zostaną omówione i łączone ze sobą wyniki najnowszych badań humanistyczno-społecznych oraz empirycznych w ww. zakresach. Tym samym doprecyzowane zostanie używanie terminów opisujących zależności umysł-mózg-AI związanych z percepcją, rozwiązywaniem problemów, uczeniem się, podejmowaniem decyzji, używaniem języka i doświadczeniem emocjonalnym.
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	30,00 h
Konwersatorium	15,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	4	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	59	2,36
Niekontaktowe	41	1,64
Razem	100	4,00
Liczba godzin kontaktowych:		
Godziny kontaktowe	45	1,80
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	14	0,56
Razem	59	2,36

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Część I		
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	41	1,64

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza		
Kod efektu	W_01	
Opis	Student ma wiedzę o specyfice przedmiotowej kognitywistyki (naturalne i sztuczne systemy poznawcze), wymagającej inter- i multidyscyplinarnego podejścia do ww. systemów i problemów.	
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W01, K1aK_W03	
Metody weryfikacji	Egzamin pisemny Inne:Aktywność na zajęciach (ćwiczeniach i wykładach) Inne:Przygotowanie referatu	
Kod efektu	W_02	
Opis	Student ma wiedzę na temat związków pomiędzy poszczególnymi dyscyplinami tworzącymi kognitywistykę (ich teoriami, terminologią, metodami). Tym samym zna zagadnienia związane z łączeniem odmienności języków i metod owych dyscyplin.	
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W02, K1aK_W04	
Metody weryfikacji	Egzamin pisemny Inne:Aktywność na zajęciach (ćwiczeniach i wykładach) Inne:Przygotowanie referatu	
Umiejętności		
Kod efektu	U_01	
Opis	Student potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę – formułować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy oraz wykonywać zadania w warunkach nie w pełni przewidywalnych. Potrafi samodzielnie wyszukiwać potrzebne informacje (w języku polskim i angielskim), korzystając ze źródeł tradycyjnych i elektronicznych.	
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U03, K1aK_U08	
Metody weryfikacji	Egzamin pisemny Inne:Aktywność na zajęciach (ćwiczeniach i wykładach) Inne:Przygotowanie referatu	
Kod efektu	U_02	
Opis	Student potrafi samodzielnie planować i przedstawiać publicznie i krytycznie oceniać różne opinie i stanowiska nt. kognitywistyki oraz dyskutować o nich,	
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U06, K1aK_U08, K1aK_U09	
Metody weryfikacji	Egzamin pisemny Inne:Aktywność na zajęciach (ćwiczeniach i wykładach) Inne:Przygotowanie referatu	
Kompetencje społeczne		
Kod efektu	K_01	
Opis	Student dostrzega konieczność systematycznego poszerzania swojej interdyscyplinarnej wiedzy i umiejętności.	
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K01, K1aK_K04	
Metody weryfikacji	Egzamin pisemny Inne:Aktywność na zajęciach (ćwiczeniach i wykładach) Inne:Przygotowanie referatu	
Kod efektu	K_02	

Część I	
Opis	Student jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego (akademickiego i lokalnego).
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K06, K1aK_K07, K1aK_K08
Metody weryfikacji	Egzamin pisemny Inne:Aktywność na zajęciach (ćwiczeniach i wykładach) Inne:Przygotowanie referatu

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>LOG
Nazwa przedmiotu	Logika
Wersja przedmiotu	2024/2025-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-1(1)
Liczba punktów ECTS	5

Część I

01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Głównym celem kursu jest wprowadzenie do zagadnień i metod logiki przydatnych w studiowaniu kognitywistyki informatycznej. Kurs będzie rozwijał wiedzę i umiejętności usprawniające wykonywanie i ocenę poprawności logicznej czynności niezbędnych dla samodzielnej pracy myślowej – takich jak analizowanie tekstów i danych, rozumowanie, argumentowanie – oraz kształtowanie postawy krytycznego racjonalizmu.
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	30,00 h
Ćwiczenia	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	5	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	84	3,36
Niekontaktowe	41	1,64
Razem	125	5,00
Liczba godzin kontaktowych:		
Godziny kontaktowe	60	2,40
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	24	0,96
Razem	84	3,36
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:		
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	41	1,64

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Część I	
Kod efektu	W_01
Opis	Student wymienia i określa ujęcia i działy logiki oraz rozróżnia i definiuje pojęcia semiotyki logicznej zakładane w logice formalnej.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W02, K1aK_W04
Metody weryfikacji	Egzamin pisemny Inne:Aktywność na zajęciach
Kod efektu	W_02
Opis	Student zna klasyczny rachunek zdań i metody jego budowania, m. in. charakteryzuje język KRZ, definiuje spójniki prawdziwościowe, rozpoznaje prawa KRZ, formułuje reguły dowodzenia.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W02, K1aK_W04
Metody weryfikacji	Egzamin pisemny Inne:Aktywność na zajęciach Kolokwium/a:Kolokwia cząstkowe
Kod efektu	W_03
Opis	Student wymienia i charakteryzuje wybrane rachunki nieklasyczne, zna podstawy omówionych rachunków i teorii logicznych, m. in. zna omówione prawa logiki modalnej i deontycznej, formułuje prawa sylogistyki i reguły dowodzenia WRP oraz definiuje podstawowe pojęcia teorii zbiorów, relacji i liczb kardynalnych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W02, K1aK_W04
Metody weryfikacji	Egzamin pisemny Inne:Aktywność na zajęciach Kolokwium/a:Kolokwia cząstkowe
Kod efektu	W_04
Opis	Student wymienia i definiuje własności systemów dedukcyjnych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W02, K1aK_W04
Metody weryfikacji	Egzamin pisemny Inne:Aktywność na zajęciach Kolokwium/a:Kolokwia cząstkowe
Umiejętności	
Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi stosować metody budowania KRZ, tj. rozstrzyga tautologiczność wyrażeń KRZ i stosuje metodę maczycową do sprawdzania poprawności logicznej wnioskowań, dowodzi w systemie założeniowym i aksjomatycznym.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U07
Metody weryfikacji	Egzamin pisemny Inne:Aktywność na zajęciach Kolokwium/a:Kolokwia cząstkowe
Kod efektu	U_02
Opis	Student stosuje prawa i metody omówionych rachunków logicznych – klasycznych (KRZ, WRP z identycznością) i nieklasycznych – zwłaszcza do sprawdzania poprawności wnioskowań w języku naturalnym.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U07
Metody weryfikacji	Egzamin pisemny Inne:Aktywność na zajęciach Kolokwium/a:Kolokwia cząstkowe

Część I

Kod efektu	U_03
Opis	Student potrafi stosować poznane pojęcia, prawa i metody teorii mnogości.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U07
Metody weryfikacji	Egzamin pisemny Inne:Aktywność na zajęciach Kolokwium/a:Kolokwia cząstkowe

Kompetencje społeczne

Kod efektu	K_01
Opis	Student docenia rolę metod logiki w zdobywaniu i przekazywaniu wiedzy.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K01
Metody weryfikacji	Inne:Aktywność na zajęciach
Kod efektu	K_02
Opis	Student okazuje gotowość do podejmowania nowych problemów oraz bezstronnego, opartego na narzędziach logiki, szukania i uzasadniania odpowiedzi.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K01, K1aK_K07
Metody weryfikacji	Inne:Aktywność na zajęciach

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>BHWPK
Nazwa przedmiotu	Szkolenie BHWPiK (e-learning)
Wersja przedmiotu	2024/2025-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-1(1)
Liczba punktów ECTS	0

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	W ramach modułu w formule e-learning słuchacze zapoznają się z następującymi tematami: ogólne przepisy BHP, Państwowa Inspekcja Pracy, kontrola obiektów placówek edukacyjnych w zakresie bezpieczeństwa i higieny pracy, pomieszczenia higieniczno-sanitarne, wymagania do maszyn i środków ochrony osobistej, instrukcja bezpieczeństwa pożarowego, zasady i przykłady opracowania instrukcji, plany ewakuacji, wypadki osób pozostających na terenie lub pod opieką placówki, postępowanie powypadkowe, temperatura w pomieszczeniach, oświetlenie, przerwa w zajęciach, zastosowanie barw do celów bezpieczeństwa, pierwsza pomoc przedmedyczna.
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Zajęcia praktyczne	4,00 h
Typ protokołu	Zaliczenie

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	0
---------------------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W_01
Opis	Student rozumie rolę kognitywisty w ochronie bezpieczeństwa i higieny pracy w wybranych instytucjach
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W08, K1aK_W09
Metody weryfikacji	Inne:Aktywność na platformie kursu w formule e-learning
Umiejętności	
Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi zastosować zdobytą wiedzę w ochronie bezpieczeństwa i higieny pracy kognitywisty w wybranej instytucji.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U04, K1aK_U10
Metody weryfikacji	Inne:Aktywność na platformie kursu w formule e-learning

Część I

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>WF1
Nazwa przedmiotu	Wychowanie fizyczne
Wersja przedmiotu	2024/2025-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-1(1)
Liczba punktów ECTS	0

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest pomoc studentowi w świadomym i systematycznym rozwijaniu własnej sprawności fizycznej i dbałości o stan zdrowia oraz przygotowanie do aktywnego uczestnictwa w kulturze fizycznej lub działalności sportowo-rekreacyjnej jako ważnym elemencie prozdrowotnego stylu życia
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Ćwiczenia	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	0
---------------------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W_01
Opis	Student ma wiedzę na temat znaczenia aktywności fizycznej w utrzymaniu zdrowia psychosomatycznego.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W02, K1aK_W07
Metody weryfikacji	Inne:Aktywność na zajęciach
Kod efektu	W_02
Opis	Student wie jak poprawnie i bezpiecznie korzystać z różnych form aktywności ruchowej.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W02, K1aK_W07
Metody weryfikacji	Inne:Aktywność na zajęciach
Umiejętności	
Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi wykonywać samodzielnie elementy techniczne wybranych dyscyplin sportowych i rekreacyjnych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U09, K1aK_U11
Metody weryfikacji	Inne:Aktywność na zajęciach

Część I

Kod efektu	U_02
Opis	Student potrafi dobrać aktywność rekreacyjną do kondycji fizycznej i stanu psychofizycznego własnego organizmu.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U07, K1aK_U11, K1aK_U12
Metody weryfikacji	Inne:Aktywność na zajęciach

Kompetencje społeczne

Kod efektu	K_01
Opis	Student ma świadomość wartości zdrowia fizycznego i psychicznego w życiu człowieka.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K06, K1aK_K08
Metody weryfikacji	Inne:Aktywność na zajęciach
Kod efektu	K_02
Opis	Student promuje aktywny tryb życia w środowisku.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K06, K1aK_K08
Metody weryfikacji	Inne:Aktywność na zajęciach

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>POZRS1KS
Nazwa przedmiotu	Przedmiot ogólnouczelniany z zakresu rozwoju osobistego
Wersja przedmiotu	2024/2025-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-1(1)
Liczba punktów ECTS	2

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu ogólnouczelnianego jest dostarczenie wiedzy i umiejętności przydatnych w rozwoju osobistym studenta, a także kształtowanie osób etycznie świadomych, aksjologicznie wrażliwych, otwartych na dialog kultury z Ewangelią oraz zdolnych do aktywnego uczestnictwa we współczesnym pluralistycznym świecie.
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Konwersatorium	15,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	23	0,92
Niekontaktowe	27	1,08
Razem	50	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	15	0,60
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	8	0,32
Razem	23	0,92

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	27	1,08
--	----	------

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W_01

Część I	
Opis	Student zna i rozumie w zaawansowanym stopniu fakty i zjawiska dotyczące sfer osobowościowej, aksjologicznej, społecznej i kulturowej oraz wyjaśnienia złożonych zależności między nimi, stanowiące podstawową wiedzę ogólną z zakresu psychologii, etyki, religii i kultury.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W01, K1aK_W03
Metody weryfikacji	Egzamin
Umiejętności	
Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi komunikować się z otoczeniem używając terminologii właściwej dla dyskursu o wartościach i osobowej dojrzałości oraz korzystając ze specyficznych dla różnych sfer życia kategorii; potrafi brać udział w debatach wokół problematyki psychologicznej, aksjologicznej i kulturowej, przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska oraz dyskutować o nich.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U07
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Debata
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	K_01
Opis	Student jest gotowy do uznawania znaczenia wiedzy z zakresu aksjologii, etyki i kultury w rozwoju osobowym człowieka oraz w rozwiązywaniu współczesnych problemów społecznych, politycznych i kulturowych oraz do krytycznej oceny posiadanej wiedzy oraz odbieranych treści.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K01, K1aK_K02, K1aK_K09
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Debata

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>POZR2S1KS
Nazwa przedmiotu	Przedmiot ogólnouczeniowy z zakresu rozwoju osobistego
Wersja przedmiotu	2024/2025-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-1(1)
Liczba punktów ECTS	2

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu ogólnouczeniowego jest dostarczenie wiedzy i umiejętności przydatnych w rozwoju osobistym studenta, a także kształtowanie osób etycznie świadomych, aksjologicznie wrażliwych, otwartych na dialog kultury z Ewangelią oraz zdolnych do aktywnego uczestnictwa we współczesnym pluralistycznym świecie.
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Konwersatorium	15,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	23	0,92
Niekontaktowe	27	1,08
Razem	50	2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	15	0,60
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	8	0,32
Razem	23	0,92

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	27	1,08
--	----	------

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W_01

Część I	
Opis	Student zna i rozumie w zaawansowanym stopniu fakty i zjawiska dotyczące sfer osobowościowej, aksjologicznej, społecznej i kulturowej oraz wyjaśnienia złożonych zależności między nimi, stanowiące podstawową wiedzę ogólną z zakresu psychologii, etyki, religii i kultury.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W01, K1aK_W03
Metody weryfikacji	Egzamin
Umiejętności	
Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi komunikować się z otoczeniem używając terminologii właściwej dla dyskursu o wartościach i osobowej dojrzałości oraz korzystając ze specyficznych dla różnych sfer życia kategorii; potrafi brać udział w debatach wokół problematyki psychologicznej, aksjologicznej i kulturowej, przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska oraz dyskutować o nich.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U07
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Debata
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	K_01
Opis	Student jest gotowy do uznawania znaczenia wiedzy z zakresu aksjologii, etyki i kultury w rozwoju osobowym człowieka oraz w rozwiązywaniu współczesnych problemów społecznych, politycznych i kulturowych oraz do krytycznej oceny posiadanej wiedzy oraz odbieranych treści.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K01, K1aK_K02, K1aK_K09
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Debata

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	MSJO-KOG>JAS1
Nazwa przedmiotu	Język angielski
Wersja przedmiotu	2024/2025-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-1(1)
Liczba punktów ECTS	2

Część I

01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Celem zajęć jest przygotowanie studentów do egzaminu końcowego na poziomie minimum B2, rozwijanie umiejętności językowych potrzebnych dla pracy naukowej, zapoznanie studentów ze specjalistyczną terminologią. W czasie kursu studenci zdobywają oraz rozwijają umiejętności językowe (czytanie, słuchanie, pisanie oraz mówienie) na poziomie minimum B2. Zajęcia mają charakter praktyczny. Prowadzone są w taki sposób, aby zmaksymalizować aktywność i zaangażowanie studentów w proces uczenia się, a przez to polepszyć jego efektywność. Prowadzący stosują rozmaite rodzaje interakcji: prowadzący-studenci, praca w parach, praca w grupach, praca indywidualna. W trakcie kursu w przeważającej mierze stosowana jest metoda komunikatywna oraz podejście zadaniowe.
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Lektorat	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	35	1,40
Niekontaktowe	15	0,60
Razem	50	2,00
Liczba godzin kontaktowych:		
Godziny kontaktowe	30	1,20
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	5	0,20
Razem	35	1,40

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Część I		
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	15	0,60

Tabela: Efekty uczenia się

Umiejętności

Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi zrozumieć dłuższe wypowiedzi i wykłady. Rozumie większość przekazów medialnych o sprawach bieżących.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U08
Metody weryfikacji	Inne:Testy pisemne
Kod efektu	U_02
Opis	Student potrafi zrozumieć artykuły i teksty opisujące problematykę współczesną, których autorzy przyjmują konkretną postawę lub szczególny punkt widzenia.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U06, K1aK_U08
Metody weryfikacji	Inne:Testy pisemne
Kod efektu	U_03
Opis	Student potrafi zrozumieć główne wątki specjalistycznego tekstu mówionego i pisanego dotyczącego tematyki studiów.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U05, K1aK_U08
Metody weryfikacji	Inne:Testy pisemne
Kod efektu	U_04
Opis	Student potrafi napisać teksty jasne i szczegółowe na wiele tematów związanych ze swoimi zainteresowaniami. Potrafi napisać esej lub sprawozdanie przekazując informację lub przedstawiając swój pogląd za lub przeciw wyrażonej opinii. Potrafi napisać listy, które przekażą znaczenie, jakie osobiście przypisuje danym wydarzeniom i doświadczeniom. Potrafi napisać opowiadanie i recenzję.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U07, K1aK_U08
Metody weryfikacji	Inne:Prace pisemne

Kompetencje społeczne

Kod efektu	K_01
Opis	Student jest gotów do krytycznej oceny swojej wiedzy i umiejętności oraz swego profesjonalizmu, a także osobistych możliwości i ograniczeń, jest gotów do pracy nad własnym rozwojem i doskonaleniem własnych kompetencji.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K01, K1aK_K05, K1aK_K09
Metody weryfikacji	Inne:Prace pisemne Inne:Testy pisemne

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>PPP1
Nazwa przedmiotu	Psychologia procesów poznawczych 1
Wersja przedmiotu	2024/2025-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-1(2)
Liczba punktów ECTS	5

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Problematyka kursu obejmuje zagadnienia dotyczące procesów poznawczych. Kurs psychologii procesów poznawczych jest dwusemestralny. W pierwszym semestrze omówione zostaną zagadnienia związane ze specyfiką rozumienia tego czym są procesy umysłowe z perspektywy psychologii procesów poznawczych. Przedstawione zostaną teorie (ze szczególnym naciskiem na teorie neurobiologiczne i teorie obliczeniowe) oraz interdyscyplinarny przegląd badań empirycznych dotyczący m.in. procesów sensorycznych, motorycznych, percepcji, świadomości i uwagi (uwzględnione zostaną badania interdyscyplinarne, w tym także z wykorzystaniem sztucznej inteligencji). Omówione zostaną wybrane, aktualne problemy naukowe dotyczące wybranych procesów poznawczych (percepcja, język, myślenie).	
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"	
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze		
Wykład	30,00 h	
Ćwiczenia	15,00 h	
Typ protokołu	Ocena końcowa	

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	5	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	59	2,36
Niekontaktowe	66	2,64
Razem	125	5,00
Liczba godzin kontaktowych:		
Godziny kontaktowe	45	1,80
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	14	0,56
Razem	59	2,36

Część I

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	66	2,64
--	----	------

Tabela: Efekty uczenia się
Wiedza

Kod efektu	W_01
Opis	Student zna podstawowe pojęcia z zakresu psychologii poznawczej. Jest świadom trudności związanych z ich algorytmizacją.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W03, K1aK_W05
Metody weryfikacji	Egzamin Inne:Referat
Kod efektu	W_02
Opis	Student zna prawidłowości i procesy warunkujących skuteczne funkcjonowanie jednostki w środowisku. Potrafi wskazać na znaczenie tych procesów w tworzeniu sztucznej inteligencji.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W03, K1aK_W05
Metody weryfikacji	Egzamin Inne:Referat

Umiejętności

Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi dostrzegać związki zależnościowe w procesach spostrzegania, wyobraźni, tworzenia pojęć, pamięci, myślenia, podejmowania decyzji i języka.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U02, K1aK_U06
Metody weryfikacji	Egzamin Inne:Referat
Kod efektu	U_02
Opis	Student potrafi dostrzegać przyczyny zakłóceń przebiegu procesów spostrzegania, wyobraźni, tworzenia pojęć, pamięci, myślenia, podejmowania decyzji i języka.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U02, K1aK_U06
Metody weryfikacji	Egzamin Inne:Referat

Kompetencje społeczne

Kod efektu	K_01
Opis	Student jest gotów prezentować laikom wyniki badań empirycznych nad procesami poznawczymi. Jest gotów, aby kompetentnie pomagać przy przeprowadzaniu badań.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K07, K1aK_K08
Metody weryfikacji	Inne:Aktywność na zajęciach
Kod efektu	K_02
Opis	Student jest gotów zachować dystans wobec potocznych poglądów na temat umysłu, a także krytycyzm wobec koncepcji naukowych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K01, K1aK_K09
Metody weryfikacji	Egzamin Inne:Referat

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>PRI
Nazwa przedmiotu	Psychologia różnic indywidualnych
Wersja przedmiotu	2024/2025-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-1(2)
Liczba punktów ECTS	5

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Wykład realizuje istotne w systemie kształcenia rozszerzanie wiedzy w zakresie głównych teorii reprezentujących najważniejsze dokonania psychologii różnic indywidualnych. Zajęcia przedstawiają problematykę temperamentu, czynnikowych koncepcji osobowości, inteligencji, stylów poznawczych i umysłu. Podczas zajęć prezentowana jest analiza historycznych i współczesnych podejść do różnic indywidualnych ze szczególnym uwzględnieniem roli polskich koncepcji na tle innych dokonań. Wykład zapoznaje ze sposobami pomiaru różnic indywidualnych oraz metodologicznymi problemami diagnozy cech, potrzeb i indywidualnych stylów funkcjonowania. Ćwiczenia poświęcone są nabywaniu praktycznych umiejętności w obszarze posługiwania się i interpretowania uzyskanych danych empirycznych przy pomocy metod pomiaru różnic indywidualnych w zakresie temperamentu, charakteru i stylów działania.
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	30,00 h
Ćwiczenia	15,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans ECTS	
Liczba punktów ECTS	5
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:	
Kontaktowe	59 2,36
Niekontaktowe	66 2,64
Razem	125 5,00

Liczba godzin kontaktowych:	
Godziny kontaktowe	45 1,80

Część I

Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	14	0,56
Razem	59	2,36

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	66	2,64
--	----	------

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W_01
Opis	Student opisuje różne rodzaje kategorii różnic indywidualnych, ich teoretyczne podstawy, ma pogłębioną wiedzę w odniesieniu do wybranych kategorii cech i typologii temperamentalnych czy charakterologicznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W02, K1aK_W04
Metody weryfikacji	Egzamin
Kod efektu	W_02
Opis	Student ma rozszerzoną wiedzę o czynnikach warunkujących powstawanie i kształtowanie się różnic indywidualnych, uwzględniając szczególne znaczenie wewnętrznej motywacji zarówno do samoaktualizacji, jak również do uspołecznienia i twórczego współdziałania z innymi w kształtowaniu sprzyjających warunków dla akceptacji i rozwoju tego, co jest wspólne, jak i tego, co jest indywidualną jakością jednostki ludzkiej.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W02, K1aK_W04
Metody weryfikacji	Egzamin

Umiejętności

Kod efektu	U_01
Opis	Student projektuje psychologiczny opis oraz metodyczne ilościowe i jakościowe analizy różnic indywidualnych, jak również interpretacje danych empirycznych w aspekcie funkcjonowania i rozwoju indywidualnego i społecznego. Szuka zoptymalizowanej, indywidualnej interakcji człowiek-komputer.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U06
Metody weryfikacji	Egzamin
Kod efektu	U_02
Opis	Student porównuje zdobytą wiedzę z różnych obszarów i wyjaśnia zjawiska społecznych konsekwencji osiągnięć na gruncie psychologii różnic indywidualnych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U06
Metody weryfikacji	Egzamin Inne:Aktywność na zajęciach

Kompetencje społeczne

Kod efektu	K_01
Opis	Student w sposób zaangażowany realizuje projekty badawcze, lub interpretuje analizy ilościowe i jakościowe przeprowadzone przez innych badaczy w zakresie psychologicznego pomiaru różnic indywidualnych ujmowanych w terminach cech czy typów.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K01, K1aK_K07

Część I	
Metody weryfikacji	Inne:Aktywność na zajęciach
Kod efektu	K_02
Opis	Student potrafi określić priorytety służące realizacji określonego przez siebie lub innych zadania badawczego.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K07
Metody weryfikacji	Inne:Aktywność na zajęciach

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>ASD
Nazwa przedmiotu	Algorytmy i struktury danych
Wersja przedmiotu	2024/2025-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-1(2)
Liczba punktów ECTS	6

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Celem modułu jest wprowadzenie do umiejętności poszukiwania, konstruowania i badania algorytmów w kontekście ich przydatności do rozwiązywania problemów za pomocą komputerów. Dostarcza podstawowej wiedzy pozwalającej zarówno na korzystanie z narzędzi informatycznych, jak i tworzenie prostych algorytmów. W ramach modułu są przedstawiane i omawiane podstawowe algorytmy sortowania i algorytmy grafowe. Analiza algorytmu dotyczy zarówno jego budowy, jak i problemu złożoności obliczeniowej i pamięciowej. W kontekście obliczania złożoności obliczeniowej są wprowadzane równania rekurencyjne i metody ich rozwiązywania z uwzględnieniem twierdzenia o rekursji.
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	30,00 h
Ćwiczenia	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	6	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	79	3,16
Niekontaktowe	71	2,84
Razem	150	6,00
Liczba godzin kontaktowych:		
Godziny kontaktowe	60	2,40
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	19	0,76
Razem	79	3,16

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Część I		
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	71	2,84

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza		
Kod efektu	W_01	
Opis	Student zna podstawowe struktury danych – proste, złożone.	
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W04, K1aK_W06, K1aK_W12	
Metody weryfikacji	Egzamin	
Kod efektu	W_02	
Opis	Student zna podstawowe algorytmy sortowania i przeszukiwania; rozumie pojęcie złożoności obliczeniowej.	
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W04, K1aK_W06, K1aK_W12	
Metody weryfikacji	Egzamin	
Umiejętności		
Kod efektu	U_01	
Opis	Student potrafi oszacować złożoność obliczeniową, potrafi dokonać analizy algorytmu na najwyższym poziomie ogólności.	
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U02, K1aK_U06	
Metody weryfikacji	Egzamin	
Kompetencje społeczne		
Kod efektu	K_01	
Opis	Student potrafi współpracować z ekspertami z innych dziedzin.	
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K04, K1aK_K06	
Metody weryfikacji	Egzamin	

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>PRO
Nazwa przedmiotu	Programowanie
Wersja przedmiotu	2024/2025-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-1(2)
Liczba punktów ECTS	3

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Celem Laboratorium Programowania jest zaznajomienie studentów z – podstawowym w inżynierii oprogramowania – paradygmatem obiektowym programowania. Wprowadzone są podstawowe koncepcje takiego programowania: klasa, obiekt, enkapsulacja, dziedziczenie oraz polimorfizm. Zasady programowania wprowadzone są za pomocą składni języka Java, w sposób umożliwiający osobie, która ukończyła laboratorium, samodzielną naukę innych języków obiektowych takich, jak C++, Python, Ruby, itp. W trakcie laboratorium studenci przygotowują programy wykorzystujące istotne cechy paradygmatu obiektowego programowania.
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Zajęcia praktyczne	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	3	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	40	1,60
Niekontaktowe	35	1,40
Razem	75	3,00
Liczba godzin kontaktowych:		
Godziny kontaktowe	30	1,20
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	10	0,40
Razem	40	1,60
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:		
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	35	1,40

Część I
Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W_01
Opis	Student zna podstawowe koncepcje programowania obiektowego.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W06, K1aK_W12
Metody weryfikacji	Inne:Ocena przygotowanych programów
Kod efektu	W_02
Opis	Student zna podstawowe konstrukcje oraz mechanizmy programowania w Javie.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W06, K1aK_W12
Metody weryfikacji	Inne:Ocena przygotowanych programów

Umiejętności

Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi napisać program w języku Java wykonujący nieskomplikowane funkcje.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U02, K1aK_U04, K1aK_U11
Metody weryfikacji	Inne:Ocena przygotowanych programów
Kod efektu	U_02
Opis	Student potrafi wykorzystać podstawowe biblioteki języka Java do zaprojektowania i implementacji programu.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U02, K1aK_U04, K1aK_U11
Metody weryfikacji	Inne:Ocena przygotowanych programów

Kompetencje społeczne

Kod efektu	K_01
Opis	Student potrafi pozyskiwać niezbędne – w procesie programowania – informacje z dokumentacji obiektowych narzędzi programowania oraz z literatury i innych wiarygodnych źródeł internetowych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K04, K1aK_K06
Metody weryfikacji	Inne:Ocena przygotowanych programów

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>EPI
Nazwa przedmiotu	Epistemologia
Wersja przedmiotu	2024/2025-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-1(2)
Liczba punktów ECTS	4

Część I

01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Podczas wykładów studenci otrzymają przegląd najważniejszych zagadnień wchodzących w zakres epistemologii filozoficznej. Przedstawione też zostaną związki epistemologii i informatyki.
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	30,00 h
Ćwiczenia	15,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	4
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny ECTS

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	61	2,44
Niekontaktowe	39	1,56
Razem	100	4,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	45	1,80
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	16	0,64
Razem	61	2,44

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	39	1,56
--	----	------

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W_01
Opis	Student zna status metodologiczny epistemologii pośród innych dziedzin wiedzy.

Część I	
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W01, K1aK_W02
Metody weryfikacji	Egzamin ustny Kolokwium/a:Kolokwium z ćwiczeń
Kod efektu	W_02
Opis	Student zna problematykę kształtującą się na stylu epistemologia informatyka.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W03, K1aK_W05
Metody weryfikacji	Egzamin ustny Kolokwium/a:Kolokwium z ćwiczeń
Kod efektu	W_03
Opis	Student zna klasyczne zagadnienia wchodzące w zakres epistemologii (źródła wiedzy, natura poznania, wiedza i jej uzasadnienie, natura prawdy, natura pojęć ogólnych i innych).
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W03, K1aK_W05
Metody weryfikacji	Egzamin ustny Kolokwium/a:Kolokwium z ćwiczeń
Umiejętności	
Kod efektu	U_01
Opis	Student poprawnie rozumie i stosuje terminologię z zakresu epistemologii.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U05, K1aK_U06
Metody weryfikacji	Egzamin ustny Kolokwium/a:Kolokwium z ćwiczeń
Kod efektu	U_02
Opis	Student czyta i interpretuje teksty filozoficzne z zakresu epistemologii.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U06
Metody weryfikacji	Egzamin ustny Kolokwium/a:Kolokwium z ćwiczeń
Kod efektu	U_03
Opis	Student dyskutuje i krytycznie ocenia rozwiązania problemów znajdujących się na styku epistemologii i informatyki.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U07
Metody weryfikacji	Egzamin ustny Kolokwium/a:Kolokwium z ćwiczeń
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	K_01
Opis	Student ma świadomość znaczenia jakie epistemologia odgrywa w pracy informatyka.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K03
Metody weryfikacji	Egzamin ustny Kolokwium/a:Kolokwium z ćwiczeń

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>FU
Nazwa przedmiotu	Filozofia umysłu
Wersja przedmiotu	2024/2025-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-1(2)
Liczba punktów ECTS	4

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z najważniejszymi zagadnieniami z zakresu filozoficznej refleksji nad umysłem. Zostaną poruszone takie zagadnienia, jak filozoficzne ujęcie problemu umysł-ciało, zagadnienie dualizmu i współczesne dyskusje wokół niego, wczesny materializm redukcyjny, funkcjonalizm (i jego krytyka), nieredukcyjny materializm wraz z teoriami superwencji i emergencji, a w końcu ujęcia niematerialistyczne. Na ćwiczeniach są analizowane teksty źródłowe dotyczące omawianych na wykładzie treści.
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	30,00 h
Ćwiczenia	15,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	4	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	59	2,36
Niekontaktowe	41	1,64
Razem	100	4,00
Liczba godzin kontaktowych:		
Godziny kontaktowe	45	1,80
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	14	0,56
Razem	59	2,36
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:		
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	41	1,64

Część I
Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W_01
Opis	Student Zna podstawowe teorie umysłu; rozumie, potrafi wskazać i opisać różnorodność metod, szkół i tradycji w uprawianiu filozofii umysłu i kognitywistyki w powiązaniu z rozwojem nauk formalnych i empirycznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W01, K1aK_W02, K1aK_W03, K1aK_W04
Metody weryfikacji	Egzamin ustny Inne:Praca pisemna
Kod efektu	W_02
Opis	Student ma uporządkowaną wiedzę ogólną obejmującą terminologię, teorię i metodologię filozofii umysłu, psychologii umysłu, podstawowych wiadomości o sztucznych systemach inteligentnych (jako modelach umysłu).
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W02, K1aK_W03, K1aK_W04, K1aK_W05
Metody weryfikacji	Egzamin ustny Inne:Praca pisemna

Umiejętności

Kod efektu	U_01
Opis	Student czyta literaturę z zakresu filozofii umysłu.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U03, K1aK_U06
Metody weryfikacji	Egzamin ustny Inne:Praca pisemna
Kod efektu	U_02
Opis	Student potrafi zidentyfikować filozoficzną naturę problemu kognitywistycznego (fil. umysłu), zinterpretować ten problem w ramach dyskusji interdyscyplinarnej i wskazać możliwe warianty jego opracowania i rozwiązania z zastosowaniem metod eksperymentalnych i sztucznej inteligencji.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U02
Metody weryfikacji	Egzamin ustny Inne:Praca pisemna

Kompetencje społeczne

Kod efektu	K_01
Opis	Student jest otwarty na nowe teorie, argumenty, kontrargumenty, idee i postawy, które stara się poznać i zrozumieć. Jest gotowy pod ich wpływem do zmiany własnego stanowiska. Uznaje złożoność filozoficznej (kognitywistycznej) problematyki umysłu. Swoją postawą i wiedzą potwierdza doniosłe i rosnące znaczenie kognitywistyki w kulturze i nauce europejskiej.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K01, K1aK_K03, K1aK_K08
Metody weryfikacji	Inne:Aktywność na ćwiczeniach Inne:Praca pisemna
Kod efektu	K_02
Opis	Student odczuwa potrzebę poszerzania i pogłębiania własnej wiedzy, jest nastawiony na uczenie się przez całe życie.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K01, K1aK_K04
Metody weryfikacji	Inne:Aktywność na ćwiczeniach

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>WF2
Nazwa przedmiotu	Wychowanie fizyczne
Wersja przedmiotu	2024/2025-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-1(2)
Liczba punktów ECTS	0

Część I

01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest pomoc studentowi w świadomym i systematycznym rozwijaniu własnej sprawności fizycznej i dbałości o stan zdrowia oraz przygotowanie do aktywnego uczestnictwa w kulturze fizycznej lub działalności sportowo-rekreacyjnej jako ważnym elemencie prozdrowotnego stylu życia.
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Zajęcia praktyczne	30,00 h
Typ protokołu	Zaliczenie

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	0
---------------------	---

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W_01
Opis	Student ma wiedzę na temat znaczenia aktywności fizycznej w utrzymaniu zdrowia psychosomatycznego.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W02, K1aK_W07
Metody weryfikacji	Inne:Aktywność na zajęciach
Kod efektu	W_02
Opis	Student wie jak poprawnie i bezpiecznie korzystać z różnych form aktywności ruchowej.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W02, K1aK_W07
Metody weryfikacji	Inne:Aktywność na zajęciach
Umiejętności	
Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi wykonywać samodzielnie elementy techniczne wybranych dyscyplin sportowych i rekreacyjnych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U09, K1aK_U11
Metody weryfikacji	Inne:Aktywność na zajęciach

Część I

Kod efektu	U_02
Opis	Student potrafi dobrać aktywność rekreacyjną do kondycji fizycznej i stanu psychofizycznego własnego organizmu.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U09, K1aK_U11, K1aK_U12
Metody weryfikacji	Inne:Aktywność na zajęciach

Kompetencje społeczne

Kod efektu	K_01
Opis	Student ma świadomość wartości zdrowia fizycznego i psychicznego w życiu człowieka.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K06, K1aK_K08
Metody weryfikacji	Inne:Aktywność na zajęciach
Kod efektu	K_02
Opis	Student promuje aktywny tryb życia w środowisku.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K06, K1aK_K08
Metody weryfikacji	Inne:Aktywność na zajęciach

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	MSJO-KOG>JAS2
Nazwa przedmiotu	Język angielski
Wersja przedmiotu	2024/2025-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-1(2)
Liczba punktów ECTS	2

Część I

01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Celem zajęć jest przygotowanie studentów do egzaminu końcowego na poziomie minimum B2, rozwijanie umiejętności językowych potrzebnych dla pracy naukowej, zapoznanie studentów ze specjalistyczną terminologią. W czasie kursu studenci zdobywają oraz rozwijają umiejętności językowe (czytanie, słuchanie, pisanie oraz mówienie) na poziomie minimum B2. Zajęcia mają charakter praktyczny. Prowadzone są w taki sposób, aby zmaksymalizować aktywność i zaangażowanie studentów w proces uczenia się, a przez to polepszyć jego efektywność. Prowadzący stosują rozmaite rodzaje interakcji: prowadzący-studenci, praca w parach, praca w grupach, praca indywidualna. W trakcie kursu w przeważającej mierze stosowana jest metoda komunikatywna oraz podejście zadaniowe.
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Lektorat	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	35	1,40
Niekontaktowe	15	0,60
Razem	50	2,00
Liczba godzin kontaktowych:		
Godziny kontaktowe	30	1,20
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	5	0,20
Razem	35	1,40

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Część I		
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	15	0,60

Tabela: Efekty uczenia się

Umiejętności

Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi zrozumieć dłuższe wypowiedzi i wykłady. Rozumie większość przekazów medialnych o sprawach bieżących.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U06, K1aK_U08
Metody weryfikacji	Inne:Testy pisemne
Kod efektu	U_02
Opis	Student potrafi zrozumieć artykuły i teksty opisujące problematykę współczesną, których autorzy przyjmują konkretną postawę lub szczególny punkt widzenia.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U06, K1aK_U08
Metody weryfikacji	Inne:Testy pisemne
Kod efektu	U_03
Opis	Student potrafi zrozumieć główne wątki specjalistycznego tekstu mówionego i pisanego dotyczącego tematyki studiów.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U05, K1aK_U08
Metody weryfikacji	Inne:Testy pisemne
Kod efektu	U_04
Opis	Student potrafi napisać teksty jasne i szczegółowe na wiele tematów związanych ze swoimi zainteresowaniami. Potrafi napisać esej lub sprawozdanie przekazując informację lub przedstawiając swój pogląd za lub przeciw wyrażonej opinii. Potrafi napisać listy, które przekażą znaczenie, jakie osobiście przypisuje danym wydarzeniom i doświadczeniom. Potrafi napisać opowiadanie i recenzję.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U07, K1aK_U08
Metody weryfikacji	Inne:Prace pisemne

Kompetencje społeczne

Kod efektu	K_01
Opis	Student jest gotów do krytycznej oceny swojej wiedzy i umiejętności oraz swego profesjonalizmu, a także osobistych możliwości i ograniczeń, jest gotów do pracy nad własnym rozwojem i doskonaleniem własnych kompetencji.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K01, K1aK_K05, K1aK_K09
Metody weryfikacji	Inne:Prace pisemne Inne:Testy pisemne

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>OWIP
Nazwa przedmiotu	Wprowadzenie: Ochrona własności intelektualnej i przemysłowej, funkcjonowanie rynku pracy
Wersja przedmiotu	2025/2026-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-2(3)
Liczba punktów ECTS	1

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Tematyka przedmiotu porusza kwestie dotyczące problematyki ochrony własności intelektualnej i przemysłowej w kontekście wykorzystywania tej wiedzy na współczesnych rynku pracy. Zakres omawianych zagadnień porusza również zmiany gospodarcze i społeczne, które zaszły w ostatnich latach i w istotny sposób zmieniły oczekiwania pracodawców względem kandydatów do pracy. W trakcie zajęć studenci poznają podstawowe pojęcia z zakresu prawa i ochrony własności intelektualnej, zostaną zapoznani z prawem własności intelektualnej (prawem autorskim) oraz prawem własności przemysłowej. Celem kształcenia jest również przedstawienie form legalnego wykorzystania własności przemysłowej i praw autorskich osób trzecich.
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Konwersatorium	15,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	1	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	23	0,92
Niekontaktowe	2	0,08
Razem	25	1,00
Liczba godzin kontaktowych:		
Godziny kontaktowe	15	0,60
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	8	0,32
Razem	23	0,92

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Część I		
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	2	0,08

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W_01
Opis	Student ma rozszerzoną wiedzę na temat człowieka (pracownika i kandydata do pracy) jako podmiotu działalności w wybranych obszarach aktywności państwa oraz przedsiębiorstw (pracodawców).
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W08, K1aK_W09, K1aK_W10
Metody weryfikacji	Inne:Aktywność na zajęciach Inne:Prezentacja
Kod efektu	W_02
Opis	Student zna w sposób pogłębiony metody i narzędzia oraz techniki pozyskiwania danych, właściwe dla oceny współczesnego rynku pracy, pozwalające analizować zachodzące na nim zjawiska i procesy, szczególnie uwzględniając wymagania pracodawców w obszarze kompetencji pracowników.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W08, K1aK_W09, K1aK_W10
Metody weryfikacji	Inne:Aktywność na zajęciach Inne:Prezentacja

Umiejętności	
Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi prawidłowo interpretować i wyjaśniać zjawiska oraz procesy zachodzące na współczesnym rynku pracy, a także zachodzące między nimi relacje.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U03, K1aK_U09
Metody weryfikacji	Inne:Aktywność na zajęciach Inne:Prezentacja
Kod efektu	U_02
Opis	Student potrafi właściwie analizować przyczyny, przebieg i skutki konkretnych procesów i zjawisk zachodzących w na współczesnym rynku pracy (szczególnie w zakresie wymagań pracodawców), formułować własne opinie na ten temat oraz stawiać proste hipotezy badawcze i je weryfikować.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U03, K1aK_U06, K1aK_U09
Metody weryfikacji	Inne:Aktywność na zajęciach Inne:Prezentacja
Kod efektu	U_03
Opis	Student rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie, potrafi inspirować i organizować proces uczenia się innych osób.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U10, K1aK_U11, K1aK_U12
Metody weryfikacji	Inne:Aktywność na zajęciach

Kompetencje społeczne	
Kod efektu	K_01
Opis	Student jest gotów do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K05, K1aK_K06, K1aK_K07
Metody weryfikacji	Inne:Prezentacja

Część I

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>PPP2
Nazwa przedmiotu	Psychologia procesów poznawczych cz.2
Wersja przedmiotu	2025/2026-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-2(3)
Liczba punktów ECTS	5

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Problematyka kursu obejmuje zagadnienia dotyczące procesów poznawczych. Kurs psychologii procesów poznawczych jest dwusemestralny. W drugim semestrze kontynuowane będą zagadnienia poruszane w pierwszym semestrze, dotyczące przetwarzania informacji przez umysł. Omówione zostaną przede wszystkim wybrane teorie oraz aktualne badania empiryczne dotyczące tzw. wyższych funkcji poznawczych, w tym, procesów językowych, pamięci, procesów kontroli poznawczej, rozumowania, podejmowania decyzji i procesów zaangażowanych w rozwiązywanie problemów. Nacisk zostanie położony na przegląd badań z zakresu interdyscyplinarnego (psychologia poznawcza/ neurobiologia) i przedstawienia różnych metod badawczych (w tym także z użyciem sztucznej inteligencji), sposobu analizy i interpretacji wyników.	
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"	
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze		
Wykład	30,00 h	
Ćwiczenia	15,00 h	
Typ protokołu	Ocena końcowa	

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	5	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	61	2,44
Niekontaktowe	64	2,56
Razem	125	5,00
Liczba godzin kontaktowych:		
Godziny kontaktowe	45	1,80
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	16	0,64
Razem	61	2,44

Część I

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	64	2,56
--	----	------

Tabela: Efekty uczenia się
Wiedza

Kod efektu	W_01
Opis	Student zna podstawowe pojęcia z zakresu psychologii poznawczej. Jest świadom trudności związanych z ich algorytmizacją.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W01, K1aK_W03, K1aK_W05
Metody weryfikacji	Egzamin Kolokwium/a
Kod efektu	W_02
Opis	Student zna prawidłowości i procesy warunkujących skuteczne funkcjonowanie jednostki w środowisku.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W01, K1aK_W03, K1aK_W07
Metody weryfikacji	Egzamin Kolokwium/a

Umiejętności

Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi dostrzegać związki zależnościowe w procesach spostrzegania, wyobraźni, tworzenia pojęć, pamięci, myślenia, podejmowania decyzji i języka. Potrafi wskazać na znaczenie tych procesów w tworzeniu sztucznej inteligencji.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U02
Metody weryfikacji	Egzamin Inne:Referat
Kod efektu	U_02
Opis	Student potrafi dostrzegać przyczyny zakłóceń przebiegu tych procesów.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U02, K1aK_U07
Metody weryfikacji	Egzamin Inne:Referat

Kompetencje społeczne

Kod efektu	K_01
Opis	Student potrafi prezentować laikom wyniki badań empirycznych nad procesami poznawczymi. Jest w stanie kompetentnie pomagać przy przeprowadzaniu badań.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K07, K1aK_K08
Metody weryfikacji	Inne:Aktywność na zajęciach
Kod efektu	K_02
Opis	Student umie zachować dystans wobec potocznych poglądów na temat umysłu, a także krytycyzm wobec koncepcji naukowych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K01, K1aK_K08
Metody weryfikacji	Inne:Aktywność na zajęciach Inne:Referat

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>MDI
Nazwa przedmiotu	Metody badania inteligencji
Wersja przedmiotu	2025/2026-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-2(3)
Liczba punktów ECTS	5

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Wykład przedstawia psychologiczne metody badania poziomu rozwoju umysłowego (dzieci, młodzieży i dorosłych). Obejmuje przedstawienie obowiązujących standardów dla testów inteligencji oraz specyfikę pomiaru poziomu umysłowego w różnych okresach rozwojowych. Prezentuje skale inteligencji dla populacji ogólnej oraz skale umożliwiające badanie osób niepełnosprawnych. Obok testów służących do badań indywidualnych, które będą głównym przedmiotem zainteresowania, studenci zapoznają się także z testami do badań grupowych. Ćwiczenia poświęcone są nabywaniu praktycznych umiejętności w zakresie badania, obliczania, analizowania i interpretowania wyników uzyskanych przy pomocy skal inteligencji.
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	30,00 h
Ćwiczenia	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	5	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	78	3,12
Niekontaktowe	47	1,88
Razem	125	5,00
Liczba godzin kontaktowych:		
Godziny kontaktowe	60	2,40
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	18	0,72
Razem	78	3,12

Część I

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	47	1,88
--	----	------

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W_01
Opis	Student zna i potrafi scharakteryzować narzędzia diagnozy stosowane w badaniach inteligencji dzieci i dorosłych, w tym osób z różnymi typami niepełnosprawności. Dostrzega zależności obecne przy symulacji sztucznej inteligencji na bazie naturalnej inteligencji.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W02, K1aK_W03, K1aK_W05
Metody weryfikacji	Egzamin Kolokwium/a
Kod efektu	W_02
Opis	Student posiada aktualną wiedzę z zakresu diagnostyki inteligencji oraz wyjaśnia reguły przebiegu procesu diagnostycznego.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W02, K1aK_W03
Metody weryfikacji	Egzamin Kolokwium/a

Umiejętności

Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi stosować narzędzia diagnozujące poziom rozwoju umysłowego, przeznaczone dla dzieci i dorosłych, w tym także dla osób niepełnosprawnych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U06
Metody weryfikacji	Inne:Aktywność na zajęciach Kolokwium/a
Kod efektu	U_02
Opis	Student opanowuje technikę badania, oblicza wyniki surowe i dokonuje ich zamiany na wyniki standaryzowane.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U06
Metody weryfikacji	Egzamin Kolokwium/a
Kod efektu	U_03
Opis	Student wykreśla profil, analizuje go oraz interpretuje wyniki badań.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U06
Metody weryfikacji	Inne:Aktywność na zajęciach

Kompetencje społeczne

Kod efektu	K_01
Opis	Student nawiązuje prawidłowy kontakt z osobą badaną sprzyjający ujawnieniu się jej zdolności do zachowania warunków obiektywizacji procesu diagnostycznego.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K05, K1aK_K09
Metody weryfikacji	Inne:Aktywność na zajęciach
Kod efektu	K_02
Opis	Student wykazuje odpowiedzialność za adekwatny sposób komunikowania rezultatów badań psychologicznych.

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K05, K1aK_K08, K1aK_K09
Metody weryfikacji	Inne:Aktywność na zajęciach

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>PEM
Nazwa przedmiotu	Psychologia emocji i motywacji
Wersja przedmiotu	2025/2026-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-2(3)
Liczba punktów ECTS	5

Część I

01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Zadaniem kursu jest prezentacja psychologicznej problematyki emocji i motywacji z uwzględnieniem antropologicznej perspektywy ujmującej człowieka w kategoriach podmiotu osobowego. W ten sposób przedstawiane zagadnienia wpisane zostaną w szerszy kontekst np. problematyki statusu cielesności w całokształcie doświadczeń człowieka oraz zakresu podmiotowej regulacji w sferze przeżyciowej i behawioralnej.
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	30,00 h
Ćwiczenia	15,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	5	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	59	2,36
Niekontaktowe	66	2,64
Razem	125	5,00
Liczba godzin kontaktowych:		
Godziny kontaktowe	45	1,80
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	14	0,56
Razem	59	2,36
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:		
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	66	2,64

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Część I	
Kod efektu	W_01
Opis	Student zna zarówno klasyczne jak i współczesne teorie emocji oraz motywacji. Definiuje i rozróżnia podstawowe pojęcia z obszaru tej problematyki z wykorzystaniem perspektywy ujmującej człowieka w kategoriach podmiotu osobowego.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W02, K1aK_W03
Metody weryfikacji	Egzamin
Kod efektu	W_02
Opis	Student rozumie wpływ emocji i motywacji na życie psychiczne i zachowanie jednostki.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W02, K1aK_W03
Metody weryfikacji	Egzamin
Kod efektu	W_03
Opis	Student posiada wiedzę na temat związków pomiędzy emocjami a osobowością i zna patomechanizmy warunkujące powstawanie emocji destrukcyjnych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W02, K1aK_W03
Metody weryfikacji	Egzamin
Umiejętności	
Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi wykorzystać teorie z zakresu psychologii emocji i motywacji w celu zrozumienia i wyjaśnienia procesów emocjonalnych, motywacyjnych oraz ich wzajemnych związków.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U06
Metody weryfikacji	Egzamin Inne:Aktywność na zajęciach
Kod efektu	U_02
Opis	Student potrafi wykorzystać wiedzę z zakresu emocji i motywacji do identyfikowania i formułowania propozycji rozwiązań tego typu problemów w różnych kontekstach, np. relacji interpersonalnych, procesu edukacji, miejscu pracy.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U06
Metody weryfikacji	Egzamin Inne:Aktywność na zajęciach
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	K_01
Opis	Student docenia dorobek psychologii z zakresu problematyki emocji i motywacji oraz działa na rzecz wykorzystywania tej wiedzy w celu podniesienia jakości życia w różnych obszarach funkcjonowania człowieka.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K02, K1aK_K06
Metody weryfikacji	Inne:Aktywność na zajęciach
Kod efektu	K_02
Opis	Student potrafi argumentować w dyskusjach na temat emocji, uwzględniać w sporach różne punkty widzenia.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K01, K1aK_K09
Metody weryfikacji	Inne:Aktywność na zajęciach
Kod efektu	K_03

Część I	
Opis	Student wykazuje wrażliwość na cierpienie psychiczne dzieci, młodzieży oraz ich rodzin, podejmuje działania służące tworzeniu im optymalnego środowiska.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K06, K1aK_K08
Metody weryfikacji	Inne:Aktywność na zajęciach

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>CB
Nazwa przedmiotu	Cybernetyka i biocybernetyka
Wersja przedmiotu	2025/2026-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-2(3)
Liczba punktów ECTS	6

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Studenci zapoznają się z cybernetyką jako nauką o przetwarzaniu sygnałów i informacji w systemach cybernetycznych, przede wszystkim w kontekście sterowania tymi systemami. Wykład obejmuje bardzo podstawowe elementy tych działów matematyki, które są używane w cybernetyce. Kolejną tematyką są teoretyczne podstawy cybernetyki – teoria informacji, teoria gier i teoria systemów. Następnie omawiane są przedmioty badan cybernetyki – cybernetyka techniczna, cybernetyka ekonomiczna, biocybernetyka oraz związki cybernetyki z kognitywistyką. Na zakończenie omawiane są szczegółowe tematy związane z biocybernetyką – informacja w biologii, biologia systemów, układy biologiczne jako agenci autonomiczni.
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	30,00 h
Ćwiczenia	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	6	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	76	3,04
Niekontaktowe	74	2,96
Razem	150	6,00
Liczba godzin kontaktowych:		
Godziny kontaktowe	60	2,40
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	16	0,64
Razem	76	3,04

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Część I		
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	74	2,96

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W_01
Opis	Student posiada wiedzę o specyfice cybernetyki jako nauki, zna jej przedmiot badań i metody badań, orientuje się w jej odniesieniach do innych nauk takich jak matematyka, informatyka, filozofia, psychologia, kognitywistyka, biologia, ekonomia.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W01, K1aK_W02, K1aK_W12
Metody weryfikacji	Egzamin

Umiejętności

Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi ocenić na ile do danego zagadnienia da się zastosować metody cybernetyki.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U02
Metody weryfikacji	Egzamin

Kompetencje społeczne

Kod efektu	K_01
Opis	Student potrafi współpracować z ekspertami z innych dziedzin.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K04
Metody weryfikacji	Egzamin

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>POZCS3KS
Nazwa przedmiotu	Przedmiot ogólnouczelniany z zakresu chrześcijańskiej i humanistycznej kultury
Wersja przedmiotu	2025/2026-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-2(3)
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu ogólnouczelnianego jest wprowadzenie w katolicki, jezuicki i humanistyczny charakter Uczelni, z uwzględnieniem współczesnych zmian społeczno-kulturowych w perspektywie chrześcijańskiej.
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Konwersatorium	15,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:	
Kontaktowe	29 1,16
Niekontaktowe	21 0,84
Razem	50 2,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	15 0,60
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	14 0,56
Razem	29 1,16

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	21 0,84
--	--------------------------------------

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W_01

Część I	
Opis	Student zna i rozumie w zaawansowanym stopniu fakty i zjawiska dotyczące chrześcijaństwa i humanizmu oraz wyjaśnienia złożonych zależności między nimi, stanowiące podstawową wiedzę ogólną z zakresu dyscyplin takich, jak filozofia, teologia, historia, pedagogika chrześcijańska.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W01, K1aK_W07
Metody weryfikacji	Inne:Praca pisemna

Umiejętności

Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi komunikować się z otoczeniem używając właściwej dla dyskursu humanistycznego terminologii oraz korzystając ze specyficznych dla chrześcijaństwa kategorii myślowych; potrafi brać udział w debatach wokół chrześcijańsko-humanistycznego dziedzictwa, przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska oraz dyskutować o nich.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U07, K1aK_U11, K1aK_U12
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Debata

Kompetencje społeczne

Kod efektu	K_01
Opis	Student jest gotowy do włączenia się w inicjatywy i działania na rzecz rozwoju idei humanistycznych i chrześcijańskich w środowisku społecznym i w kulturze, jest gotowy do motywowania się i inspirowania ideami humanistycznymi i chrześcijańskimi w myśleniu i działaniach na rzecz interesu publicznego.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K06, K1aK_K07
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Debata

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>POZC2S3.26KS
Nazwa przedmiotu	Przedmiot ogólnouczelniany z zakresu chrześcijańskiej i humanistycznej kultury
Wersja przedmiotu	2025/2026-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-2(3)
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu ogólnouczelnianego jest wprowadzenie w katolicki, jezuicki i humanistyczny charakter Uczelni, z uwzględnieniem współczesnych zmian społeczno-kulturowych w perspektywie chrześcijańskiej.
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Konwersatorium	15,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	29	1,16
Niekontaktowe	21	0,84
Razem	50	2,00
Liczba godzin kontaktowych:		
Godziny kontaktowe	15	0,60
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	14	0,56
Razem	29	1,16
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:		
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	21	0,84

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W_01

Część I

Opis	Student zna i rozumie w zaawansowanym stopniu fakty i zjawiska dotyczące chrześcijaństwa i humanizmu oraz wyjaśnienia złożonych zależności między nimi, stanowiące podstawową wiedzę ogólną z zakresu dyscyplin takich, jak filozofia, teologia, historia, pedagogika chrześcijańska.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W01, K1aK_W07
Metody weryfikacji	Inne:Debata

Umiejętności

Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi komunikować się z otoczeniem używając właściwej dla dyskursu humanistycznego terminologii oraz korzystając ze specyficznych dla chrześcijaństwa kategorii myślowych; potrafi brać udział w debatach wokół chrześcijańsko-humanistycznego dziedzictwa, przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska oraz dyskutować o nich.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U07, K1aK_U11, K1aK_U12
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Praca pisemna

Kompetencje społeczne

Kod efektu	K_01
Opis	Student jest gotowy do włączenia się w inicjatywy i działania na rzecz rozwoju idei humanistycznych i chrześcijańskich w środowisku społecznym i w kulturze, jest gotowy do motywowania się i inspirowania ideami humanistycznymi i chrześcijańskimi w myśleniu i działaniach na rzecz interesu publicznego.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K06, K1aK_K07
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Praca pisemna

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	MSJO-KOG>JAS3
Nazwa przedmiotu	Język angielski
Wersja przedmiotu	2025/2026-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-2(3)
Liczba punktów ECTS	2

Część I

01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Celem zajęć jest przygotowanie studentów do egzaminu końcowego na poziomie minimum B2, rozwijanie umiejętności językowych potrzebnych dla pracy naukowej, zapoznanie studentów ze specjalistyczną terminologią. W czasie kursu studenci zdobywają oraz rozwijają umiejętności językowe (czytanie, słuchanie, pisanie oraz mówienie) na poziomie minimum B2. Zajęcia mają charakter praktyczny. Prowadzone są w taki sposób, aby zmaksymalizować aktywność i zaangażowanie studentów w proces uczenia się, a przez to polepszyć jego efektywność. Prowadzący stosują rozmaite rodzaje interakcji: prowadzący-studenci, praca w parach, praca w grupach, praca indywidualna. W trakcie kursu w przeważającej mierze stosowana jest metoda komunikatywna oraz podejście zadaniowe.
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Lektorat	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	35	1,40
Niekontaktowe	15	0,60
Razem	50	2,00
Liczba godzin kontaktowych:		
Godziny kontaktowe	30	1,20
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	5	0,20
Razem	35	1,40

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Część I		
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	15	0,60

Tabela: Efekty uczenia się

Umiejętności

Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi zrozumieć dłuższe wypowiedzi i wykłady. Rozumie większość przekazów medialnych o sprawach bieżących.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U08
Metody weryfikacji	Inne:Testy pisemne
Kod efektu	U_02
Opis	Student potrafi zrozumieć artykuły i teksty opisujące problematykę współczesną, których autorzy przyjmują konkretną postawę lub szczególny punkt widzenia.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U06, K1aK_U08
Metody weryfikacji	Inne:Testy pisemne
Kod efektu	U_03
Opis	Student potrafi zrozumieć główne wątki specjalistycznego tekstu mówionego i pisanego dotyczącego tematyki studiów.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U05, K1aK_U08
Metody weryfikacji	Inne:Testy pisemne
Kod efektu	U_04
Opis	Student potrafi napisać teksty jasne i szczegółowe na wiele tematów związanych ze swoimi zainteresowaniami. Potrafi napisać esej lub sprawozdanie przekazując informację lub przedstawiając swój pogląd za lub przeciw wyrażonej opinii. Potrafi napisać listy, które przekażą znaczenie, jakie osobiście przypisuje danym wydarzeniom i doświadczeniom. Potrafi napisać opowiadanie i recenzję.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U07, K1aK_U08
Metody weryfikacji	Inne:Prace pisemne

Kompetencje społeczne

Kod efektu	K_01
Opis	Student jest gotów do krytycznej oceny swojej wiedzy i umiejętności oraz swego profesjonalizmu, a także osobistych możliwości i ograniczeń, jest gotów do pracy nad własnym rozwojem i doskonaleniem własnych kompetencji.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K01, K1aK_K05, K1aK_K09
Metody weryfikacji	Inne:Prace pisemne Inne:Testy pisemne

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>POZI1S3KS
Nazwa przedmiotu	Przedmioty obieralne z informatyki
Wersja przedmiotu	2025/2026-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-2(3)
Liczba punktów ECTS	4

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu obieralnego jest pogłębienie znajomości wybranych zagadnień z zakresu informatyki, w szczególności wybranych zagadnień z zakresu programowania lub sztucznych systemów inteligentnych.
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Konwersatorium	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	4	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	40	1,60
Niekontaktowe	60	2,40
Razem	100	4,00
Liczba godzin kontaktowych:		
Godziny kontaktowe	30	1,20
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	10	0,40
Razem	40	1,60
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:		
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	60	2,40

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W_01
Opis	Student zna i rozumie terminologię i wybrane teorie informatyki i nauk o sztucznych systemach inteligentnych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W04, K1aK_W06

Część I

Metody weryfikacji	Egzamin pisemny Inne:Realizacja zadań projektowych
Kod efektu	W_02
Opis	Student zna wybrane metody i narzędzia informatyczne (np. algorytmy, struktury danych, zasady programowania lub modelowania) w stopniu zaawansowanym.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W12
Metody weryfikacji	Egzamin pisemny Inne:Realizacja zadań projektowych

Umiejętności

Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi wykorzystywać zaawansowane narzędzia, metody i techniki informatyczne do opisu, analizy i symulacji systemów poznawczych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U02, K1aK_U04
Metody weryfikacji	Egzamin pisemny Inne:Realizacja zadań projektowych
Kod efektu	U_02
Opis	Student jest świadomy ograniczeń swojej wiedzy i umiejętności i potrafi samodzielnie poszerzać swoją wiedzę; jest świadomy potrzeby rozwoju zawodowego przez całe życie.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U12
Metody weryfikacji	Egzamin pisemny Inne:Realizacja zadań projektowych

Kompetencje społeczne

Kod efektu	K_01
Opis	Student jest gotów do uznania znaczenia wiedzy informatycznej w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K03
Metody weryfikacji	Inne:Realizacja zadań projektowych
Kod efektu	K_02
Opis	Student jest gotowy do inicjowania i realizacji zadań badawczych oraz wdrożeniowych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K07
Metody weryfikacji	Inne:Realizacja zadań projektowych

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>UM
Nazwa przedmiotu	Uczenie maszynowe
Wersja przedmiotu	2025/2026-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-2(4)
Liczba punktów ECTS	6

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z zagadnieniami dotyczącymi uczenia maszynowego i ich zastosowań do tworzenia modeli takich jak: klasyfikatory, modele regresyjne, modele grupujące, rekomendujące i prognozujące. W ramach modułu zostaną przedstawione podstawowe metody uczenia maszynowego takie jak sieci Bayesowskie, drzewa decyzyjne, metody hierarchiczne i odległościowe oraz sieci neuronowe. Zostaną również wprowadzone miary pozwalające na ocenę jakości stworzonych modeli za pomocą macierzy pomyłek, krzywej ROC, dokładność klasyfikacji i walidacja krzyżowa.
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	30,00 h
Ćwiczenia	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	6	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	76	3,04
Niekontaktowe	74	2,96
Razem	150	6,00
Liczba godzin kontaktowych:		
Godziny kontaktowe	60	2,40
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	16	0,64
Razem	76	3,04
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:		
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	74	2,96

Część I**Tabela: Efekty uczenia się**

Wiedza

Kod efektu	W_01
Opis	Student zna podstawowe algorytmy klasyfikacji, grupowania, predykcji i regresji.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W06, K1aK_W12
Metody weryfikacji	Egzamin

Umiejętności

Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi rozwiązywać problemy związane z klasyfikacją, predykcją, optymalizacją, diagnostyką i analiza danych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U02, K1aK_U04
Metody weryfikacji	Egzamin

Kompetencje społeczne

Kod efektu	K_01
Opis	Student potrafi współpracować z ekspertami z innych dziedzin.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K04, K1aK_K07
Metody weryfikacji	Egzamin

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>TPA
Nazwa przedmiotu	Teoria i praktyka argumentacji
Wersja przedmiotu	2025/2026-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-2(4)
Liczba punktów ECTS	3

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Konwersatorium skupia się na aspektach logicznym i argumentacyjnym dyskursu tak potocznego jak i filozoficznego. Student zdobywa podstawową wiedzę z zakresu logiki praktycznej oraz teorii komunikacji i argumentacji potrzebną do przeprowadzania krytycznej oceny podstawowych kategorii, takich jak pytania, twierdzenia, rozumowania, w szczególności argumentacje (również perswazje, manipulacje), które w wymienionych dyskursach są formułowane.	
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"	
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze		
Konwersatorium	30,00 h	
Typ protokołu	Ocena końcowa	

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	3	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	40	1,60
Niekontaktowe	35	1,40
Razem	75	3,00
Liczba godzin kontaktowych:		
Godziny kontaktowe	30	1,20
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	10	0,40
Razem	40	1,60
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:		
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	35	1,40

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Część I

Kod efektu	W_01
Opis	Student zna i rozumie wielorakie związki zachodzące pomiędzy określonym stanowiskiem filozoficznym, komunikacją i argumentacją.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W01, K1aK_W02, K1aK_W04, K1aK_W07
Metody weryfikacji	Inne:Esej Inne:Referaty
Kod efektu	W_02
Opis	Student posiada szeroką wiedzę na temat znaczenia, wpływu logiki praktycznej i teorii argumentacji na kształtowanie się norm i postaw etycznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W01, K1aK_W04, K1aK_W07
Metody weryfikacji	Inne:Esej Inne:Referaty

Umiejętności

Kod efektu	U_01
Opis	Student analizuje akty komunikacji i wymiany informacji używając pojęć i narzędzi semiotycznych i logicznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U06, K1aK_U07
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Esej
Kod efektu	U_02
Opis	Student rekonstruuje i krytycznie ocenia logiczną strukturę oraz identyfikuje semiotyczne trudności określonego tekstu.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U06, K1aK_U07
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Esej

Kompetencje społeczne

Kod efektu	K_01
Opis	Student świadomie i krytycznie posługuje się słowem pisanym i mówionym oraz rozumie potrzebę dalszego doskonalenia tej umiejętności.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K01, K1aK_K04
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Esej Inne:Referaty
Kod efektu	K_02
Opis	Student dostrzega problemy etyczne związane z poziomem własnej kultury logicznej i formułuje postulaty rozwoju.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K09
Metody weryfikacji	Dyskusja

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>PJLK
Nazwa przedmiotu	Psychologia języka i lingwistyka kognitywna
Wersja przedmiotu	2025/2026-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-2(4)
Liczba punktów ECTS	6

Część I

01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Problematyka kursu obejmować będzie pojęcia odnoszące się do struktury języka ludzkiego, jego znaczenia, relacji między językiem a umysłem. Podjęte zostaną zagadnienia: jak ludzie przetwarzają, rozumieją i produkują język oraz jak język wpływa na nasze rozumienie i percepcję świata. W ramach kursu omówione zostaną mózgowy mechanizmy programujące język, jego struktura, aspekty morfologiczne, semantyczne i pragmatyczne oraz procesy poznawcze kodowane w języku. W wymiarze praktycznym podjęte zostaną kwestie kompetencji komunikacyjnych (również niewerbalnych), dyskursu, narracji oraz zastosowanie wiedzy o języku w programowaniu interakcji, personalizowaniu treści, wykorzystaniu w mediach i edukacji, tworzeniu chatbotów.
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"

Formy zajęć i ich wymiar w semestrze

Wykład	30,00 h
Ćwiczenia	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	6
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny ECTS

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	76	3,04
Niekontaktowe	74	2,96
Razem	150	6,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	60	2,40
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	16	0,64
Razem	76	3,04

Część I

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	74	2,96
--	----	------

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W_01
Opis	Student zna funkcje języka i wypowiedzi. Rozumie relacje między językiem a umysłową reprezentacją świata. Posiada wiedzę na temat znaczenia wypowiedzi, istoty znaczenia i jego rodzajów.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W02, K1aK_W03, K1aK_W07
Metody weryfikacji	Egzamin Kolokwium/a:2 kolokwia śródsesemtralne
Kod efektu	W_02
Opis	Student zna problematykę percepcji mowy, strukturę języka, znaczenie i sposób w jaki ludzie zarządzają językiem w działaniu. Zna podstawowe zagadnienia lingwistyki kognitywnej.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W01, K1aK_W02
Metody weryfikacji	Egzamin Kolokwium/a:2 kolokwia śródsesemtralne

Umiejętności

Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi analizować i porównywać poznane teorie oraz krytycznie ustosunkować się do wyrażonych w nich poglądów na temat języka i komunikacji.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U06, K1aK_U07
Metody weryfikacji	Egzamin Kolokwium/a:2 kolokwia śródsesemtralne
Kod efektu	U_02
Opis	Student potrafi zastosować poznaną wiedzę w projektowaniu komunikatów językowych, przewidywać i wyjaśniać zjawiska językowe w komunikacji werbalnej. Drzewka Chomsky'ego.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U06
Metody weryfikacji	Egzamin Kolokwium/a:2 kolokwia śródsesemtralne

Kompetencje społeczne

Kod efektu	K_01
Opis	Student zwiększa swoje kompetencje komunikacyjne (m.in. poprzez rozszerzenie zasobu słownictwa specjalistycznego).
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K01, K1aK_K08
Metody weryfikacji	Egzamin Kolokwium/a:2 kolokwia śródsesemtralne
Kod efektu	K_02
Opis	Student ma wypracowaną postawę szacunku dla odmiennych poglądów.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K01, K1aK_K09
Metody weryfikacji	Egzamin Kolokwium/a:2 kolokwia śródsesemtralne

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>PSZI
Nazwa przedmiotu	Praktyki studenckie w zakresie informatyki
Wersja przedmiotu	2025/2026-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-2(4)
Liczba punktów ECTS	3

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Praktyki zawodowe na kierunku kognitywistyka informatyczna stanowią integralną część kształcenia. Mają na celu przygotowanie do przyszłej pracy zawodowej poprzez nabycie odpowiedniego doświadczenia. Praktyki pozwolą poznać specyfikę pracy w różnych instytucjach oraz skonfrontować nabytą w trakcie studiów wiedzę teoretyczną z konkretnymi wymogami przyszłej pracy zawodowej. Student może zweryfikować i rozwinąć swoje umiejętności i kompetencje zdobyte w trakcie studiów, a także nawiązać kontakty zawodowe przydatne do realizacji pracy dyplomowej oraz do rozpoczęcia pracy zawodowej.	
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"	
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze		
Zajęcia praktyczne	60,00 h	
Typ protokołu	Zaliczenie	

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	3	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	60	2,40
Niekontaktowe	15	0,60
Razem	75	3,00
Liczba godzin kontaktowych:		
Godziny kontaktowe	60	2,40
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	0	0,00
Razem	60	2,40
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:		
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	15	0,60

Tabela: Efekty uczenia się

Część I

Wiedza

Kod efektu	W_01
Opis	Student posiada wiedzę o narzędziach informatycznych wykorzystywanych w zarządzaniu instytucją/organizacją.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W08, K1aK_W09
Metody weryfikacji	Inne:Weryfikacja na podstawie uzyskanej opinii opiekunów praktyk
Kod efektu	W_02
Opis	Student posiada wiedzę na temat sposobów zastosowania nauk kognitywnych w gospodarce i przedsiębiorczości.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W08, K1aK_W09
Metody weryfikacji	Inne:Weryfikacja na podstawie uzyskanej opinii opiekunów praktyk
Kod efektu	W_03
Opis	Student posiada wiedzę na temat znaczenia sztucznej inteligencji dla rozwoju społeczeństwa i gospodarki.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W08, K1aK_W09
Metody weryfikacji	Inne:Weryfikacja na podstawie uzyskanej opinii opiekunów praktyk

Umiejętności

Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi korzystać z posiadanej wiedzy w realizacji zadań zawodowych w obszarze związanym z informatyką, psychologią i kognitywistyką, uznaje granice swojej wiedzy i potrafi samodzielnie ją poszerzać i pogłębiać.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U02, K1aK_U04, K1aK_U11, K1aK_U12
Metody weryfikacji	Inne:Weryfikacja na podstawie uzyskanej opinii opiekunów praktyk
Kod efektu	U_02
Opis	Student posiada umiejętność rozpoznania i opisanie problemów z zakresu informatyki i kognitywistyki, potrafi wskazać typowe rozwiązania, i efektywnie wykorzystać nowoczesne narzędzia i technologie w realizacji projektów.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U02, K1aK_U04, K1aK_U06, K1aK_U10
Metody weryfikacji	Inne:Weryfikacja na podstawie uzyskanej opinii opiekunów praktyk

Kompetencje społeczne

Kod efektu	K_01
Opis	Student jest gotów do poznawania nowych idei, pojęć, narzędzi, procedur, jest gotów do zmiany własnych przekonań i wyborów pod wpływem racjonalnej i uzasadnionej argumentacji.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K01, K1aK_K03
Metody weryfikacji	Inne:Weryfikacja na podstawie uzyskanej opinii opiekunów praktyk
Kod efektu	K_02
Opis	Student jest gotów do harmonijnego współdziałania oraz komunikowania się wewnątrz zespołów realizujących projekty oraz z otoczeniem zewnętrznym organizacji.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K06, K1aK_K09
Metody weryfikacji	Inne:Weryfikacja na podstawie uzyskanej opinii opiekunów praktyk

Część I	
Kod efektu	K_03
Opis	Student jest gotów do poszanowania zasad etycznych, zwłaszcza obowiązujących w wybranym zawodzie, jest rzetelny, uczciwy i odpowiedzialny w wykonywaniu obowiązków zawodowych, a także w sytuacji konfliktów międzyosobowych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K09
Metody weryfikacji	Inne: Weryfikacja na podstawie uzyskanej opinii opiekunów praktyk

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	MSJO-KOG>JAS4
Nazwa przedmiotu	Język angielski
Wersja przedmiotu	2025/2026-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-2(4)
Liczba punktów ECTS	3

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Celem zajęć jest przygotowanie studentów do egzaminu końcowego na poziomie minimum B2, rozwijanie umiejętności językowych potrzebnych dla pracy naukowej, zapoznanie studentów ze specjalistyczną terminologią. W czasie kursu studenci zdobywają oraz rozwijają umiejętności językowe (czytanie, słuchanie, pisanie oraz mówienie) na poziomie minimum B2. Zajęcia mają charakter praktyczny. Prowadzone są w taki sposób, aby zmaksymalizować aktywność i zaangażowanie studentów w proces uczenia się, a przez to polepszyć jego efektywność. Prowadzący stosują rozmaite rodzaje interakcji: prowadzący-studenci, praca w parach, praca w grupach, praca indywidualna. W trakcie kursu w przeważającej mierze stosowana jest metoda komunikatywna oraz podejście zadaniowe.
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Lektorat	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	3	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	45	1,80
Niekontaktowe	30	1,20
Razem	75	3,00
Liczba godzin kontaktowych:		
Godziny kontaktowe	30	1,20
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	15	0,60
Razem	45	1,80

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Część I		
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	30	1,20

Tabela: Efekty uczenia się

Umiejętności

Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi zrozumieć dłuższe wypowiedzi i wykłady. Rozumie większość przekazów medialnych o sprawach bieżących.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U08
Metody weryfikacji	Egzamin pisemny Inne: Testy pisemne
Kod efektu	U_02
Opis	Student potrafi zrozumieć artykuły i teksty opisujące problematykę współczesną, których autorzy przyjmują konkretną postawę lub szczególny punkt widzenia.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U06, K1aK_U08
Metody weryfikacji	Egzamin pisemny Egzamin ustny Inne: Testy pisemne
Kod efektu	U_03
Opis	Student potrafi zrozumieć główne wątki specjalistycznego tekstu mówionego i pisanego dotyczącego tematyki studiów.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U05, K1aK_U08
Metody weryfikacji	Egzamin ustny Inne: Testy pisemne
Kod efektu	U_04
Opis	Student potrafi porozumieć się w miarę swobodnie i spontanicznie w taki sposób, że interakcje z rdzennym użytkownikiem języka stają się naturalne. Potrafi uczestniczyć czynnie w rozmowie na tematy codzienne, przedstawiać swoje poglądy i ich bronić, a także przekazywać opinię innych na dany temat. Potrafi uczestniczyć w dyskusji w języku angielskim w zakresie swojej specjalności odnosząc się do argumentów innych i przedstawiając swoje stanowisko.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U05, K1aK_U07, K1aK_U08
Metody weryfikacji	Egzamin ustny
Kod efektu	U_05
Opis	Student potrafi napisać teksty jasne i szczegółowe na wiele tematów związanych ze swoimi zainteresowaniami. Potrafi napisać esej lub sprawozdanie przekazując informację lub przedstawiając swój pogląd za lub przeciw wyrażonej opinii. Potrafi napisać listy, które przekażą znaczenie, jakie osobiście przypisuje danym wydarzeniom i doświadczeniom. Potrafi napisać opowiadanie i recenzję.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U07, K1aK_U08
Metody weryfikacji	Egzamin pisemny Egzamin ustny Inne: Prace pisemne Inne: Testy pisemne

Kompetencje społeczne

Kod efektu	K_01
-------------------	------

Część I

Opis	Student rozumie potrzebę posiadania umiejętności posługiwania się językiem obcym w celach zawodowych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K04
Metody weryfikacji	Egzamin ustny
Kod efektu	K_02
Opis	Student jest gotów do krytycznej oceny swojej wiedzy i umiejętności oraz swego profesjonalizmu, a także osobistych możliwości i ograniczeń, jest gotów do pracy nad własnym rozwojem i doskonaleniem własnych kompetencji.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K01
Metody weryfikacji	Inne:Prace pisemne Inne:Testy pisemne

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>POZP1S4KS
Nazwa przedmiotu	Przedmioty obieralne z psychologii
Wersja przedmiotu	2025/2026-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-2(4)
Liczba punktów ECTS	3

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu obieralnego z zakres jest pogłębione lub poszerzone studium wybranych zagadnień i problemów z zakresu psychologii, także w kontekście interdyscyplinarnym.
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Konwersatorium	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	3	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	40	1,60
Niekontaktowe	35	1,40
Razem	75	3,00
Liczba godzin kontaktowych:		
Godziny kontaktowe	30	1,20
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	10	0,40
Razem	40	1,60
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:		
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	35	1,40

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W_01
Opis	Student zna i rozumie w zaawansowanym stopniu miejsce i znaczenie psychologii, jej specyfikę przedmiotową i metodologiczną.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W01

Część I

Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Esej Inne:Prezentacja
Kod efektu	W_02
Opis	Student zna w zaawansowanym stopniu wybrane najważniejsze metody badawcze i stanowiska właściwe dla psychologii.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W04
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Esej Inne:Prezentacja

Umiejętności

Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi zidentyfikować naturę problemów z zakresu psychologii i wskazać możliwe warianty ich opracowania i rozwiązania z zastosowaniem metod właściwych dla psychologii (także w kontekście interdyscyplinarnym, szczególnie nauk kognitywnych).
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Esej Inne:Prezentacja
Kod efektu	U_02
Opis	Student potrafi samodzielnie poszerzać i pogłębiać własną wiedzę, wykorzystując także nowoczesne narzędzia do wyszukiwania informacji i zdobywania wiedzy oraz jej przechowywania i rozpowszechniania.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U03, K1aK_U11
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Esej Inne:Prezentacja

Kompetencje społeczne

Kod efektu	K_01
Opis	Student jest gotów do krytycznego poznawania nowych teorii, idei, argumentów z zakresu psychologii, jest gotów do zmiany swojego stanowiska pod wpływem właściwego uzasadnienia innych stanowisk.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K01
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Esej Inne:Prezentacja
Kod efektu	K_02
Opis	Student jest gotów do inicjowania i realizacji zadań badawczych i wdrożeniowych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K07
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Esej Inne:Prezentacja

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>POZP2S4KS
Nazwa przedmiotu	Przedmioty obieralne z psychologii
Wersja przedmiotu	2025/2026-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-2(4)
Liczba punktów ECTS	3

Część I

01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu obieralnego jest pogłębione lub poszerzone studium wybranych zagadnień i problemów z zakresu psychologii, także w kontekście interdyscyplinarnym.
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Konwersatorium	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	3	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	40	1,60
Niekontaktowe	35	1,40
Razem	75	3,00
Liczba godzin kontaktowych:		
Godziny kontaktowe	30	1,20
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	10	0,40
Razem	40	1,60
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:		
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	35	1,40

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W_01
Opis	Student zna i rozumie w zaawansowanym stopniu miejsce i znaczenie psychologii, jej specyfikę przedmiotową i metodologiczną.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W01

Część I	
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Prezentacja
Kod efektu	W_02
Opis	Student zna w zaawansowanym stopniu wybrane najważniejsze metody badawcze i stanowiska właściwe dla psychologii.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W04
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Prezentacja

Umiejętności

Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi zidentyfikować naturę wybranych problemów z zakresu psychologii i wskazać możliwe warianty ich opracowania i rozwiązania z zastosowaniem metod właściwych dla psychologii (także w kontekście interdyscyplinarnym, szczególnie nauk kognitywnych).
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Prezentacja
Kod efektu	U_02
Opis	Student potrafi samodzielnie poszerzać i pogłębiać własną wiedzę, wykorzystując także nowoczesne narzędzia do wyszukiwania informacji i zdobywania wiedzy oraz jej przechowywania i rozpowszechniania.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U03, K1aK_U11
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Prezentacja

Kompetencje społeczne

Kod efektu	K_01
Opis	Student jest gotów do krytycznego poznawania nowych teorii, idei, argumentów z zakresu psychologii, jest gotów do zmiany swojego stanowiska pod wpływem właściwego uzasadnienia innych stanowisk.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K01
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Prezentacja
Kod efektu	K_02
Opis	Student jest gotów do inicjowania i realizacji zadań badawczych i wdrożeniowych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K07
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Prezentacja

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>POZP3S4KS
Nazwa przedmiotu	Przedmioty obieralne z psychologii
Wersja przedmiotu	2025/2026-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-2(4)
Liczba punktów ECTS	3

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	-
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Konwersatorium	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	3
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny ECTS

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	40	1,60
Niekontaktowe	35	1,40
Razem	75	3,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	1,20
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	10	0,40
Razem	40	1,60

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	35	1,40
--	----	------

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W_01
Opis	Student zna i rozumie w zaawansowanym stopniu miejsce i znaczenie psychologii, jej specyfikę przedmiotową i metodologiczną
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W01
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Prezentacja

Część I	
Kod efektu	W_02
Opis	Student zna w zaawansowanym stopniu wybrane najważniejsze metody badawcze i stanowiska właściwe dla psychologii.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W04
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Prezentacja

Umiejętności

Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi zidentyfikować naturę wybranych problemów z zakresu psychologii i wskazać możliwe warianty ich opracowania i rozwiązania z zastosowaniem metod właściwych dla psychologii (także w kontekście interdyscyplinarnym, szczególnie nauk kognitywnych).
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Prezentacja
Kod efektu	U_02
Opis	Student potrafi samodzielnie poszerzać i pogłębiać własną wiedzę, wykorzystując także nowoczesne narzędzia do wyszukiwania informacji i zdobywania wiedzy oraz jej przechowywania i rozpowszechniania.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U03, K1aK_U11
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Prezentacja

Kompetencje społeczne

Kod efektu	K_01
Opis	Student jest gotów do krytycznego poznawania nowych teorii, idei, argumentów z zakresu psychologii, jest gotów do zmiany swojego stanowiska pod wpływem właściwego uzasadnienia innych stanowisk.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K01
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Prezentacja
Kod efektu	K_02
Opis	Student jest gotów do inicjowania i realizacji zadań badawczych i wdrożeniowych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K07
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Prezentacja

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>WDN
Nazwa przedmiotu	Wstęp do neuronauki
Wersja przedmiotu	2026/2027-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-3(5)
Liczba punktów ECTS	5

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Kurs prezentuje neuronaukę jako interdyscyplinarny obszar badań oraz dostarcza podstawowej wiedzy na temat wiodących zagadnień, które podejmowane są w ramach tego obszaru. Studenci zapoznają się z głównymi dziedzinami neuronauki (ich przedmiotem i metodami), do których należą neuronauka: poznawcza, behawioralna, afektywna, komputacyjna.
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Wykład	30,00 h
Ćwiczenia	15,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	5	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	61	2,44
Niekontaktowe	64	2,56
Razem	125	5,00
Liczba godzin kontaktowych:		
Godziny kontaktowe	45	1,80
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	16	0,64
Razem	61	2,44
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:		
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	64	2,56

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W_01

Część I

Opis	Student posiada podstawową wiedzę na temat neuronauki jako interdyscyplinarnego obszaru badań „z pogranicza” biologii, psychologii, medycyny, informatyki.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W02, K1aK_W03, K1aK_W05
Metody weryfikacji	Egzamin:Egzamin testowy Kolokwium/a:Kolokwium zaliczeniowe
Kod efektu	W_02
Opis	Student posiada podstawową wiedzę na temat struktury i funkcji układu nerwowego, głównie mózgu, warunkującego procesy poznawcze i zachowanie.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W02, K1aK_W03, K1aK_W05
Metody weryfikacji	Egzamin:Egzamin testowy Kolokwium/a:Kolokwium zaliczeniowe

Umiejętności

Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi ze zrozumieniem czytać teksty z zakresu problematyki neuronauki na poziomie naukowym i popularnonaukowym.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U05, K1aK_U06
Metody weryfikacji	Egzamin:Egzamin testowy Kolokwium/a:Kolokwium zaliczeniowe
Kod efektu	U_02
Opis	Student potrafi ujmować główne współczesne dyskusje psychologiczne w kontekście historycznych i filozoficznych sporów odnośnie do koncepcji przedmiotu psychologii, czy też stosowanych podejść badawczych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U05, K1aK_U06
Metody weryfikacji	Egzamin:Egzamin testowy Kolokwium/a:Kolokwium zaliczeniowe

Kompetencje społeczne

Kod efektu	K_01
Opis	Student wyraża zainteresowanie problematyką wchodzącą w zakres neuronauk.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K01, K1aK_K03
Metody weryfikacji	Egzamin:Egzamin testowy Kolokwium/a:Kolokwium zaliczeniowe
Kod efektu	K_02
Opis	Student jest gotowy do dyskusji z poszanowaniem innych punktów widzenia.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K01, K1aK_K09
Metody weryfikacji	Egzamin:Egzamin testowy Kolokwium/a:Kolokwium zaliczeniowe

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>BPK
Nazwa przedmiotu	Biologiczne podstawy ucieleśnionego poznania
Wersja przedmiotu	2026/2027-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-3(5)
Liczba punktów ECTS	5

Część I

01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Kurs poświęcony jest zagadnieniu relacji pomiędzy anatomią funkcjonalną układu nerwowego a całokształtem właściwości ciała organizmu. Zagadnienie to stanowi jeden z centralnych nurtów rozważań toczących się obecnie na gruncie kognitywistyki i ujmowane jest w kategoriach ucieleśnionego poznania. W trakcie kursu studenci zapoznani zostaną z poszczególnymi ujęciami w ramach tego nurtu, np. tzw. poznaniem rozszerzonym (extended cognition) czy poznaniem enaktywnym (enacted cognition) zarówno w przypadkach normy jak i zaburzeń funkcjonowania neuropsychologicznego.	
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"	
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze		
Wykład	30,00 h	
Ćwiczenia	15,00 h	
Typ protokołu	Ocena końcowa	

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	5	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	61	2,44
Niekontaktowe	64	2,56
Razem	125	5,00
Liczba godzin kontaktowych:		
Godziny kontaktowe	45	1,80
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	16	0,64
Razem	61	2,44
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:		
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	64	2,56

Część I
Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W_01
Opis	Student zna podstawowe pojęcia i prawidłowości z zakresu biologicznych podstaw poznania i zachowania.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W02, K1aK_W03
Metody weryfikacji	Egzamin Kolokwium/a
Kod efektu	W_02
Opis	Student zna możliwości stosowania teorii interpretujących zachowanie człowieka w kategoriach neuropsychologicznych i ich implikacji na gruncie kognitywistyki oraz informatyki (np. w systemach robotycznych).
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W02, K1aK_W06, K1aK_W08
Metody weryfikacji	Egzamin Kolokwium/a
Umiejętności	
Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi posługiwać się biologicznymi pojęciami i teoriami w opisie i wyjaśnianiu aktywności człowieka.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U07
Metody weryfikacji	Egzamin Kolokwium/a
Kod efektu	U_02
Opis	Student potrafi dostrzec związki pomiędzy neurobiologicznymi wymiarami procesów poznawczych a biologicznymi i fizycznymi aspektami całokształtu ciała organizmu w kategoriach ucieleśnionego poznania jako zagadnienia z zakresu kognitywistyki.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U06
Metody weryfikacji	Inne:Ćwiczenia przedmiotowe Inne:Studium przypadku
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	K_01
Opis	Student jest gotowy do identyfikowania i biopsychologicznego oglądu problemów pojawiających się w życiu społecznym i zawodowym człowieka.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K02, K1aK_K03, K1aK_K06
Metody weryfikacji	Inne:Ćwiczenia przedmiotowe Inne:Studium przypadku
Kod efektu	K_02
Opis	Student jest gotowy do analizy i opisów dostrzeżonych procesów psychologicznych z uwzględnieniem kategorii biologicznych w kontekście sprawy ucieleśnionego poznania.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K01, K1aK_K07
Metody weryfikacji	Inne:Ćwiczenia przedmiotowe Inne:Studium przypadku

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>SI
Nazwa przedmiotu	Sztuczna inteligencja
Wersja przedmiotu	2025/2026-Z..
Poziom ksztacenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-3(5)
Liczba punktów ECTS	6

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Przedmiot jest wprowadzeniem do obszaru sztucznej inteligencji. Omówiona jest taksonomia grup metod sztucznej inteligencji w podziale na symboliczną sztuczną inteligencję oraz inteligencję obliczeniową. Wprowadzone są podstawowe założenia oraz metody dla klasycznych podobszarów sztucznej inteligencji wraz ze wskazówkami dotyczącymi ich pól zastosowań oraz mocnych i słabych stron (w tym: ograniczeń). Dla metod sztucznej inteligencji wprowadzony jest też niezbędny aparat matematyczny: dowodzenie rezolucyjne w logice pierwszego rzędu, rachunek lambda, podstawowe formalizmy rachunku prawdopodobieństwa oraz analizy matematycznej. Przeprowadzona jest też dyskusja zagadnienia sztucznej inteligencji z punktu widzenia filozofii umysłu, psychologii poznawczej i kognitywistyki.	
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"	
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze		
Wykład	30,00 h	
Ćwiczenia	30,00 h	
Typ protokołu	Ocena końcowa	

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	6	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	76	3,04
Niekontaktowe	74	2,96
Razem	150	6,00
Liczba godzin kontaktowych:		
Godziny kontaktowe	60	2,40
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	16	0,64
Razem	76	3,04

Część I

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	74	2,96
--	----	------

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W_01
Opis	Student zna podstawowe metody sztucznej inteligencji.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W01, K1aK_W02, K1aK_W04
Metody weryfikacji	Egzamin ustny
Kod efektu	W_02
Opis	Student zna aktualne bariery w rozwoju sztucznej inteligencji.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W01, K1aK_W02, K1aK_W04, K1aK_W09
Metody weryfikacji	Egzamin ustny

Umiejętności

Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi analizować problem z punktu widzenia możliwości rozwiązania go za pomocą metod sztucznej inteligencji.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U02, K1aK_U06
Metody weryfikacji	Egzamin ustny
Kod efektu	U_02
Opis	Student potrafi dobierać odpowiednie metody i algorytmy sztucznej inteligencji w celu rozwiązania problemu.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U02, K1aK_U06
Metody weryfikacji	Egzamin ustny

Kompetencje społeczne

Kod efektu	K_01
Opis	Student zna zagrożenia jakie niosą współczesne zaawansowane techniki informatyczne.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K02, K1aK_K05, K1aK_K08
Metody weryfikacji	Egzamin ustny

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>SEMLIC1
Nazwa przedmiotu	Seminarium licencjackie
Wersja przedmiotu	2026/2027-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-3(5)
Liczba punktów ECTS	4

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Celem seminarium dyplomowego jest przygotowanie studenta do napisania i obrony pracy dyplomowej z zakresu kognitywistyki informatycznej jako interdyscyplinarnego obszaru badań na przecięciu psychologii, informatyki i filozofii. W cel ten wchodzi umiejętność korzystania z dorobku naukowego i literatury przedmiotu, nabycie umiejętności prowadzenia rzetelnych badań naukowych i analiz, a także opanowanie zasad pisarstwa naukowego - umiejętności przygotowujących studenta do prowadzenia badań naukowych.
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Seminarium	30,00 h
Typ protokołu	Zaliczenie

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	4	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	40	1,60
Niekontaktowe	60	2,40
Razem	100	4,00
Liczba godzin kontaktowych:		
Godziny kontaktowe	30	1,20
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	10	0,40
Razem	40	1,60
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:		
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	60	2,40

Tabela: Efekty uczenia się

Część I

Wiedza

Kod efektu	W_01
Opis	Student ma zaawansowaną wiedzę o wybranych autorach/ problemach z zakresu interdyscyplinarnie rozumianej kognitywistyki informatycznej zdobytą na podstawie samodzielnej kwerendy i analizy odpowiednich tekstów.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W02, K1aK_W04
Metody weryfikacji	Dyskusja: Weryfikacja na podstawie dyskusji problemowej na zajęciach, dostarczenia tematu i zagadnień badawczych oraz bibliografii przedmiotowej, a także złożonego pierwszego rozdziału pracy dyplomowej
Kod efektu	W_02
Opis	Student zna w stopniu zaawansowanym terminologię z zakresu kognitywistyki, psychologii i informatyki, także w języku angielskim.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W02
Metody weryfikacji	Dyskusja: Weryfikacja na podstawie dyskusji problemowej na zajęciach, dostarczenia tematu i zagadnień badawczych oraz bibliografii przedmiotowej, a także złożonego pierwszego rozdziału pracy dyplomowej
Kod efektu	W_03
Opis	Student ma wiedzę z zakresu prawa autorskiego i zasad publikacji tekstu naukowego.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W10
Metody weryfikacji	Dyskusja: Weryfikacja na podstawie dyskusji problemowej na zajęciach, dostarczenia tematu i zagadnień badawczych oraz bibliografii przedmiotowej, a także złożonego pierwszego rozdziału pracy dyplomowej

Umiejętności

Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi zaplanować, wykonać i krytycznie ocenić samodzielną pracę nad problemem kognitywistycznym, informatycznym lub interdyscyplinarnym oraz zaprezentować jej wyniki.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U06
Metody weryfikacji	Dyskusja: Weryfikacja na podstawie dyskusji problemowej na zajęciach, dostarczenia tematu i zagadnień badawczych oraz bibliografii przedmiotowej, a także złożonego pierwszego rozdziału pracy dyplomowej
Kod efektu	U_02
Opis	Student potrafi wyszukiwać literaturę przedmiotu, także w języku angielskim, i sporządzać bibliografię przedmiotową.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U03, K1aK_U05
Metody weryfikacji	Dyskusja: Weryfikacja na podstawie dyskusji problemowej na zajęciach, dostarczenia tematu i zagadnień badawczych oraz bibliografii przedmiotowej, a także złożonego pierwszego rozdziału pracy dyplomowej
Kod efektu	U_03
Opis	Student potrafi wypowiadać się na dany temat w piśmie i w mowie (w języku polskim i angielskim), bronić swoich poglądów używając do tego merytorycznych argumentów i poprawnych formalnie rozumowań.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U07, K1aK_U08

Część I	
Metody weryfikacji	Dyskusja: Weryfikacja na podstawie dyskusji problemowej na zajęciach, dostarczenia tematu i zagadnień badawczych oraz bibliografii przedmiotowej, a także złożonego pierwszego rozdziału pracy dyplomowej
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	K_01
Opis	Student ma świadomość wagi przestrzegania zasad etycznych prawa autorskiego.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K09
Metody weryfikacji	Dyskusja: Weryfikacja na podstawie dyskusji problemowej na zajęciach, dostarczenia tematu i zagadnień badawczych oraz bibliografii przedmiotowej, a także złożonego pierwszego rozdziału pracy dyplomowej
Kod efektu	K_02
Opis	Student potrafi rzetelnie przedstawić i przedyskutować silne i słabe strony badanych teorii naukowych, a także własnych koncepcji.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K06, K1aK_K08
Metody weryfikacji	Dyskusja: Weryfikacja na podstawie dyskusji problemowej na zajęciach, dostarczenia tematu i zagadnień badawczych oraz bibliografii przedmiotowej, a także złożonego pierwszego rozdziału pracy dyplomowej

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>POZP2S5KS
Nazwa przedmiotu	Przedmioty obieralne z psychologii
Wersja przedmiotu	2026/2027-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-3(5)
Liczba punktów ECTS	4

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu obieralnego z zakres jest pogłębione lub poszerzone studium wybranych zagadnień i problemów z zakresu psychologii, także w kontekście interdyscyplinarnym.
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Konwersatorium	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	4
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny ECTS

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	40	1,60
Niekontaktowe	60	2,40
Razem	100	4,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	1,20
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	10	0,40
Razem	40	1,60

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	60	2,40
--	----	------

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W_01
Opis	Student zna i rozumie w zaawansowanym stopniu miejsce i znaczenie psychologii, jej specyfikę przedmiotową i metodologiczną.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W01

Część I	
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Esej Inne:Prezentacja
Kod efektu	W_02
Opis	Student zna w zaawansowanym stopniu wybrane najważniejsze metody badawcze i stanowiska właściwe dla psychologii.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W04
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Esej Inne:Prezentacja

Umiejętności

Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi zidentyfikować naturę problemów z zakresu psychologii i wskazać możliwe warianty ich opracowania i rozwiązania z zastosowaniem metod właściwych dla psychologii (także w kontekście interdyscyplinarnym, szczególnie nauk kognitywnych).
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Esej Inne:Prezentacja
Kod efektu	U_02
Opis	Student potrafi samodzielnie poszerzać i pogłębiać własną wiedzę, wykorzystując także nowoczesne narzędzia do wyszukiwania informacji i zdobywania wiedzy oraz jej przechowywania i rozpowszechniania.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U03, K1aK_U11
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Esej Inne:Prezentacja

Kompetencje społeczne

Kod efektu	K_01
Opis	Student jest gotów do krytycznego poznawania nowych teorii, idei, argumentów z zakresu psychologii, jest gotów do zmiany swojego stanowiska pod wpływem właściwego uzasadnienia innych stanowisk.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K01
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Esej Inne:Prezentacja
Kod efektu	K_02
Opis	Student jest gotów do inicjowania i realizacji zadań badawczych i wdrożeniowych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K07
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Esej Inne:Prezentacja

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>POZP1S5KS
Nazwa przedmiotu	Przedmioty obieralne z psychologii
Wersja przedmiotu	2026/2027-Z..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-3(5)
Liczba punktów ECTS	4

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu obieralnego z zakres jest pogłębione lub poszerzone studium wybranych zagadnień i problemów z zakresu psychologii, także w kontekście interdyscyplinarnym.
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Konwersatorium	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	4	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	40	1,60
Niekontaktowe	60	2,40
Razem	100	4,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	1,20
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	10	0,40
Razem	40	1,60

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	60	2,40
--	----	------

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W_01
Opis	Student zna i rozumie w zaawansowanym stopniu miejsce i znaczenie psychologii, jej specyfikę przedmiotową i metodologiczną.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W01

Część I

Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Esej Inne:Prezentacja
Kod efektu	W_02
Opis	Student zna w zaawansowanym stopniu wybrane najważniejsze metody badawcze i stanowiska właściwe dla psychologii.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W04
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Esej Inne:Prezentacja

Umiejętności

Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi zidentyfikować naturę problemów z zakresu psychologii i wskazać możliwe warianty ich opracowania i rozwiązania z zastosowaniem metod właściwych dla psychologii (także w kontekście interdyscyplinarnym, szczególnie nauk kognitywnych).
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Esej Inne:Prezentacja
Kod efektu	U_02
Opis	Student potrafi samodzielnie poszerzać i pogłębiać własną wiedzę, wykorzystując także nowoczesne narzędzia do wyszukiwania informacji i zdobywania wiedzy oraz jej przechowywania i rozpowszechniania.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U03, K1aK_U11
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Esej Inne:Prezentacja

Kompetencje społeczne

Kod efektu	K_01
Opis	Student jest gotów do krytycznego poznawania nowych teorii, idei, argumentów z zakresu psychologii, jest gotów do zmiany swojego stanowiska pod wpływem właściwego uzasadnienia innych stanowisk.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K01
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Esej Inne:Prezentacja
Kod efektu	K_02
Opis	Student jest gotów do inicjowania i realizacji zadań badawczych i wdrożeniowych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K07
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Esej Inne:Prezentacja

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>ISPSI
Nazwa przedmiotu	Implikacje społeczno-psychologiczne sztucznej inteligencji
Wersja przedmiotu	2026/2027-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-3(6)
Liczba punktów ECTS	3

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest refleksja nad sztuczną inteligencją i jej potencjalnym oddziaływaniem na poszczególne obszary życia społecznego, gospodarczego i kulturowego. Implikacje mogą mieć charakter pozytywny i negatywny. W każdym z obszarów życia możemy wykorzystać jej możliwości, ale niesie to z sobą również niebezpieczeństwo nadużyć. W ramach kursu studenci nabędą wiedzę i umiejętności oraz świadomość, iż w miarę postępu technologicznego ważne jest, aby społeczeństwo, decydenci polityczni, przedsiębiorstwa i badacze wspólnie pracowali nad zrozumieniem i zarządzaniem tymi implikacjami, dbając o to, aby rozwój sztucznej inteligencji przynosił korzyści całemu społeczeństwu.
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Konwersatorium	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	3	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	42	1,68
Niekontaktowe	33	1,32
Razem	75	3,00
Liczba godzin kontaktowych:		
Godziny kontaktowe	30	1,20
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	12	0,48
Razem	42	1,68

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Część I		
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	33	1,32

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W_01
Opis	Student zna specyfikę możliwości AI we wszystkich możliwych wymiarach oraz skutki pozytywne i negatywne dla funkcjonowania społeczeństwa.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W02, K1aK_W06, K1aK_W07, K1aK_W09
Metody weryfikacji	Kolokwium/a:Kolokwium zaliczeniowe
Kod efektu	W_02
Opis	Student zna i rozumie zmiany społeczne wynikające z nieograniczonego wpływu AI.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W02, K1aK_W07, K1aK_W08, K1aK_W09
Metody weryfikacji	Kolokwium/a:Kolokwium zaliczeniowe
Umiejętności	
Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi analizować zjawiska społeczne wynikające z korzystania ze sztucznej inteligencji.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U03, K1aK_U06
Metody weryfikacji	Kolokwium/a:Kolokwium zaliczeniowe
Kod efektu	U_02
Opis	Student potrafi świadomie korzystać z zasobów oferowanych przez sztuczną inteligencję.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U03, K1aK_U04, K1aK_U11
Metody weryfikacji	Kolokwium/a:Kolokwium zaliczeniowe
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	K_01
Opis	Student ma świadomość, że nauka i adaptacja do nowych technologii i trendów są jednym z kluczowych kompetencji, aby być skutecznym uczestnikiem tego społeczeństwa.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K02, K1aK_K06, K1aK_K07
Metody weryfikacji	Kolokwium/a:Kolokwium zaliczeniowe
Kod efektu	K_02
Opis	Student ma świadomość zagrożeń i wyzwań, płynących z technologii informatycznych, dla funkcjonowania społeczeństwa i w społeczeństwie.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K02, K1aK_K05, K1aK_K08
Metody weryfikacji	Kolokwium/a:Kolokwium zaliczeniowe

Część I

Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W01, K1aK_W09
Metody weryfikacji	Egzamin Inne:Prezentacja
Kod efektu	W_02
Opis	Student wie jakie ograniczenia i szanse dla autonomii i wolności człowieka wynikają (i mogą wyniknąć) z rozwoju technologii cyfrowej.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W01, K1aK_W04, K1aK_W09, K1aK_W11
Metody weryfikacji	Egzamin Inne:Prezentacja

Umiejętności

Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi zidentyfikować odmienne sposoby uzasadniania etyki nowych technologii (deontologiczne, konsenwencjalistyczne, oparte na etyce cnót).
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U03, K1aK_U07
Metody weryfikacji	Egzamin Inne:Prezentacja
Kod efektu	U_02
Opis	Student potrafi zaprojektować eksperymenty dla sztucznej inteligencji, które będą mogły zidentyfikować jej założenia etyczne oraz prowadzić do ich modyfikacji.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U03, K1aK_U10
Metody weryfikacji	Egzamin Inne:Prezentacja

Kompetencje społeczne

Kod efektu	K_01
Opis	Student popularyzuje wiedzę na temat zagadnień etycznych sztucznej inteligencji w swoim środowisku.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K08, K1aK_K09
Metody weryfikacji	Egzamin Inne:Prezentacja

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>SKTI
Nazwa przedmiotu	Sieci komputerowe i techniki internetowe
Wersja przedmiotu	2026/2027-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-3(6)
Liczba punktów ECTS	6

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Przedmiot ma na celu zapoznanie studenta z zagadnieniami związanymi z internetem tj. sieciami komputerowymi i metodami tworzenia aplikacji internetowych. Poruszone zostaną zagadnienia związane z modelem ISO/OSI sieci komputerowych, podstawy działania sieci TCP/IP (ICMP, TCP, UDP, routing), DNS. Omówione zostaną zasady budowy i architektura aplikacji klient-serwer, protokół HTTP, projektowanie stron WWW (koncepcja, struktura logiczna, tekst, grafika, tło, kolory, budowanie dokumentów HTML, CSS). Zostanie też omówione budowanie aplikacji po stronie klienta z wykorzystaniem języka JavaScript oraz technologie aplikacji po stronie serwera. W końcu zajęcia dostarczą wiedzy o przetwarzaniu danych w standardach JSON i XML oraz o bibliotekach i frameworkach do tworzenia aplikacji internetowych.	
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"	
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze		
Wykład	30,00 h	
Ćwiczenia	30,00 h	
Typ protokołu	Ocena końcowa	

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	6	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	78	3,12
Niekontaktowe	72	2,88
Razem	150	6,00
Liczba godzin kontaktowych:		
Godziny kontaktowe	60	2,40
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	18	0,72
Razem	78	3,12

Część I

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	72	2,88
--	----	------

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza

Kod efektu	W_01
Opis	Student zna zasady funkcjonowania sieci komputerowych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W06, K1aK_W11, K1aK_W12
Metody weryfikacji	Kolokwium/a
Kod efektu	W_02
Opis	Student zna podstawowe technologie budowy aplikacji internetowych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W06, K1aK_W11, K1aK_W12
Metody weryfikacji	Kolokwium/a
Kod efektu	W_03
Opis	Student zna i rozumie koncepcje aplikacji klient-serwer.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W06, K1aK_W11, K1aK_W12
Metody weryfikacji	Kolokwium/a

Umiejętności

Kod efektu	U_01
Opis	Student umie stworzyć stronę internetową.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U04, K1aK_U10
Metody weryfikacji	Inne:Wykonanie ćwiczeń
Kod efektu	U_02
Opis	Student umie oprogramować aplikację internetową po stronie serwera.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U04, K1aK_U10
Metody weryfikacji	Inne:Wykonanie ćwiczeń
Kod efektu	U_03
Opis	Student umie oprogramować aplikację internetową po stronie klienta.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U04, K1aK_U10
Metody weryfikacji	Inne:Wykonanie ćwiczeń

Kompetencje społeczne

Kod efektu	K_01
Opis	Student pracuje w grupie.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K01, K1aK_K04, K1aK_K07
Metody weryfikacji	Inne:Wykonanie ćwiczeń
Kod efektu	K_02
Opis	Student pracuje indywidualnie.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K01, K1aK_K03
Metody weryfikacji	Inne:Wykonanie ćwiczeń
Kod efektu	K_03
Opis	Student wyraża i dokumentuje swoje koncepcje.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K05, K1aK_K08, K1aK_K09
Metody weryfikacji	Inne:Wykonanie ćwiczeń

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>POZKS6KS
Nazwa przedmiotu	Przedmiot ogólnouczelniany z obszaru kompetencji 4K
Wersja przedmiotu	2026/2027-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-3(6)
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu ogólnouczelnianego jest dostarczenie studentom wiedzy i umiejętności z zakresu krytycznego myślenia, kreatywności, komunikacji lub kooperacji, kluczowych kompetencji przyszłości.
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Konwersatorium	15,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	25	1,00
Niekontaktowe	25	1,00
Razem	50	2,00
Liczba godzin kontaktowych:		
Godziny kontaktowe	15	0,60
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	10	0,40
Razem	25	1,00
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:		
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	25	1,00

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W_01

Część I	
Opis	Student zna i rozumie fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji oraz wie, jak w ich rozwiązywaniu mogą pomóc kompetencje 4K, a także rozumie, jak kompetencje 4K wpływają na podstawowe uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z kierunkiem studiów.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W04, K1aK_W08
Metody weryfikacji	Inne:Praca pisemna

Umiejętności

Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi formułować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy oraz wykonywać zadania w warunkach nie w pełni przewidywalnych poprzez właściwy dobór źródeł i informacji, dokonywanie oceny, krytycznej analizy i syntezy tych informacji, a także poprzez dobór i stosowanie właściwych metod, narzędzi, technik informacyjno-komunikacyjnych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U07
Metody weryfikacji	Projekt/Projekty
Kod efektu	U_02
Opis	Potrafi planować i organizować kreatywną pracę indywidualną oraz zespołową (także o charakterze interdyscyplinarnym), współdziałać z innymi osobami w ramach zespołu i prawidłowo się komunikować.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U09, K1aK_U10
Metody weryfikacji	Projekt/Projekty

Kompetencje społeczne

Kod efektu	K_01
Opis	Student jest gotowy do włączenia się w inicjatywę i działania na rzecz rozwoju kompetencji 4K w środowisku społecznym, jest gotowy do krytycznego i kreatywnego myślenia oraz komunikatywnego i kooperatywnego działania na rzecz interesu publicznego.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K01, K1aK_K06
Metody weryfikacji	Projekt/Projekty

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>POZK2S6KS
Nazwa przedmiotu	Przedmiot ogólnouczeniiany z obszaru kompetencji 4K
Wersja przedmiotu	2026/2027-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-3(6)
Liczba punktów ECTS	2

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu ogólnouczeniianego jest dostarczenie studentom wiedzy i umiejętności z zakresu krytycznego myślenia, kreatywności, komunikacji lub kooperacji, kluczowych kompetencji przyszłości.
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Konwersatorium	15,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	2	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	21	0,84
Niekontaktowe	29	1,16
Razem	50	2,00
Liczba godzin kontaktowych:		
Godziny kontaktowe	15	0,60
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	0,24
Razem	21	0,84
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:		
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	29	1,16

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W_01

Część I	
Opis	Student zna i rozumie fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji oraz wie, jak w ich rozwiązywaniu mogą pomóc kompetencje 4K, a także rozumie, jak kompetencje 4K wpływają na podstawowe uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z kierunkiem studiów.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W04, K1aK_W08
Metody weryfikacji	Inne:Praca pisemna Projekt/Projekty

Umiejętności

Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi formułować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy oraz wykonywać zadania w warunkach nie w pełni przewidywalnych poprzez właściwy dobór źródeł i informacji, dokonywanie oceny, krytycznej analizy i syntezy tych informacji, a także poprzez dobór i stosowanie właściwych metod, narzędzi, technik informacyjno-komunikacyjnych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U07
Metody weryfikacji	Projekt/Projekty
Kod efektu	U_02
Opis	Potrafi planować i organizować kreatywną pracę indywidualną oraz zespołową (także o charakterze interdyscyplinarnym), współdziałać z innymi osobami w ramach zespołu i prawidłowo się komunikować.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U09, K1aK_U10
Metody weryfikacji	Projekt/Projekty

Kompetencje społeczne

Kod efektu	K_01
Opis	Student jest gotowy do włączenia się w inicjatywy i działania na rzecz rozwoju kompetencji 4K w środowisku społecznym, jest gotowy do krytycznego i kreatywnego myślenia oraz komunikatywnego i kooperatywnego działania na rzecz interesu publicznego.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K01, K1aK_K06
Metody weryfikacji	Projekt/Projekty

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>SEMLIC2
Nazwa przedmiotu	Seminarium licencjackie
Wersja przedmiotu	2026/2027-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-3(6)
Liczba punktów ECTS	8

Część I**01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć**

Cel przedmiotu	Celem seminarium dyplomowego jest przygotowanie studenta do napisania i obrony pracy dyplomowej z zakresu kognitywistyki informatycznej jako interdyscyplinarnego obszaru badań na przecięciu psychologii, informatyki i filozofii. W cel ten wchodzi umiejętność korzystania z dorobku naukowego i literatury przedmiotu, nabycie umiejętności prowadzenia rzetelnych badań naukowych i analiz, a także opanowanie zasad pisarstwa naukowego - umiejętności przygotowujących studenta do prowadzenia badań naukowych.
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Seminarium	30,00 h
Typ protokołu	Zaliczenie

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	8	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	40	1,60
Niekontaktowe	160	6,40
Razem	200	8,00
Liczba godzin kontaktowych:		
Godziny kontaktowe	30	1,20
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	10	0,40
Razem	40	1,60
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:		
Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	160	6,40

Tabela: Efekty uczenia się

Część I

Wiedza

Kod efektu	W_01
Opis	Student ma zaawansowaną wiedzę o wybranych autorach/ problemach z zakresu interdyscyplinarnie rozumianej kognitywistyki informatycznej zdobytą na podstawie samodzielnej kwerendy i analizy odpowiednich tekstów.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W02, K1aK_W04
Metody weryfikacji	Dyskusja: Weryfikacja na podstawie dyskusji problemowej na zajęciach, kolejnych wersji roboczych fragmentów pracy, a także złożonej, zaakceptowanej i pozytywnie zrecenzowanej pracy dyplomowej
Kod efektu	W_02
Opis	Student zna w stopniu zaawansowanym terminologię z zakresu kognitywistyki, psychologii i informatyki, także w języku angielskim.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W02
Metody weryfikacji	Dyskusja: Weryfikacja na podstawie dyskusji problemowej na zajęciach, kolejnych wersji roboczych fragmentów pracy, a także złożonej, zaakceptowanej i pozytywnie zrecenzowanej pracy dyplomowej
Kod efektu	W_03
Opis	Student ma wiedzę z zakresu prawa autorskiego i zasad publikacji tekstu naukowego.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W10
Metody weryfikacji	Dyskusja: Weryfikacja na podstawie dyskusji problemowej na zajęciach, kolejnych wersji roboczych fragmentów pracy, a także złożonej, zaakceptowanej i pozytywnie zrecenzowanej pracy dyplomowej

Umiejętności

Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi zaplanować, wykonać i krytycznie ocenić samodzielną pracę nad problemem kognitywistycznym, informatycznym lub interdyscyplinarnym oraz zaprezentować jej wyniki.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U06
Metody weryfikacji	Dyskusja: Weryfikacja na podstawie dyskusji problemowej na zajęciach, kolejnych wersji roboczych fragmentów pracy, a także złożonej, zaakceptowanej i pozytywnie zrecenzowanej pracy dyplomowej
Kod efektu	U_02
Opis	Student potrafi wyszukiwać literaturę przedmiotu, także w języku angielskim, i sporządzać bibliografię przedmiotową.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U03, K1aK_U05
Metody weryfikacji	Dyskusja: Weryfikacja na podstawie dyskusji problemowej na zajęciach, kolejnych wersji roboczych fragmentów pracy, a także złożonej, zaakceptowanej i pozytywnie zrecenzowanej pracy dyplomowej
Kod efektu	U_03
Opis	Student potrafi wypowiadać się na dany temat w piśmie i w mowie (w języku polskim i angielskim), bronić swoich poglądów używając do tego merytorycznych argumentów i poprawnych formalnie rozumowań.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U07, K1aK_U08

Część I	
Metody weryfikacji	Dyskusja: Weryfikacja na podstawie dyskusji problemowej na zajęciach, kolejnych wersji roboczych fragmentów pracy, a także złożonej, zaakceptowanej i pozytywnie recenzowanej pracy dyplomowej
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	K_01
Opis	Student jest gotowy do uznania wagi i poszanowania przestrzegania zasad etycznych prawa autorskiego.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K09
Metody weryfikacji	Dyskusja: Weryfikacja na podstawie dyskusji problemowej na zajęciach, kolejnych wersji roboczych fragmentów pracy, a także złożonej, zaakceptowanej i pozytywnie recenzowanej pracy dyplomowej
Kod efektu	K_02
Opis	Student jest gotowy rzetelnie przedstawić i przedyskutować silne i słabe strony badanych teorii naukowych, a także własnych koncepcji, jest gotowy do konsultowania się z ekspertami w danym zagadnieniu.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K04, K1aK_K06, K1aK_K08
Metody weryfikacji	Dyskusja: Weryfikacja na podstawie dyskusji problemowej na zajęciach, kolejnych wersji roboczych fragmentów pracy, a także złożonej, zaakceptowanej i pozytywnie recenzowanej pracy dyplomowej

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>POZP1S6KS
Nazwa przedmiotu	Przedmioty obieralne z psychologii
Wersja przedmiotu	2026/2027-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-3(6)
Liczba punktów ECTS	4

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu obieralnego z zakres jest pogłębione lub poszerzone studium wybranych zagadnień i problemów z zakresu psychologii, także w kontekście interdyscyplinarnym.
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Konwersatorium	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	4	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	40	1,60
Niekontaktowe	60	2,40
Razem	100	4,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	1,20
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	10	0,40
Razem	40	1,60

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	60	2,40
--	----	------

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W_01
Opis	Student zna i rozumie w zaawansowanym stopniu miejsce i znaczenie psychologii, jej specyfikę przedmiotową i metodologiczną.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W01

Część I

Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Esej Inne:Prezentacja
Kod efektu	W_02
Opis	Student zna w zaawansowanym stopniu wybrane najważniejsze metody badawcze i stanowiska właściwe dla psychologii.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W04
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Esej Inne:Prezentacja

Umiejętności

Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi zidentyfikować naturę problemów z zakresu psychologii i wskazać możliwe warianty ich opracowania i rozwiązania z zastosowaniem metod właściwych dla psychologii (także w kontekście interdyscyplinarnym, szczególnie nauk kognitywnych).
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Esej Inne:Prezentacja
Kod efektu	U_02
Opis	Student potrafi samodzielnie poszerzać i pogłębiać własną wiedzę, wykorzystując także nowoczesne narzędzia do wyszukiwania informacji i zdobywania wiedzy oraz jej przechowywania i rozpowszechniania.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U03, K1aK_U11
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Esej Inne:Prezentacja

Kompetencje społeczne

Kod efektu	K_01
Opis	Student jest gotów do krytycznego poznawania nowych teorii, idei, argumentów z zakresu psychologii, jest gotów do zmiany swojego stanowiska pod wpływem właściwego uzasadnienia innych stanowisk.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K01
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Esej Inne:Prezentacja
Kod efektu	K_02
Opis	Student jest gotów do inicjowania i realizacji zadań badawczych i wdrożeniowych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K07
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Esej Inne:Prezentacja

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>POZP2S6KS
Nazwa przedmiotu	Przedmioty obieralne z psychologii
Wersja przedmiotu	2026/2027-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-3(6)
Liczba punktów ECTS	3

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu obieralnego jest pogłębione lub poszerzone studium wybranych zagadnień i problemów z zakresu psychologii, także w kontekście interdyscyplinarnym.
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Konwersatorium	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	3	
Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:		
Kontaktowe	36	1,44
Niekontaktowe	39	1,56
Razem	75	3,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	1,20
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	6	0,24
Razem	36	1,44

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	39	1,56
--	----	------

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W_01
Opis	Student zna i rozumie w zaawansowanym stopniu miejsce i znaczenie psychologii, jej specyfikę przedmiotową i metodologiczną.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W01

Część I	
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Dyskusja
Kod efektu	W_02
Opis	Student zna w zaawansowanym stopniu wybrane najważniejsze metody badawcze i stanowiska właściwe dla psychologii.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W04
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Dyskusja

Umiejętności

Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi zidentyfikować naturę wybranych problemów z zakresu psychologii i wskazać możliwe warianty ich opracowania i rozwiązania z zastosowaniem metod właściwych dla psychologii (także w kontekście interdyscyplinarnym, szczególnie nauk kognitywnych).
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Dyskusja
Kod efektu	U_02
Opis	Student potrafi samodzielnie poszerzać i pogłębiać własną wiedzę, wykorzystując także nowoczesne narzędzia do wyszukiwania informacji i zdobywania wiedzy oraz jej przechowywania i rozpowszechniania.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U03, K1aK_U11
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Dyskusja

Kompetencje społeczne

Kod efektu	K_01
Opis	Student jest gotów do krytycznego poznawania nowych teorii, idei, argumentów z zakresu psychologii, jest gotów do zmiany swojego stanowiska pod wpływem właściwego uzasadnienia innych stanowisk.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K01
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Dyskusja
Kod efektu	K_02
Opis	Student jest gotów do inicjowania i realizacji zadań badawczych i wdrożeniowych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K07
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Dyskusja

SYLABUS PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	KOG-SL>POZF1S6KS
Nazwa przedmiotu	Przedmioty obieralne z filozofii
Wersja przedmiotu	2026/2027-L..
Poziom kształcenia	Pierwszego stopnia
Forma i tryb prowadzenia studiów	Stacjonarne
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Kierunek studiów	Kognitywistyka informatyczna
Specjalność	-
Jednostka prowadząca	Instytut Psychologii
Jednostka realizująca	Instytut Psychologii
Grupy przedmiotów	-
Status przedmiotu	Wybieralny
Język prowadzenia zajęć	polski
Kod etapu studiów	KOG-SL-3(6)
Liczba punktów ECTS	3

Część I
01. Efekty uczenia się i sposób prowadzenia zajęć

Cel przedmiotu	Celem przedmiotu obieralnego jest pogłębione studium wybranych zagadnień z zakresu filozofii.
Efekty uczenia się oraz sposób ich weryfikacji i oceny	patrz tabela "Efekty uczenia się"
Formy zajęć i ich wymiar w semestrze	
Konwersatorium	30,00 h
Typ protokołu	Ocena końcowa

02. Bilans ECTS

Liczba punktów ECTS	3
---------------------	---

Rozliczenie godzinowo - punktowe przedmiotu	Godziny	ECTS
---	---------	------

Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu:

Kontaktowe	40	1,60
Niekontaktowe	35	1,40
Razem	75	3,00

Liczba godzin kontaktowych:

Godziny kontaktowe	30	1,20
Godziny kontaktowe przeznaczone na przeprowadzanie egzaminu/kolokwium oraz konsultacji	10	0,40
Razem	40	1,60

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta:

Liczba godzin bezkontaktowych przeznaczonych na samodzielną działalność studenta	35	1,40
--	----	------

Tabela: Efekty uczenia się

Wiedza	
Kod efektu	W_01
Opis	Student posiada znajomość zaawansowanej terminologii używanej w analizie i dyskusji wybranych problemów filozoficznych, a także zna najważniejsze stanowiska i argumenty w sporach filozoficznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_W02

Część I	
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Prezentacja
Umiejętności	
Kod efektu	U_01
Opis	Student potrafi przytaczać główne tezy wybranych stanowisk, identyfikować ich założenia, a także przytaczać i wyjaśniać argumenty i kontrargumenty w dyskusjach.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_U01, K1aK_U07, K1aK_U11
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Prezentacja
Kompetencje społeczne	
Kod efektu	K_01
Opis	Student jest gotów do uznania znaczenia refleksji filozoficznej w rozwiązywaniu problemów poznawczych, społecznych, kulturowych i praktycznych.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K03
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Prezentacja
Kod efektu	K_02
Opis	Student jest gotów do poznawania nowych idei, ujęć, perspektyw i argumentów oraz zmiany swojego stanowiska pod wpływem poprawnych rozumowań, argumentów i właściwych uzasadnień.
Powiązane kierunkowe efekty uczenia się	K1aK_K01
Metody weryfikacji	Dyskusja Inne:Prezentacja