Kraków, dn. 29.05.2026

Program studiów podyplomowych

CYBERPSYCHOLOGIA

Opracowanie:
mgr Monika Tomaszewska
mgr inż. Bartosz Machnik

Sense & Secure

SPIS TREŚCI

Opis kierunku studiów podyplomowych

Studia podyplomowe z cyberpsychologii mają charakter studiów kompetencyjnych poszerzających umiejętności w obszarze cyberpsychologii, dostarczając uczestnikom interdyscyplinarnej wiedzy z zakresu psychologii, technologii cyfrowych oraz bezpieczeństwa w cyberprzestrzeni. Program stanowi odpowiedź na dynamicznie rosnące zapotrzebowanie na specjalistów zdolnych do analizowania wpływu technologii na zachowanie człowieka, diagnozowania problemów wynikających z życia w środowisku cyfrowym oraz projektowania skutecznych interwencji i programów profilaktycznych.

Cały program oparty jest na nowoczesnych metodach edukacyjnych łączących teorię z praktyką - od neuropsychologicznych podstaw percepcji technologii, przez kliniczne aspekty uzależnień cyfrowych i cyberprzemocy, aż po zagadnienia manipulacji w sieci, socjotechniki oraz human factor w cyberbezpieczeństwie. Unikalnym wyróżnikiem kierunku jest blok zajęć poświęcony budowaniu własnej praktyki zawodowej.

Studia adresowane są do szerokiego grona odbiorców: psychologów, terpaeutów, specjalistów IT, pracowników HR, edukatorów, specjalistów ds. bezpieczeństwa, osób zmieniających ścieżkę kariery oraz wszystkich zainteresowanych rozwojem osobistym i zawodowym.

Cel kształcenia

1. Zrozumienie mechanizmów psychologicznych i poznawczych leżących u podstaw zachowań człowieka w środowisku cyfrowym.
2. Diagnozowanie problemów wynikających z nadużywania technologii - uzależnienia behawioralne, technostres, wypalenie cyfrowe.
3. Opanowanie metod interwencji w terapii - psychoterapia online, praca z ofiarami cyberprzemocy, FOMO, wykluczenie cyfrowe.
4. Zrozumienie mechanizmów manipulacji w cyberprzestrzeni - socjotechnika, phishing, dezinformacja.
5. Zastosowanie wiedzy o human factor w cyberbezpieczeństwie - analiza błędu ludzkiego, projektowanie programów awareness.

6. Budowanie własnej praktyki zawodowej - terapia online, konsulting, szkolenia, produkty cyfrowe.Do kogo skierowane są studia

- Psycholodzy, psychoterapeuci, coachowie szukający nowej specjalizacji w obszarze cyfrowym.
- Specjaliści IT i inżynierowie bezpieczeństwa chcący poszerzyć wiedzę o wymiar ludzki (human factor).
- Pracownicy HR, menedżerowie i trenerzy zainteresowani technostresem i dobrostanem cyfrowym.
- Edukatorzy, pedagodzy i pracownicy socjalni pracujący z dziećmi i młodzieżą online.
- Specjaliści ds. marketingu i UX zainteresowani psychologią mediów społecznościowych.
- Osoby zmieniające ścieżkę kariery - chcące budować praktykę jako cyberpsycholog lub konsultant.

Sylwetka absolwenta

1. **Analiza i diagnoza** - identyfikowanie wpływu technologii na zachowanie; rozpoznawanie uzależnień, teshnostresu i cyberprzemocy.
2. **Interwencja i terapia** - techniki psychoterapeutyczne online, wsparcie ofiar hejtu, FOMO i wykluczenia cyfrowego.
3. **Bezpieczeństwo i prewencja** - projektowanie programów awareness; rozpoznawanie socjotechniki i dezinformacji.
4. **Human factor** - analiza błędu ludzkiego w systemach IT, budowanie kultury bezpieczeństwa.
5. **Interakcja człowiek-maszyna** - HCI, psychologia agentów AI, etyczne implikacje sztucznej inteligencji.
6. **Działalność zawodowa** - budowanie i prowadzenie praktyki B2C i B2B, pakietowanie usług, pozyskiwanie klientów.

Efekty uczenia się

Numer efektu	Opis efektu kształcenia	Odniesienie do charakterystyk drugiego stopnia dla kwalifikacji na poziomie 7 PRK
	WIEDZA – Absolwent:	
W_01	Zna podstawowe pojęcia z zakresu psychologii, cyberpsychologii i psychologii mediów cyfrowych	P7S_WG
W_02	Rozumie mechanizmy psychologiczne i poznawcze zachowań człowieka w środowisku cyfrowym	P7S_WG
W_03	Ma wiedzę na temat psychopatologii związanej z uzależnieniami behawioralnymi, technostresem i cyberprzemocą	P7S_WG
W_04	Zna koncepcje tożsamości cyfrowej, FOMO, wykluczenia cyfrowego i wpływu mediów społecznościowych	P7S_WG
W_05	Rozumie zasady HCI oraz psychologię interakcji człowieka ze sztuczną inteligencją	P7S_WG
W_06	Ma wiedzę o mechanizmach manipulacji, socjotechniki, phishingu i dezinformacji w cyberprzestrzeni	P7S_WK
W_07	Zna koncepcję human factor w cyberbezpieczeństwie, psychologię błędu ludzkiego i decyzji w systemach IT	P7S_WK
W_08	Ma wiedzę o modelach budowania praktyki zawodowej cyberpsychologa (B2C, B2B, produkty cyfrowe)	P7S_WK
	UMIEJĘTNOŚCI – Absolwent:	
U_01	Potrafi rozpoznać objawy problemów cyfrowych i przeprowadzić wstępną diagnozę	P7S_UW

U_02	Stosuje techniki interwencji i wsparcia psychologicznego online adekwatne do rodzaju problemu	P7S_UW
U_03	Umie zaprojektować program profilaktyczny lub szkolenie z zakresu higieny cyfrowej	P7S_UW
U_04	Potrafi analizować mechanizmy socjotechniki i dezinformacji oraz edukować o nich użytkowników	P7S_UW
U_05	Umie zastosować wiedzę o human factor do analizy błędów i poprawy procesów bezpieczeństwa	P7S_UO
U_06	Potrafi zaprojektować ofertę usług cyberpsychologicznych i skutecznie dotrzeć do klientów	P7S_UW
U_07	Stosuje narzędzia cyfrowe w pracy: rezerwacje, komunikacja z klientem, automatyzacja	P7S_UW
U_08	Potrafi współpracować interdyscyplinarnie z psychologami, specjalistami IT, prawnikami i edukatorami	P7S_UK
U_09	Umie krytycznie oceniać etyczne implikacje nowych technologii i ich wpływ na dobrostan człowieka	P7S_UW
	KOMPETENCJE SPOŁECZNE – Absolwent:	
K_01	Przestrzega zasad etyki zawodowej: ochrona danych, poufność, dobrostan klienta	P7S_KK
K_02	Jest świadomy wpływu własnych nawyków cyfrowych na efektywność i stosuje higienę cyfrową	P7S_KO
K_03	Wykazuje postawę krytycznego myślenia wobec technologii - rozumie jej potencjał i zagrożenia	P7S_KR
K_04	Wykazuje gotowość do współpracy interdyscyplinarnej i dzielenia się wiedzą	P7S_KO
K_05	Wykazuje postawę otwartości na ciągły rozwój w dynamicznie zmieniającym się środowisku technologicznym	P7S_KR

Przebieg kształcenia

Studia trwają dwa semestry i złożone są z dwóch modułów

Moduł 1:

Pierwszy moduł składa się z 13 przedmiotów i stanowi fundament wiedzy cyberpsychologicznej, koncentrując się na zrozumieniu mechanizmów psychologicznych i poznawczych leżących u podstaw zachowań człowieka w środowisku cyfrowym. Studenci zapoznają się z kluczowymi teoriami i modelami opisującymi relację człowieka z technologią, a także z jej wpływem na zachowanie, funkcjonowanie emocjonalne, tożsamość i relacje społeczne.

W tym module omówione zostaną neuropsychologiczne podstawy korzystania z technologii, mechanizmy uzależniające platform cyfrowych oraz psychologiczne konsekwencje życia w permanentnie połączonym środowisku. Studenci dowiedzą się, jak media społecznościowe, gry i aplikacje kształtują emocje, procesy decyzyjne i poczucie własnej wartości — zarówno u dzieci, jak i dorosłych.

Moduł obejmuje również zagadnienia kliniczne: uzależnienia behawioralne od internetu i gier, zaburzenia psychiczne nasilane przez technologię, cyberprzemoc oraz psychoterapię online. Studenci zapoznają się z narzędziami diagnostycznymi i metodami interwencji stosowanymi w pracy z osobami dotkniętymi problemami cyfrowymi.

Znajomość tych zagadnień jest niezbędna do zrozumienia złożoności wpływu technologii na człowieka oraz do podejmowania skutecznych interwencji. Moduł daje studentom solidną bazę do dalszej nauki, przygotowując ich do zastosowania wiedzy teoretycznej w praktyce cyberpsychologicznej. Moduł zamyka przedmiot dotyczący Human-Computer Interaction, stanowiący pomost między psychologią a projektowaniem systemów cyfrowych.

Moduł 2:

Drugi moduł składa się z 13 przedmiotów i koncentruje się na dwóch równoległych ścieżkach: zaawansowanej wiedzy specjalistycznej oraz budowaniu praktyki zawodowej

cyberpsychologa. Studenci zapoznają się z psychologią interakcji człowieka ze sztuczną inteligencją, mechanizmami manipulacji i dezinformacji w sieci, a także z rolą czynnika ludzkiego w cyberbezpieczeństwie.

Głównym celem pierwszej części modułu jest wykształcenie umiejętności rozpoznawania i przeciwdziałania zagrożeniom cyfrowym - socjotechnice, phishingowi i dezinformacji - oraz zrozumienie psychologii błędu ludzkiego w systemach IT. Studenci nauczą się projektować programy security awareness skutecznie zmieniające zachowania pracowników organizacji.

Druga część modułu ma charakter wyraźnie praktyczno-biznesowy i stanowi unikalny wyróżnik kierunku. Studenci zapoznają się z modelami działalności cyberpsychologa, zasadami budowania oferty i pakietowania usług, psychologią cen, narzędziami cyfrowymi wspierającymi pracę oraz metodami pozyskiwania klientów B2C i B2B. Moduł kładzie także duży nacisk na etykę zawodową, typowe błędy początkujących praktyków oraz dbanie o własny dobrostan w pracy z wymagającymi tematami cyfrowymi.

Moduł kończy seminarium dyplomowe, podczas którego studenci realizują i prezentują projekt końcowy integrujący wiedzę i umiejętności zdobyte w trakcie całego programu.

Warunki zaliczenia

- Zaliczenie wszystkich testów wiedzy i zadań praktycznych przypisanych do poszczególnych przedmiotów.
- Projekt końcowy - studium przypadku lub projekt wdrożeniowy (analiza problemu cybeprsychologicznego, program profilaktyczny lub analiza organizacyjna) zakończony prezentacją i raportem pisemnym.
- Aktywny udział w zajęciach stacjonarnych (warsztaty, ćwiczenia, symulacje).

Ramowy program studiów podyplomowych

Czas trwania: 2 semestry

MODUŁ 1:

Lp	Przedmiot	Liczba godzin ogółem = liczba godzin z wykorzystaniem metod i technik na odległość	Liczba punktów ECTS ogółem = liczba punktów z wykorzystaniem metod i technik na odległość	W tym liczba godzin zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	W tym liczba punktów ECTS zajęć kształtujących umiejętności praktyczne
I.	**FUNDAMENTY CYBERPSYCHOLOGII**				
1	Wprowadzenie do cyberpsychologii	10	1		
2	Podstawy psychologii poznawczej i społecznej	10	1		
3	Wpływ technologii cyfrowych na zachowanie i procesy poznawcze	10	2		
4	Psychologia percepcji, zaufania do AI i interakcja z agentami cyfrowymi	10	2		
II.	**CZŁOWIEK W CYBERPRZESTRZENI**				
5	Tożsamość cyfrowa i funkcjonowanie jednostki online	10	1		
6	Psychologia mediów społecznościowych, FOMO (ang. Fear of Missing Out) i wykluczenie cyfrowe	10	2		
III.	**ZABURZENIA I TERAPIA**				
7	Uzależnienia behawioralne - internet, gry, social media	10	2		

8	Zaburzenia psychiczne w kontekście cyfrowym - diagnoza i narzędzia	10	2		
9	Psychoterapia online i interwencje zdalne (Virtual Therapy)	10	2		
10	Cyberprzemoc, hejt i wsparcie ofiar	10	2		
IV.	**ZDROWIE CYFROWE I PROFILAKTYKA**				
11	Psychoterapia sensomotoryczna i metody pracy z ciałem	10	3		
12	Technostres, wypalenie cyfrowe i higiena psychiczna online	10	2		
13	Projektowanie programów profilaktycznych i edukacyjnych	10	2		
	SUMA	**130**	**24**		

MODUŁ 2:

Lp	**Przedmiot**	**Liczba godzin ogółem = liczba godzin z wykorzystaniem metod i technik na odległość**	**Liczba punktów ECTS ogółem = liczba punktów z wykorzystaniem metod i technik na odległość**	**W tym liczba godzin zajęć kształtujących umiejętności praktyczne**	**W tym liczba punktów ECTS zajęć kształtujących umiejętności praktyczne**
V.	**TECHNOLOGIA I INTERAKCJA**				
1	Human-Computer Interaction (HCI)	10	2		
2	Interakcja człowieka ze sztuczną inteligencją	10	2		
VI.	**MANIPULACJA I SOCJOTECHNIKA**				
3	Socjotechnika, phishing i psychologia cyberoszustw	10	2		

4	Dezinformacja i wpływ społeczny w cyberprzestrzeni	10	2		
VII.	**HUMAN FACTOR W CYBERBEZPIECZEŃSTWIE**				
5	Human factor w cyberbezpieczeństwie	10	2		
6	Psychologia błędu ludzkiego i decyzji w systemach IT	10	2		
7	Projektowanie programów awareness i edukacji cyfrowej	10	2		
VIII.	**BUDOWANIE PRAKTYKI I OFERTY**				
8	Zakładanie i prowadzenie działalności gospodarczej w środowisku cyfrowym	10	2		
9	Modele działalności cyberpsychologa i narzędzia cyfrowe w praktyce	10	2		
10	Budowanie oferty, pakietowanie usług i pricing (B2C / B2B)	10	1		
11	Kanały dotarcia, content marketing i pierwsze działania sprzedażowe	10	1		
IX.	**POZYSKIWANIE KLIENTÓW I SPRZEDAŻ**				
12	Błędy początkujących praktyków i etyka zawodowa cyberpsychologa	10	1		
13	Seminarium dyplomowe i projekt końcowy	10	3		
	SUMA	**130**	**22**		

Opis przedmiotów - MODUŁ 1

1. Wprowadzenie do Cyberpsychologii

Cel przedmiotu:

Zapoznanie studentów z cyberpsychologią jako dyscypliną naukową: jej historią, zakresem, metodami badawczymi oraz miejscem na tle innych dziedzin psychologii. Studenci zdobędą wiedzę niezbędną do zrozumienia złożonych relacji między człowiekiem a technologią cyfrową.

Zakładane efekty kształcenia:

1. Zdefiniować cyberpsychologię i opisać jej zakres.
2. Opisać historyczny rozwój dyscypliny.
3. Rozpoznać kluczowe obszary badań: tożsamość online, zachowania w sieci, zdrowie psychiczne.
4. Zastosować podstawowe metody badawcze w cyberpsychologii.
5. Krytycznie ocenić możliwości i ograniczenia badań online.

Tematyka zajęć:

1. Czym jest cyberpsychologia?
    - Definicja, zakres i historia dyscypliny.
    - Miejsce na tle psychologii ogólnej, klinicznej i społecznej.
    - Kluczowe pytania badawcze i problemy praktyczne.
2. Człowiek w środowisku cyfrowym
    - Specyfika zachowań online vs offline.
    - Efekt rozhamowania online i anonimowość.
    - Psychologiczne modele korzystania z technologii (TAM, UTAUT).
3. Metody badań
    - Badania eksperymentalne, ankietowe i obserwacyjne online.
    - Analiza danych cyfrowych (big data, analiza treści).
    - Etyka badań w cyberprzestrzeni.
4. Przegląd obszarów cyberpsychologii

- Uzależnienia cyfrowe, cyberprzemoc, tożsamość online.
- Zdrowie psychiczne a media społecznościowe.
- HCI i sztuczna inteligencja.

Materiały dydaktyczne:

- Prezentacje multimedialne z kluczowymi pojęciami i modelami teoretycznymi.
- Artykuły naukowe i przeglądy literatury w PDF.
- Filmy edukacyjne i podcasty branżowe.
- Quizy i zadania samodzielne.

Forma zajęć:

Forma hybrydowa łączy moduły e-learningowe z zajęciami stacjonarnymi. Całkowity czas trwania przedmiotu: 10 godzin.

2. Podstawy psychologii poznawczej i społecznej

Cel przedmiotu:

Wyposażenie studentów w fundament wiedzy psychologicznej niezbędny do rozumienia zachowań człowieka w środowisku cyfrowym. Przedmiot koncentruje się na procesach poznawczych (percepcja, uwaga, pamięć, myślenie) oraz mechanizmach społecznych (wpływ społeczny, konformizm, postawy) w kontekście interakcji z technologią.

Zakładane efekty kształcenia:

1. Opisać podstawowe procesy poznawcze i wyjaśnić, jak technologia na nie wpływa.
2. Scharakteryzować mechanizmy wpływu społecznego i zastosować je w analizie zachowań online.
3. Wyjaśnić koncepcje przetwarzania informacji w kontekście przeciążenia informacyjnego.
4. Zanalizować rolę heurystyk i błędów poznawczych w podejmowaniu decyzji online.

5. Zastosować wiedzę o postawach i zmianie postaw do zrozumienia perswazji cyfrowej.

Tematyka zajęć:

1. Procesy poznawcze a technologia
    - Percepcja i uwaga w środowisku cyfrowym - multitasking i przeciążenie informacyjne.
    - Pamięć robocza i długoterminowa a nawyki cyfrowe.
    - Efekt Google - wpływ wyszukiwarek na pamięć.
2. Myślenie, heurystyki i decyzje online
    - Systemy myślenia szybkiego i wolnego (Kahneman).
    - Błędy poznawcze w środowisku cyfrowym: efekt potwierdzenia, efekt zakotwiczenia.
    - Podejmowanie decyzji pod wpływem interfejsów cyfrowych.
3. Mechanizmy wpływu społecznego online
    - Konformizm, społeczny dowód słuszności i normy grupowe w sieci.
    - Autorytety cyfrowe, influencerzy i ich wpływ.
    - Polaryzacja grupowa w mediach społecznościowych.
4. Postawy i perswazja
    - Formowanie i zmiana postaw przez media cyfrowe.
    - Modele perswazji (ELM, HSM) w kontekście reklamy online.
    - Psychologia targetowania reklamowego.

Materiały dydaktyczne:

- Podręczniki akademickie z psychologii poznawczej i społecznej.
- Artykuły naukowe dotyczące wpływu technologii na poznanie.
- Ćwiczenia interaktywne i quizy online.
- Filmy edukacyjne i animacje.

Forma zajęć:

Forma hybrydowa łączy moduły e-learningowe z zajęciami stacjonarnymi. Całkowity czas trwania przedmiotu: 10 godzin.

3. Wpływ technologii cyfrowych na zachowanie i procesy poznawcze

Cel przedmiotu:

Głęboka analiza mechanizmów, przez które technologie cyfrowe kształtują ludzkie zachowanie, emocje i procesy myślowe. Studenci zapoznają się z aktualnym stanem badań - zarówno pozytywnymi, jak i negatywnymi konsekwencjami korzystania z mediów cyfrowych w różnych grupach wiekowych.

Zakładane efekty kształcenia:

1. Zidentyfikować mechanizmy uzależniające stosowane w projektowaniu platform cyfrowych.
2. Zanalizować wpływ mediów ekranowych na uwagę, sen i regulację emocji.
3. Opisać skutki nadmiernego korzystania z technologii dla funkcjonowania społecznego.
4. Rozróżnić między konstruktywnym a destrukcyjnym korzystaniem z technologii.
5. Zaproponować rekomendacje i interwencje ograniczające negatywny wpływ technologii.

Tematyka zajęć:

1. Mechanizmy angażujących platform cyfrowych
    - Pętle nagrody, powiadomienia i zmienny harmonogram wzmacniania.
    - Gamifikacja i jej psychologiczne podstawy.
    - Ciemne wzorce UX (dark patterns).
2. Ekrany i mózg
    - Wpływ nadmiernego korzystania z ekranów na rozwijający się mózg.
    - Technologia a sen, cykl dobowy i regeneracja.
    - Dopamina i systemy nagrody w kontekście smartfonów.
3. Konsekwencje dla zdrowia psychicznego

- Związek między mediami społecznościowymi a depresją i lękiem.
- Porównania społeczne i efekt curated reality.
- Różnice pokoleniowe - cyfrowi tubylcy vs cyfrowi imigranci.

4. Pozytywne zastosowania technologii
    - Aplikacje terapeutyczne, mindfulness i telemedycyna.
    - Produktywność i kreatywność wspomagana technologią.

Materiały dydaktyczne:

- Raporty badawcze i metaanalizy dotyczące wpływu technologii na zdrowie psychiczne.
- Przykłady dark patterns i analiza interfejsów.
- Materiały wideo - dokumenty i wywiady z badaczami.
- Ćwiczenia refleksyjne - analiza własnych nawyków cyfrowych.

Forma zajęć:

Forma hybrydowa łączy moduły e-learningowe z zajęciami stacjonarnymi. Całkowity czas trwania przedmiotu: 10 godzin.

4. Psychologia percepcji, zaufania do AI i interakcja z agentami cyfrowymi

Cel przedmiotu:

Zrozumienie psychologicznych mechanizmów percepcji systemów sztucznej inteligencji. Jak ludzie oceniają, ufają i reagują emocjonalnie na AI - a także psychologia interakcji z chatbotami, asystentami głosowymi i awatarami, ze szczególnym uwzględnieniem efektu niesamowitej doliny i antropomorfizacji.

Zakładane efekty kształcenia:

1. Wyjaśnić mechanizmy psychologiczne leżące u podstaw zaufania do systemów AI.
2. Opisać efekt niesamowitej doliny i jego implikacje dla projektowania agentów cyfrowych.
3. Zanalizować psychologię antropomorfizacji technologii.
4. Omówić etyczne aspekty projektowania angażujących agentów AI.

5. Ocenić ryzyko nadmiernej zależności od systemów AI.

Tematyka zajęć:

1. Psychologia percepcji AI
    - Jak ludzie postrzegają i kategoryzują systemy sztucznej inteligencji.
    - Antropomorfizacja - przypisywanie cech ludzkich maszynom.
    - Efekt niesamowitej doliny (Uncanny Valley).
2. Zaufanie do AI - modele i mechanizmy
    - Czynniki kształtujące zaufanie (transparentność, przewidywalność, kompetencje).
    - Kalibracja zaufania - over-trust i under-trust.
    - Zaufanie do AI w medycynie, prawie i finansach.
3. Interakcja z chatbotami i asystentami
    - Psychologia rozmów z agentami konwersacyjnymi.
    - Efekt ELIZA i jego współczesne przejawy.
    - Emocjonalne przywiązanie do asystentów AI.
4. Etyka i społeczne konsekwencje AI
    - Uprzedzenia algorytmiczne.
    - Prywatność, inwigilacja i autonomia.
    - Zastępowanie ludzkich relacji przez AI.
5. Materiały dydaktyczne
    - Artykuły naukowe z zakresu Human-AI Interaction.
    - Demonstracje i case studies systemów AI.
    - Filmy dokumentalne i materiały wideo.
    - Dyskusje i debaty moderowane online.

Forma zajęć:

Forma hybrydowa łączy moduły e-learningowe z zajęciami stacjonarnymi. Całkowity czas trwania przedmiotu: 10 godzin.

5. Tożsamość cyfrowa i funkcjonowanie jednostki online

Cel przedmiotu

Zrozumienie jak środowisko cyfrowe kształtuje poczucie tożsamości człowieka, jego obraz siebie i sposób prezentacji online. Teorie tożsamości w kontekście cyfrowym, zjawisko wielu tożsamości online, zarządzanie wrażeniem oraz psychologiczne znaczenie prywatności cyfrowej.

Zakładane efekty kształcenia:

1. Omówić teorie tożsamości i zastosować je do analizy funkcjonowania online.
2. Zanalizować mechanizmy zarządzania wrażeniem w mediach społecznościowych.
3. Opisać zjawisko fragmentacji tożsamości i jego konsekwencje.
4. Ocenić znaczenie prywatności cyfrowej dla dobrostanu psychicznego.
5. Rozpoznać zagrożenia tożsamościowe: catfishing, kradzież tożsamości, deepfake.

Tematyka zajęć:

1. Teorie tożsamości a przestrzeń cyfrowa
    - Koncepcja self w erze cyfrowej - rozszerzenie vs rozmycie tożsamości.
    - Tożsamość anonimowa, pseudonimowa i powiązana z prawdziwym imieniem.
    - Wielość tożsamości online - szansa czy zagrożenie?
2. Zarządzanie wrażeniem i autoprezentacja
    - Teoria Goffmana w kontekście mediów społecznościowych.
    - Curated self - idealizacja własnego wizerunku online.
    - Dysonans między tożsamością online a offline.
3. Prywatność cyfrowa
    - Paradoks prywatności - świadome ujawnianie danych.
    - Inwigilacja i efekt obserwatora.
    - Strategie ochrony prywatności.
4. Zagrożenia tożsamościowe
    - Catfishing, kradzież tożsamości, deepfake.

- Wsparcie ofiar zagrożeń tożsamościowych.

Materiały dydaktyczne:

- Artykuły z zakresu psychologii tożsamości cyfrowej.
- Case studies - analiza profili i zachowań online.
- Ćwiczenia refleksyjne dotyczące własnej tożsamości cyfrowej.
- Materiały wideo i podcasty.

Forma zajęć:

Forma hybrydowa łączy moduły e-learningowe z zajęciami stacjonarnymi. Całkowity czas trwania przedmiotu: 10 godzin.

6. Psychologia mediów społecznościowych, FOMO i wykluczenie cyfrowe

Cel przedmiotu:

Wielowymiarowa analiza psychologicznego oddziaływania mediów społecznościowych na jednostkę i grupy. Mechanizmy uzależniające platform, FOMO, porównania społeczne oraz problem wykluczenia cyfrowego i jego konsekwencje dla dobrostanu psychicznego i społecznego.

Zakładane efekty kształcenia:

1. Wyjaśnić psychologiczne mechanizmy angażowania użytkowników przez platformy społecznościowe.
2. Opisać zjawisko FOMO, jego przyczyny, objawy i konsekwencje psychologiczne.
3. Zanalizować mechanizmy porównań społecznych online i ich wpływ na samoocenę.
4. Omówić problem wykluczenia cyfrowego i jego skutki.
5. Zaproponować interwencje wspierające zdrowe korzystanie z mediów społecznościowych.

Tematyka zajęć:

1. Psychologia platform społecznościowych

- Algorytmy rekomendacji i ich psychologiczne działanie.
- Ekonomia uwagi - jak platformy monetyzują czas użytkowników.
- Bańki informacyjne i ich skutki.

2. FOMO - Fear Of Missing Out
    - Definicja, pomiar i skale FOMO.
    - Związki FOMO z lękiem, depresją i uzależnieniami.
    - JOMO - radość z bycia offline jako alternatywa.
3. Porównania społeczne online
    - Teoria Festingera w kontekście social media.
    - Influencerzy i kultura aspiracyjna.
    - Wpływ obserwowania highlight reel innych na samoocenę.
4. Wykluczenie cyfrowe
    - Rodzaje wykluczenia: dostępowe, kompetencyjne, motywacyjne.
    - Grupy narażone: seniorzy, osoby z niepełnosprawnościami.
    - Programy inkluzji cyfrowej.
5. Materiały dydaktyczne
    - Raporty i dane statystyczne dotyczące korzystania z mediów społecznościowych.
    - Artykuły naukowe dotyczące FOMO i porównań społecznych.
    - Ćwiczenia praktyczne - analiza własnych nawyków.
    - Materiały wideo i case studies.

Forma zajęć:

Forma hybrydowa łączy moduły e-learningowe z zajęciami stacjonarnymi. Całkowity czas trwania przedmiotu: 10 godzin.

7. Uzależnienia behawioralne - internet, gry, social media

Cel przedmiotu:

Psychologia uzależnień behawioralnych w kontekście cyfrowym. Mechanizmy powstawania uzależnienia od internetu, gier komputerowych i mediów

społecznościowych, narzędzia diagnostyczne oraz metody interwencji i terapii stosowane w pracy z osobami uzależnionymi.

Zakładane efekty kształcenia:

1. Wyjaśnić neuropsychologiczne mechanizmy leżące u podstaw uzależnień behawioralnych cyfrowych.
2. Zastosować narzędzia diagnostyczne do oceny nasilenia uzależnienia.
3. Rozróżnić między problemowym a patologicznym korzystaniem z technologii.
4. Opisać główne podejścia terapeutyczne stosowane w leczeniu uzależnień cyfrowych.
5. Zaplanować wstępną interwencję terapeutyczną dla osoby z uzależnieniem cyfrowym.

Tematyka zajęć

1. Neuropsychologia uzależnień cyfrowych
    - Systemy nagrody mózgu i ich aktywacja przez bodźce cyfrowe.
    - Rola dopaminy, serotoniny i noradrenaliny.
    - Neuroplastyczność i zmiany w mózgu wywołane nadużywaniem technologii.
2. Uzależnienie od internetu i gier
    - Kryteria diagnostyczne i skale pomiaru (IAT, CIUS, GAS).
    - Gaming Disorder wg WHO - kryteria i specyfika.
    - Typy uzależnienia: gry, pornografia, zakupy, social media.
3. Diagnoza i ocena kliniczna
    - Wywiady kliniczne i kwestionariusze.
    - Różnicowanie z ADHD, depresją, lękiem.
    - Ocena funkcjonowania społecznego i zawodowego.
4. Terapia i interwencje
    - CBT w uzależnieniach cyfrowych.
    - Programy detox cyfrowego i ich skuteczność.
    - Praca z rodziną osoby uzależnionej.

5. Materiały dydaktyczne
    - Podręczniki kliniczne z zakresu uzależnień behawioralnych.
    - Narzędzia diagnostyczne (IAT, GAS) z instrukcjami.
    - Studia przypadków.
    - Artykuły naukowe i przeglądy badań.

Forma zajęć:

Forma hybrydowa łączy moduły e-learningowe z zajęciami stacjonarnymi. Całkowity czas trwania przedmiotu: 10 godzin.

8. Zaburzenia psychiczne w kontekście cyfrowym - diagnoza i narzędzia

Cel przedmiotu:

Analiza związków między korzystaniem z technologii cyfrowych a rozwojem lub nasilaniem się zaburzeń psychicznych. Narzędzia diagnostyczne stosowane w kontekście cyfrowym oraz rozpoznawanie granicy między adaptacyjnym a dysfunkcjonalnym korzystaniem z technologii.

Zakładane efekty kształcenia:

1. Opisać powiązania między technologią a głównymi zaburzeniami psychicznymi.
2. Zastosować narzędzia diagnostyczne do oceny problemów cyfrowych.
3. Różnicować zaburzenia, których objawy mogą być nasilane przez technologię.
4. Przeprowadzić wstępny wywiad kliniczny dotyczący nawyków cyfrowych.
5. Ocenić ryzyko cyfrowe w kontekście różnych zaburzeń psychicznych.

Tematyka zajęć:

1. Technologia a zaburzenia lękowe i depresja
    - Rola social media w nasilaniu depresji i lęku.
    - Cyberanxiety - lęk przed odłączeniem i nomofobia.
    - Doomscrolling i jego wpływ na nastrój.
2. ADHD i technologia
    - Technologia jako czynnik wyzwalający objawy ADHD.

- Diagnoza różnicowa - ADHD vs uzależnienie.
- Aplikacje wspomagające funkcjonowanie osób z ADHD.

3. Zaburzenia osobowości w kontekście cyfrowym
    - Narcyzm cyfrowy i media społecznościowe.
    - Technologia utrwalająca dysfunkcyjne wzorce.
4. Narzędzia diagnostyczne
    - Kwestionariusze (IAT, BSMAS, SAS).
    - Wywiad kliniczny uwzględniający nawyki cyfrowe.
    - Cyfrowe dzienniki i monitoring zachowań.

Materiały dydaktyczne:

- ICD-11, DSM-5 z komentarzem dotyczącym technologii.
- Narzędzia diagnostyczne z instrukcjami.
- Artykuły przeglądowe.
- Ćwiczenia z prowadzenia wywiadu klinicznego.

Forma zajęć:

Forma hybrydowa łączy moduły e-learningowe z zajęciami stacjonarnymi. Całkowity czas trwania przedmiotu: 10 godzin.

9. Cyberprzemoc, hejt i wsparcie ofiar

Cel przedmiotu:

Psychologia cyberprzemocy - formy, mechanizmy, czynniki ryzyka i konsekwencje dla ofiar oraz sprawców. Kompetencje w zakresie identyfikacji przypadków cyberprzemocy, udzielania wsparcia psychologicznego ofiarom oraz projektowania działań profilaktycznych.

Zakładane efekty kształcenia:

1. Scharakteryzować formy cyberprzemocy: cyberbullying, stalking, doxing, revenge porn, mowy nienawiści.
2. Wyjaśnić psychologiczne mechanizmy agresji w sieci.
3. Przeprowadzić wstępne wsparcie psychologiczne dla ofiary cyberprzemocy.

4. Ocenić ryzyko eskalacji w przypadkach cyberprzemocy.
5. Zaprojektować działania profilaktyczne dla różnych grup odbiorców.

Tematyka zajęć:

1. Definicja i rodzaje cyberprzemocy
    - Cyberbullying, trolling, doxing, stalking, sexting, revenge porn.
    - Mowa nienawiści i mechanizmy psychologiczne hejtu.
    - Specyfika cyberprzemocy wobec tradycyjnego bullyingu.
2. Psychologia sprawcy
    - Efekt rozhamowania online i deindywiduacja.
    - Rola anonimowości i braku empatii online.
    - Profil psychologiczny sprawcy - czynniki ryzyka.
3. Konsekwencje dla ofiar
    - Depresja, lęk, PTSD, myśli samobójcze.
    - Szczególna podatność dzieci, młodzieży i mniejszości.
4. Wsparcie ofiar i profilaktyka
    - Pierwsza pomoc psychologiczna online.
    - Procedury dokumentowania i zgłaszania cyberprzemocy.
    - Programy profilaktyczne dla szkół i organizacji.
    - Prawne aspekty cyberprzemocy w Polsce i UE.

Materiały dydaktyczne:

- Raporty i statystyki dotyczące cyberprzemocy.
- Materiały prawne i procedury zgłaszania.
- Studia przypadków i symulacje wsparcia.
- Materiały dla edukatorów i rodziców.

Forma zajęć:

Forma hybrydowa łączy moduły e-learningowe z zajęciami stacjonarnymi. Całkowity czas trwania przedmiotu: 10 godzin.

10. Psychoterapia online i interwencje zdalne (Virtual Therapy)

Cel przedmiotu:

Przygotowanie do prowadzenia psychoterapii i interwencji psychologicznych online. Specyfika relacji terapeutycznej w przestrzeni wirtualnej, techniczne i etyczne wymogi terapii online, metody pracy z pacjentem przez wideokonferencję, czat i aplikacje terapeutyczne.

Zakładane efekty kształcenia:

1. Opisać specyfikę relacji terapeutycznej online i różnice wobec terapii face-to-face.
2. Zastosować zasady budowania bezpiecznej przestrzeni terapeutycznej w środowisku wirtualnym.
3. Wymienić etyczne i prawne wymogi prowadzenia psychoterapii online.
4. Ocenić platformy i narzędzia do terapii online pod kątem bezpieczeństwa.
5. Przeprowadzić wstępną sesję diagnostyczną online z zachowaniem standardów etycznych.

Tematyka zajęć:

1. Specyfika psychoterapii online
    - Różnice i podobieństwa wobec terapii tradycyjnej.
    - Zalety i ograniczenia techniczne i relacyjne.
    - Przegląd platform: wideokonferencje, czat, aplikacje.
2. Relacja terapeutyczna w przestrzeni wirtualnej
    - Budowanie sojuszu terapeutycznego online.
    - Odczytywanie sygnałów niewerbalnych przez kamerę.
    - Przerwy techniczne i ich zarządzanie terapeutyczne.
3. Etyka i prawo w terapii online
    - RODO i ochrona danych pacjenta.
    - Kontrakt terapeutyczny online.
    - Postępowanie w sytuacjach kryzysowych u pacjenta zdalnego.
4. Metody i techniki

- Adaptacja CBT, ACT do formatu online.
- Psychoterapia przez czat - specyfika.
- Aplikacje terapeutyczne jako uzupełnienie (e-mental health).

Materiały dydaktyczne:

- Wytyczne towarzystw psychologicznych dotyczące terapii online.
- Materiały prawne (RODO).
- Symulacje sesji terapeutycznych online.
- Przegląd i testy platform terapeutycznych.

Forma zajęć:

Forma hybrydowa łączy moduły e-learningowe z zajęciami stacjonarnymi. Całkowity czas trwania przedmiotu: 10 godzin.

11. Psychoterapia sensomotoryczna i metody pracy z ciałem

Cel przedmiotu:

Celem przedmiotu jest pogłębione zapoznanie studentów z podejściami terapeutycznymi skoncentrowanymi na ciele, w szczególności psychoterapią sensomotoryczną, Somatic Experiencing oraz innymi technikami pracy z ciałem, takimi jak mindfulness, techniki oddechowe, relaksacja oraz metody regulacji układu nerwowego. Przedmiot rozwija rozumienie relacji ciało–psychika, roli układu nerwowego, regulacji emocjonalnej oraz integracji doświadczeń traumatycznych. Uwzględnia także wpływ środowiska cyfrowego na funkcjonowanie somatyczne jednostki. Przedmiot pozwala rozwijać integrację self w przypadkach dysocjacji cielesnej poprzez rozwijanie mentalizacji stanów swojego ucieleśnionego Ja.

Zakładane efekty kształcenia:

Po ukończeniu przedmiotu studenci będą potrafili:

Wiedza:

1. Znać podstawy psychoterapii sensomotorycznej i podejść somatycznych.

2. Rozumieć neurobiologiczne mechanizmy stresu i traumy.
3. Znać techniki mindfulness, relaksacyjne i oddechowe.

Umiejętności: 4. Rozpoznawać reakcje ciała w aspekcie okna tolerancji. 5. Stosować podstawowe techniki regulacji somatycznej w dużych okresach czasowych bycia online. 6. Analizować wpływ stresu i technologii na ciało. 7. Dobierać techniki pracy z ciałem do sytuacji.

Kompetencje społeczne: 8. Zachowywać etyczność i granice w pracy. 9. Rozwijać samoświadomość i uważność. 10. Być wrażliwym na sygnały somatyczne klienta.

Tematyka zajęć:

1. Wprowadzenie do terapii somatycznej
2. Psychoterapia sensomotoryczna
3. Układ nerwowy i regulacja emocji
4. Trauma i ciało
5. Somatic Experiencing
6. Mindfulness (uważność)
    - Trening uważności ciała.
    - Skanowanie ciała (body scan).
7. Techniki oddechowe
    - Oddech przeponowy.
    - Oddech wydłużony.
    - Techniki uspokajające.
8. Relaksacja
    - Trening Jacobsona.
    - Trening autogenny Schultza.
9. Inne metody pracy z ciałem
    - Grounding (ugruntowanie).
    - Praca z napięciem mięśniowym.
    - Ruch i świadomość ciała.

10. Granice i bezpieczeństwo
11. Cyberpsychologia a ciało
12. Analiza przypadków

Materiały dydaktyczne:

Literatura obowiązkowa:

- Ogden P. - Psychoterapia sensomotoryczna.
- Levine P. - Obudźcie tygrysa.
- van der Kolk B. - Strach ucieleśniony.

Literatura uzupełniająca:

- Kabat-Zinn J. - Życie, piękna katastrofa (mindfulness).
- Siegel D. - Mindsight.
- Porges S. - teoria poliwagalna.

Metody dydaktyczne:

- Wykład.
- Prezentacje multimedialne.
- Ćwiczenia praktyczne (oddechowe, relaksacyjne, mindfulness).
- Studia przypadków.
- Refleksja własna.

Organizacja i forma zajęć:

Forma hybrydowa łączy moduły e-learningowe z elementami warsztatowymi. Studenci realizują część materiału online we własnym tempie, a zajęcia warsztatowe służą praktycznemu opanowaniu technik pracy z ciałem. Całkowity czas trwania przedmiotu: 10 godzin.

12. Technostres, wypalenie cyfrowe i higiena psychiczna online

Cel przedmiotu:

Mechanizmy powstawania technostresu i wypalenia cyfrowego. Narzędzia do diagnozowania tych stanów oraz umiejętności projektowania interwencji wspierających higienę cyfrową i dobrostan psychiczny jednostek i organizacji.

Zakładane efekty kształcenia:

1. Zdefiniować technostres i wypalenie cyfrowe oraz opisać ich objawy i przyczyny.
2. Zastosować narzędzia do pomiaru technostresu.
3. Zaprojektować program wsparcia dla pracownika doświadczającego technostresu.
4. Edukować jednostki i organizacje na temat higieny cyfrowej.
5. Różnicować technostres od wypalenia zawodowego i zaburzeń lękowych.

Tematyka zajęć:

1. Technostres - definicja i mechanizmy
    - Historia pojęcia technostresu (Brod, 1984).
    - Rodzaje: techno-przeciążenie, techno-inwazja, techno-niepewność.
    - Neurobiologiczne podstawy stresu wywołanego technologią.
2. Wypalenie cyfrowe
    - Definicja i objawy wypalenia cyfrowego.
    - Związki z wypaleniem zawodowym (Maslach) i uzależnieniami.
    - Grupy narażone: pracownicy zdalni, menedżerowie, nauczyciele.
3. Higiena cyfrowa
    - Zasady higieny cyfrowej - granice, rytuały, detoks.
    - Cyfrowy minimalizm i uważne korzystanie z technologii.
4. Interwencje organizacyjne
    - Polityki no-email i prawo do bycia offline.
    - Programy wellbeingowe dla pracowników.
5. Materiały dydaktyczne

- Artykuły naukowe i raporty HR dotyczące technostresu.
- Kwestionariusze i narzędzia diagnostyczne.
- Materiały szkoleniowe i infografiki.
- Ćwiczenia praktyczne - analiza własnego technostresu.

Forma zajęć:

Forma hybrydowa łączy moduły e-learningowe z zajęciami stacjonarnymi. Całkowity czas trwania przedmiotu: 10 godzin.

13. Projektowanie programów profilaktycznych i edukacyjnych

Cel przedmiotu:

Kompetencje niezbędne do projektowania, realizacji i ewaluacji programów profilaktycznych i edukacyjnych z zakresu zdrowia cyfrowego, bezpieczeństwa w sieci i higieny psychicznej online. Łączy wiedzę psychologiczną z umiejętnościami projektowania edukacyjnego.

Zakładane efekty kształcenia:

1. Zaprojektować program profilaktyczny dla konkretnej grupy odbiorców.
2. Zastosować modele zmiany zachowania w projektowaniu interwencji.
3. Przeprowadzić ewaluację skuteczności programu profilaktycznego.
4. Przygotować materiały edukacyjne w formie warsztatów lub e-learningu.
5. Dostosować przekaz edukacyjny do różnych kanałów komunikacji.

Tematyka zajęć:

1. Modele zmiany zachowania
    - Transtheoretyczny Model Zmiany Zachowania.
    - Health Belief Model i jego zastosowania.
    - Teoria planowanego zachowania Ajzena.
2. Projektowanie programów
    - Analiza potrzeb grupy docelowej.
    - Określenie celów, treści i metod.
    - Dobór formy: warsztaty, e-learning, kampania, aplikacja.

3. Realizacja i ewaluacja
    - Fazy: pilotaż, wdrożenie, monitoring.
    - Metody ewaluacji: pre-post testy, wywiady.
    - Raporty i dokumentacja.
4. Programy dla różnych grup
    - Dzieci i młodzież - bezpieczeństwo w sieci.
    - Dorośli i pracownicy - higiena cyfrowa i technostres.
    - Seniorzy - inkluzja cyfrowa i ochrona przed oszustwami.
5. Materiały dydaktyczne
    - Szablony projektów programów profilaktycznych.
    - Narzędzia ewaluacyjne.
    - Przykładowe programy z oceną skuteczności.
    - Materiały z zakresu projektowania edukacyjnego.

Forma zajęć:

Forma hybrydowa łączy moduły e-learningowe z zajęciami stacjonarnymi. Całkowity czas trwania przedmiotu: 10 godzin.

Opis przedmiotów - MODUŁ 2

1. Human-Computer Interaction (HCI)

Cel przedmiotu:

Podstawy HCI - nauki o interakcji człowieka z systemami komputerowymi. Psychologiczne podstawy użyteczności, projektowania interfejsów i doświadczenia użytkownika (UX), ze szczególnym uwzględnieniem etycznych aspektów projektowania systemów cyfrowych.

Zakładane efekty kształcenia:

1. Opisać kluczowe koncepcje HCI i zastosować je do analizy interfejsów.
2. Wyjaśnić psychologiczne zasady projektowania użytecznych interfejsów.
3. Rozpoznać dark patterns i ich psychologiczny wpływ na użytkownika.

4. Ocenić użyteczność systemu cyfrowego z perspektywy psychologii poznawczej.
5. Omówić psychologiczne aspekty dostępności cyfrowej.

Tematyka zajęć:

1. Podstawy HCI
    - Historia i zakres dziedziny HCI.
    - Modele interakcji człowiek-komputer.
    - Metody badawcze: testy użyteczności, eye-tracking, A/B testing.
2. Psychologiczne podstawy projektowania
    - Prawa Gestalt w projektowaniu interfejsów.
    - Prawo Hicka, efekt pozycji seryjnej i pamięć robocza.
    - Affordances i feedback.
3. Etyczne aspekty HCI
    - Dark patterns - manipulacyjne wzorce projektowe.
    - Technologia perswazyjna i jej granice etyczne.
    - Dostępność cyfrowa (WCAG).
4. Materiały dydaktyczne
    - Artykuły naukowe i podręczniki HCI.
    - Ćwiczenia analityczne - ocena interfejsów.
    - Narzędzia do testowania użyteczności.
    - Przykłady dark patterns i etycznych projektów.

Forma zajęć:

Forma hybrydowa łączy moduły e-learningowe z zajęciami stacjonarnymi. Całkowity czas trwania przedmiotu: 10 godzin.

2. Interakcja człowieka ze sztuczną inteligencją

Cel przedmiotu:

Pogłębiona analiza psychologicznych aspektów interakcji człowieka z systemami AI. Jak AI zmienia sposób pracy, podejmowania decyzji, kształtowania relacji i poczucia własnej wartości - a także ryzyka społeczne i psychologiczne wynikające z rosnącej obecności AI w codziennym życiu.

Zakładane efekty kształcenia:

1. Opisać psychologiczne mechanizmy wpływu AI na decyzje, emocje i zachowania.
2. Ocenić ryzyko związane z automatyzacją decyzji przez AI.
3. Omówić psychologię relacji człowiek-AI w pracy i życiu prywatnym.
4. Zanalizować etyczne dylematy związane z AI z perspektywy psychologicznej.
5. Przygotować rekomendacje dotyczące zdrowej interakcji z systemami AI.

Tematyka zajęć:

1. AI a praca i decyzje
    - Automatyzacja i lęk przed bezrobociem - psychologiczne konsekwencje.
    - AI Decision Support Systems i ryzyko over-reliance.
    - Algorytmiczna awersja vs algorytmiczny szacunek.
2. Psychologia relacji z AI
    - Więzi emocjonalne z systemami AI.
    - Terapeutyczne chatboty - szanse i zagrożenia.
    - AI a samotność i społeczna izolacja.
3. Etyka AI z perspektywy psychologicznej
    - Uprzedzenia algorytmiczne i ich konsekwencje.
    - Transparentność, wyjaśnialność i zaufanie.
    - Psychologiczne aspekty regulacji AI (EU AI Act).
4. Materiały dydaktyczne
    - Raporty instytutów badawczych o wpływie AI na rynek pracy.
    - Artykuły naukowe z zakresu Human-AI Interaction.
    - Dyskusje i debaty moderowane.

- Case studies wdrożeń AI.

Forma zajęć:

Forma hybrydowa łączy moduły e-learningowe z zajęciami stacjonarnymi. Całkowity czas trwania przedmiotu: 10 godzin.

3. Socjotechnika, phishing i psychologia cyberoszustw

Cel przedmiotu:

Psychologiczne podstawy socjotechniki - sztuki manipulowania ludźmi w celu uzyskania nieautoryzowanego dostępu do informacji. Mechanizmy psychologiczne wykorzystywane przez cyberprzestępców oraz kompetencje w zakresie edukowania jednostek i organizacji o metodach obrony.

Zakładane efekty kształcenia:

1. Wyjaśnić psychologiczne zasady wpływu społecznego wykorzystywane w atakach.
2. Opisać najczęstsze techniki phishingowe i ich psychologiczną skuteczność.
3. Rozpoznać sygnały ostrzegawcze typowe dla ataków socjotechnicznych.
4. Przeprowadzić edukację pracowników na temat ochrony przed socjotechniką.
5. Przeanalizować scenariusze ataków z perspektywy psychologicznej.

Tematyka zajęć:

1. Psychologia wpływu społecznego jako broń
    - Zasady Cialdiniego: wzajemność, autorytet, pilność, lubienie.
    - Heurystyki i błędy poznawcze wykorzystywane w atakach.
    - Manipulacja emocjami: strach, chciwość, ciekawość.
2. Techniki ataków socjotechnicznych
    - Phishing, spear-phishing, vishing, smishing, whaling.
    - Pretexting, baiting, quid pro quo, tailgating.
3. Ochrona i edukacja
    - Projektowanie szkoleń antyphishingowych.
    - Symulowane ataki phishingowe jako narzędzie edukacyjne.

- Procedury organizacyjne i polityki bezpieczeństwa.

4. Materiały dydaktyczne
    - Materiały z zakresu bezpieczeństwa informacji (SANS, NIST).
    - Przykłady realnych kampanii phishingowych (zanonimizowane).
    - Narzędzia do symulacji ataków.
    - Ćwiczenia praktyczne - projektowanie szkoleń.

Forma zajęć:

Forma hybrydowa łączy moduły e-learningowe z zajęciami stacjonarnymi. Całkowity czas trwania przedmiotu: 10 godzin.

4. Dezinformacja i wpływ społeczny w cyberprzestrzeni

Cel przedmiotu:

Psychologiczne mechanizmy powstawania i rozprzestrzeniania dezinformacji oraz fake newsów. Rola algorytmów w amplifikacji dezinformacji, psychologia teorii spiskowych oraz metody wykrywania i przeciwdziałania dezinformacji.

Zakładane efekty kształcenia:

1. Wyjaśnić psychologiczne mechanizmy skuteczności dezinformacji.
2. Opisać rolę algorytmów i baniek informacyjnych w szerzeniu fake newsów.
3. Zastosować techniki weryfikacji informacji (fact-checking) w praktyce.
4. Omówić psychologię teorii spiskowych i podatności na dezinformację.
5. Zaprojektować interwencję edukacyjną na temat krytycznego odbioru mediów.

Tematyka zajęć:

1. Psychologia dezinformacji
    - Iluzja prawdy - efekt ekspozycji i fałszywe wspomnienia.
    - Confirmation bias i selective exposure.
    - Efekt backfire - dlaczego sprostowania nie działają.
2. Mechanizmy rozprzestrzeniania fake newsów
    - Rola emocji w viralności fałszywych treści.
    - Boty, trolle i skoordynowane kampanie dezinformacyjne.

3. Przeciwdziałanie dezinformacji
    - Prebunking vs debunking.
    - Fact-checking i weryfikacja źródeł.
    - Edukacja medialna jako szczepionka na dezinformację.
4. Materiały dydaktyczne
    - Raporty organizacji fact-checkingowych (Demagog).
    - Artykuły naukowe z zakresu psychologii dezinformacji.
    - Ćwiczenia praktyczne - weryfikacja informacji online.
    - Materiały dotyczące krytycznego myślenia.

Forma zajęć:

Forma hybrydowa łączy moduły e-learningowe z zajęciami stacjonarnymi. Całkowity czas trwania przedmiotu: 10 godzin.

5. Human factor w cyberprzestrzeni

Cel przedmiotu:

Rola czynnika ludzkiego w systemach bezpieczeństwa informatycznego. Dlaczego człowiek jest najsłabszym ogniwem, jakie mechanizmy psychologiczne za to odpowiadają, oraz jak projektować systemy i procedury uwzględniające ludzkie ograniczenia i budujące kulturę bezpieczeństwa.

Zakładane efekty kształcenia:

1. Wyjaśnić dlaczego czynnik ludzki stanowi główne źródło ryzyka bezpieczeństwa.
2. Opisać najczęstsze błędy ludzkie w systemach IT i ich przyczyny.
3. Ocenić kulturę bezpieczeństwa w organizacji z perspektywy psychologicznej.
4. Zaproponować interwencje zmniejszające ryzyko czynnika ludzkiego.
5. Omówić modele dojrzałości bezpieczeństwa w kontekście psychologii.

Tematyka zajęć:

1. Człowiek jako wektor ataku
    - Statystyki - odsetek incydentów wynikających z błędu ludzkiego.

- Swiss Cheese Model (Reason).
- Psychologiczne przyczyny podatności.

2. Psychologia zgodności z politykami
    - Dlaczego pracownicy omijają procedury bezpieczeństwa.
    - Teoria planowanego zachowania w security.
    - Projektowanie polityk bezpieczeństwa przyjaznych użytkownikowi.
3. Kultura bezpieczeństwa
    - Modele kultury bezpieczeństwa informacji.
    - Rola przywództwa i psychologiczne bariery raportowania incydentów.
4. Interwencje
    - Projektowanie interfejsów bezpiecznych domyślnie.
    - Co działa, co nie działa w programach awareness.
    - Nagradzanie vs karanie za błędy bezpieczeństwa.
5. Materiały dydaktyczne
    - Raporty bezpieczeństwa (Verizon DBIR, IBM Security Report).
    - Studia przypadków incydentów spowodowanych przez człowieka.
    - Artykuły z zakresu behavioral security.
    - Szablony oceny kultury bezpieczeństwa.

Forma zajęć:

Forma hybrydowa łączy moduły e-learningowe z zajęciami stacjonarnymi. Całkowity czas trwania przedmiotu: 10 godzin.

6. Psychologia błędu ludzkiego i decyzji w systemach IT

Cel przedmiotu:

Szczegółowa analiza psychologicznych mechanizmów błędów ludzkich w środowiskach IT - od błędów operatorów systemów krytycznych po decyzje menedżerów ds. bezpieczeństwa. Modele błędów, psychologia decyzji w warunkach niepewności i stresu oraz projektowanie systemów odpornych na błąd.

Zakładane efekty kształcenia:

1. Klasyfikować błędy ludzkie według modeli psychologicznych.
2. Wyjaśnić jak stres i przeciążenie poznawcze zwiększają ryzyko błędów w systemach IT.
3. Opisać mechanizmy podejmowania decyzji w warunkach niepewności.
4. Zaproponować rozwiązania projektowe zmniejszające prawdopodobieństwo błędu.
5. Przeprowadzić prostą analizę przyczyn źródłowych (root cause analysis) incydentu IT.

Tematyka zajęć:

1. Taksonomia błędów ludzkich
    - Klasyfikacja Reasona: slips, lapses, mistakes.
    - Naruszenia zamierzone vs niezamierzone.
2. Czynniki sprzyjające błędom
    - Przeciążenie poznawcze i ograniczenia pamięci roboczej.
    - Stres, zmęczenie i utrata czujności w rutynowych zadaniach.
3. Decyzje w warunkach niepewności
    - Heurystyki decyzyjne w kontekście cyberbezpieczeństwa.
    - Eskalacja zaangażowania - dlaczego trudno zmienić błędną decyzję.
4. Projektowanie odpornych systemów
    - Human-centered design i checklists.
    - Blameless culture - uczenie się na błędach.

Materiały dydaktyczne:

- Artykuły z zakresu cognitive engineering i human factors.
- Case studies incydentów IT z analizą przyczyn.
- Narzędzia do root cause analysis.
- Ćwiczenia symulacyjne.

Forma zajęć:

Forma hybrydowa łączy moduły e-learningowe z zajęciami stacjonarnymi. Całkowity czas trwania przedmiotu: 10 godzin.

7. Projektowanie programów awareness i edukacji cyfrowej

Cel przedmiotu:

Projektowanie, realizacja i ewaluacja programów podnoszących świadomość bezpieczeństwa cyfrowego (security awareness) w organizacjach. Łączenie wiedzy psychologicznej z metodyką szkoleń i komunikacji - aby tworzyć programy skutecznie zmieniające zachowania pracowników.

Zakładane efekty kształcenia:

1. Zaprojektować wieloetapowy program security awareness dla organizacji.
2. Zastosować techniki zmiany zachowań w projektowaniu szkoleń.
3. Ocenić skuteczność programu za pomocą mierzalnych KPI.
4. Dostosować format szkolenia do różnych grup docelowych.
5. Omówić najczęstsze błędy w projektowaniu programów awareness.

Tematyka zajęć:

1. Psychologiczne podstawy programów awareness
    - COM-B, Fogg Behavior Model.
    - Gamifikacja i nudging w bezpieczeństwie informacji.
2. Projektowanie programów security awareness
    - Gap analysis - analiza luk w wiedzy i zachowaniach.
    - Phishing simulations jako element programu.
3. Realizacja i komunikacja
    - Storytelling i microlearning w szkoleniach bezpieczeństwa.
    - Komunikacja wewnętrzna wspierająca kulturę bezpieczeństwa.
4. Pomiar i ewaluacja
    - KPI (click rate, raportowanie, audyt wiedzy).
    - ROI programów awareness - jak uzasadnić inwestycję.

Materiały dydaktyczne:

- Frameworki i szablony (NIST, ISO 27001 Annex A).
- Przykłady kampanii z oceną skuteczności.

- Narzędzia do symulacji phishingu (GoPhish).
- Ćwiczenia projektowe z peer review.

Forma zajęć:

Forma hybrydowa łączy moduły e-learningowe z zajęciami stacjonarnymi. Całkowity czas trwania przedmiotu: 10 godzin.

8. Zakładanie i prowadzenie działalności gospodarczej w środowisku cyfrowym

Cel przedmiotu:

Przygotowanie studenta do samodzielnego zakładania działalności gospodarczej poprzez przekazywanie praktycznej wiedzy z zakresu procedur rejestracyjnych, obowiązków podatkowych oraz ubezpieczeniowych na etapie rozpoczęcia działalności. Przedmiot uwzględnia specyfikę funkcjonowania współczesnej przedsiębiorczości w środowisku cyfrowym i cyberprzestrzeni, w tym wykorzystywanie narzędzi online do rejestracji oraz wpływ cyfryzacji na procesy formalne i administracyjne. Celem jest wykształcenie umiejętności podejmowania racjonalnych decyzji w zakresie wyboru form opodatkowania oraz identyfikacji obowiązków formalnych związanych z rozpoczęciem działalności gospodarczej.

Zakładane efekty kształcenia:

1. Opisać podstawowe formy prowadzenia działalności gospodarczej w Polsce.
2. Scharakteryzować proces zakładania działalności gospodarczej w środowisku cyfrowym (z wykorzystaniem systemów elektronicznych).
3. Wskazać i porównać podstawowe formy opodatkowania działalności gospodarczej.
4. Rozpoznać podstawowe obowiązki przedsiębiorcy wobec ZUS i urzędu skarbowego na etapie rozpoczęcia działalności.
5. Przeanalizować znaczenie cyberprzestrzeni i narzędzi cyfrowych w procesie rejestracji działalności.
6. Opisać zasady funkcjonowania działalności nierejestrowanej oraz warunki jej prowadzenia.

7. Porównać działalność rejestrowaną i nierejestrowaną pod kątem obowiązków formalnych i podatkowych.
8. Przygotować uproszczony schemat założenia działalności gospodarczej.
9. Identyfikować podstawowe ryzyka i błędy formalne związane z rozpoczęciem działalności.
10. Ocenić znaczenie poprawnych decyzji formalnych dla funkcjonowania przedsiębiorcy w środowisku cyfrowym.

Tematyka zajęć:

1. Wprowadzenie do działalności gospodarczej w gospodarce cyfrowej
    - Pojęcie działalności gospodarczej.
    - Znaczenie cyberprzestrzeni w nowoczesnej przedsiębiorczości.
    - Podstawowe formy aktywności ekonomicznej.
2. Forma prawna prowadzenia działalności gospodarczej
    - Jednoosobowa działalność gospodarcza.
    - Wybór formy działalności w praktyce.
3. Działalność nierejestrowana
    - Definicja i warunki prowadzenia.
    - Limity przychodów.
    - Obowiązki i ograniczenia.
    - Porównanie z działalnością rejestrowaną.
4. Proces zakładania działalności gospodarczej
    - Rejestracja krok po kroku.
    - Wypełnianie wniosku CEIDG.
    - Wybór PKD.
    - Wykorzystanie systemów elektronicznych.
5. Wybór formy opodatkowania
    - Zasady ogólne (skala podatkowa).
    - Podatek liniowy.
    - Ryczałt od przychodów ewidencjonowanych.

    - Podstawowe kryteria wyboru.
6. Podstawy VAT i rejestracji podatkowej
    - Kiedy przedsiębiorca staje się podatnikiem VAT.
    - Rejestracja VAT-R.
7. Zgłoszenia do ZUS i ubezpieczenia społeczne
    - Obowiązek zgłoszenia przedsiębiorcy.
    - Ulga na start i preferencyjne składki.
    - Podstawowe rodzaje ubezpieczeń.
8. Obowiązki formalne na etapie rozpoczęcia działalności
    - Zgłoszenia administracyjne.
    - Rachunek bankowy firmowy.
    - Podstawowe wymogi formalne.
9. Kasy fiskalne i ewidencjonowanie sprzedaży
    - Kiedy kasa fiskalna jest obowiązkowa.
    - Podstawowe zasady ewidencji.
    - Obowiązki wobec urzędu skarbowego.
10. Najczęstsze błędy i ryzyka przy zakładaniu działalności
    - Błędy formalne i podatkowe.
    - Konsekwencje nieprawidłowych decyzji.
    - Dobre praktyki przy zakładaniu działalności.

Materiały dydaktyczne:

- Piotr Szczypa - „Indywidualna działalność gospodarcza", CeDeWu.
- Aktualne akty prawne (ustawy podatkowe, ustawa o działalności gospodarczej, ustawa o systemie ubezpieczeń społecznych).
- Formularze CEIDG, ZUS, VAT (wersje elektroniczne).
- Prezentacje multimedialne.
- Studia przypadków.
- Materiały własne prowadzącego.

Organizacja i forma zajęć:

Zajęcia realizowane są w formie hybrydowej łączącej moduły e-learningowe z zajęciami stacjonarnymi. Część online realizowana jest z wykorzystaniem platformy edukacyjnej w trybie synchronicznym. Zajęcia prowadzone są w formie wykładów z elementami ćwiczeniowymi, z wykorzystaniem prezentacji multimedialnych oraz narzędzi cyfrowych wspierających omawiane zagadnienia. Całkowity czas trwania przedmiotu: 10 godzin.

9. Modele działalności cyberpsychologa i narzędzia cyfrowe w praktyce

Cel przedmiotu:

Przedmiot łączy dwie komplementarne perspektywy: strategiczną (modele działalności, B2C vs B2B, ścieżki kariery) oraz operacyjną (narzędzia cyfrowe wspierające codzienną pracę praktyka). Studenci poznają różnorodne modele działalności zawodowej cyberpsychologa - terapię online, konsulting, szkolenia i produkty cyfrowe - a następnie uczą się dobierać i wdrażać narzędzia cyfrowe, które te modele obsługują. Aspekty prawno-formalne i RODO omawiane są w przedmiocie 20.

Zakładane efekty kształcenia:

1. Opisać i porównać modele działalności cyberpsychologa: terapia, konsulting, szkolenia, produkty cyfrowe.
2. Wyjaśnić różnice między modelem B2C a B2B i ich implikacje dla strategii i cen usług.
3. Przygotować wstępną koncepcję własnego modelu działalności zawodowej (Business Model Canvas).
4. Dobrać i skonfigurować system rezerwacji wizyt online odpowiedni dla wybranego modelu praktyki.
5. Zaprojektować prosty system komunikacji z klientem (e-mail, CRM).
6. Zidentyfikować procesy w działalności, które można zautomatyzować.

7. Skonfigurować podstawowe narzędzie automatyzacji (szablony, formularze, integracje).
8. Ocenić narzędzia cyfrowe pod kątem bezpieczeństwa danych klientów.

Tematyka zajęć:

1. Mapa możliwości zawodowych cyberpsychologa
    - Terapia i wsparcie psychologiczne online.
    - Konsulting (human factor, ISMS, HR, cyberbezpieczeństwo).
    - Szkolenia i warsztaty dla organizacji i klientów indywidualnych.
    - Produkty cyfrowe: kursy online, ebooki, aplikacje, subskrypcje.
2. B2C vs B2B - różnice i konsekwencje
    - Cykl sprzedaży, decydenci i procesy zakupowe.
    - Różnice w komunikacji marketingowej.
    - Skalowanie działalności w modelu B2C i B2B.
3. Planowanie modelu działalności
    - Business Model Canvas dla praktyki cyberpsychologa.
    - Analiza rynku i konkurencji.
    - Pierwsze kroki — minimalna wersja usługi (MVP).
4. Systemy rezerwacji wizyt online
    - Przegląd narzędzi: Calendly, Acuity, SimplyBook i inne.
    - Konfiguracja kalendarza, przypomnień i płatności online.
    - Integracja ze stroną www i mediami społecznościowymi.
5. Komunikacja z klientem i CRM
    - E-mail marketing — narzędzia i zasady.
    - CRM dla małej praktyki — co warto śledzić o kliencie.
    - Chatboty i automatyczne odpowiedzi — kiedy warto, kiedy nie.
6. Podstawy automatyzacji
    - Narzędzia no-code (Zapier, Make/Integromat).
    - Automatyzacja onboardingu nowego klienta.
    - Automatyczne faktury, przypomnienia, follow-upy.

Materiały dydaktyczne:

- Szablony Business Model Canvas.
- Case studies praktyków z obszaru cyberpsychologii.
- Ćwiczenia praktyczne - konfiguracja wybranych narzędzi.
- Instrukcje i tutoriale wideo.
- Porównania narzędzi (feature comparison sheets).
- Wywiady z praktykami - nagrania wideo.

Organizacja i forma zajęć:

Forma hybrydowa łączy moduły e-learningowe z zajęciami stacjonarnymi (warsztaty, ćwiczenia praktyczne, konfiguracja narzędzi). Studenci realizują część materiału online we własnym tempie, a zjazdy stacjonarne służą pogłębieniu umiejętności praktycznych. Całkowity czas trwania przedmiotu: 10 godzin.

10. Budowanie oferty, pakietowanie usług i pricing (B2C / B2B)

Cel przedmiotu:

Praktyczne umiejętności tworzenia atrakcyjnej oferty usług cyberpsychologicznych, jej pakietowania oraz wyceny. Psychologia cen, strategie pozycjonowania i konstruowanie propozycji wartości trafiających do różnych segmentów klientów.

Zakładane efekty kształcenia:

1. Skonstruować ofertę usług dla klienta B2C i B2B.
2. Zaprojektować pakiety usług o różnym poziomie zaawansowania i cenie (tiers).
3. Zastosować psychologiczne zasady wyceny (anchoring, charm pricing, value-based pricing).
4. Przygotować propozycję wartości (value proposition) dla wybranego segmentu.
5. Omówić typowe błędy przy wycenie usług przez początkujących praktyków.

Tematyka zajęć:

1. Propozycja wartości i pozycjonowanie
    - Value Proposition Canvas.
    - Różnicowanie oferty - jak wyróżnić się na rynku.
    - Narracja marki cyberpsychologa.
2. Pakietowanie usług
    - Strategie tiering: Basic / Standard / Premium.
    - Bundling - łączenie produktów i usług.
    - Subskrypcje i retainer.
3. Psychologia cen
    - Anchoring i efekt kontrastu w wycenie.
    - Value-based pricing vs cost-based pricing.
    - Komunikowanie ceny klientowi B2B.
4. Wycena projektów
    - Hourly rate vs project fee vs retainer.
    - Underpricing i overpricing - typowe błędy.

Materiały dydaktyczne:

- Szablony Value Proposition Canvas.
- Przykłady ofert usług z omówieniem.
- Ćwiczenia - tworzenie własnej oferty i cennika.
- Materiały dotyczące psychologii cen (Ariely, Cialdini).

Forma zajęć:

Forma hybrydowa łączy moduły e-learningowe z zajęciami stacjonarnymi. Całkowity czas trwania przedmiotu: 10 godzin.

11. Kanały dotarcia, content marketing i pierwsze działania sprzedażowe

Cel przedmiotu:

Praktyczne metody pozyskiwania klientów przez cyberpsychologa. Zasady content marketingu, dobór kanałów komunikacji, budowanie autorytetu eksperta online oraz inicjowanie pierwszych działań sprzedażowych B2C i B2B.

Zakładane efekty kształcenia:

1. Zidentyfikować i ocenić główne kanały dotarcia do klientów.
2. Zaprojektować prostą strategię content marketingową.
3. Przygotować materiały do pierwszych działań sprzedażowych (oferta, e-mail, LinkedIn).
4. Omówić znaczenie budowania autorytetu eksperckiego online.
5. Zaplanować harmonogram działań marketingowych na pierwsze 3 miesiące.

Tematyka zajęć:

1. Mapowanie kanałów dotarcia
    - Kanały organiczne: LinkedIn, blog, podcast, YouTube.
    - Portale specjalistyczne i katalogi terapeutów.
    - Networking i polecenia jako kanał B2B.
2. Content marketing
    - Strategia treści - wybór tematów, formatu i rytmu.
    - Budowanie autorytetu eksperta przez wartościowe treści.
    - Newsletter jako narzędzie budowania relacji.
3. Pierwsze działania sprzedażowe B2B
    - Cold outreach - e-mail i LinkedIn z propozycją wartości.
    - Prezentacja oferty dla HR/CISO/zarządu.
    - Networking branżowy i konferencje.

Materiały dydaktyczne:

- Szablony planów content marketingowych.
- Przykłady skutecznych ofert i wiadomości cold outreach.
- Ćwiczenia - tworzenie pierwszych treści eksperckich.
- Narzędzia do planowania i schedulowania treści.

Forma zajęć:

Forma hybrydowa łączy moduły e-learningowe z zajęciami stacjonarnymi. Całkowity czas trwania przedmiotu: 10 godzin.

12. Błędy początkujących praktyków i etyka zawodowa cyberpsychologa

Cel przedmiotu:

Przegląd najczęstszych błędów popełnianych przez osoby rozpoczynające praktykę cyberpsychologiczną - merytorycznych, biznesowych i etycznych. Kodeks etyczny cyberpsychologa, ochrona klienta oraz superwizja i dbanie o siebie.

Zakładane efekty kształcenia:

1. Wymienić i omówić najczęstsze błędy merytoryczne i biznesowe początkujących cyberpsychologów.
2. Zastosować zasady etyczne w pracy z klientem.
3. Rozpoznać sytuacje etycznie trudne i zaproponować właściwe postępowanie.
4. Omówić zasady superwizji i jej rolę w zapobieganiu błędom i wypaleniu.
5. Opisać mechanizmy wtórnej traumatyzacji w pracy cyberpsychologa.

Tematyka zajęć:

1. Najczęstsze błędy merytoryczne
    - Przekraczanie kompetencji.
    - Błędna diagnoza lub brak diagnozy różnicowej.
    - Nieadekwatne metody do problemu klienta.
2. Błędy biznesowe i organizacyjne
    - Underpricing i brak granic.
    - Brak umowy i dokumentacji.
    - Zbyt szybkie skalowanie vs zaniechanie działań.
3. Etyka zawodowa
    - Zasady etyczne: dobroczynność, nieszkodzenie, autonomia.
    - Granice roli zawodowej w przestrzeni cyfrowej.
    - Etyka w badaniach i publikacjach cyberpsychologicznych.
4. Superwizja i wypalenie
    - Rola superwizji w zapobieganiu błędom.
    - Wtórna traumatyzacja w pracy z ofiarami cyberprzemocy.

- Strategie samoopieki dla cyberpsychologa.

Materiały dydaktyczne:

- Kodeksy etyczne towarzystw psychologicznych.
- Case studies sytuacji etycznie trudnych.
- Ćwiczenia - analiza scenariuszy i dyskusja.
- Materiały dotyczące superwizji i samoopieki.

Forma zajęć:

Forma hybrydowa łączy moduły e-learningowe z zajęciami stacjonarnymi. Całkowity czas trwania przedmiotu: 10 godzin.

13. Seminarium dyplomowe i projekt końcowy

Cel przedmiotu:

Przygotowanie do realizacji i prezentacji projektu końcowego stanowiącego podsumowanie studiów. Seminarium integruje wiedzę i umiejętności zdobyte w trakcie całego programu i zapewnia wsparcie metodyczne w realizacji indywidualnego projektu.

Zakładane efekty kształcenia:

1. Sformułować problem badawczy lub praktyczny będący tematem projektu końcowego.
2. Zebrać, przeanalizować i syntetyzować literaturę oraz dane.
3. Opracować i zaprezentować projekt końcowy.
4. Krytycznie ocenić własną pracę i pracę innych uczestników seminarium.
5. Wyciągnąć wnioski praktyczne i określić kierunki dalszego rozwoju.

Tematyka zajęć:

1. Wybór tematu i formy projektu
    - Analiza przypadku klinicznego.
    - Projekt programu profilaktycznego lub edukacyjnego.
    - Analiza organizacyjna (human factor, security awareness).

- Projekt działalności / biznesplan dla praktyki cyberpsychologa.

2. Realizacja i konsultacje
    - Indywidualne konsultacje z opiekunem seminarium.
    - Peer review i wzajemne recenzowanie projektów.
3. Prezentacja i obrona projektu
    - Zasady prezentacji projektu końcowego.
    - Kryteria oceny projektu.

Materiały dydaktyczne:

- Szablony projektów końcowych.
- Przykładowe projekty z poprzednich edycji (anonimizowane).
- Wytyczne metodyczne opiekuna.
- Narzędzia do prezentacji i wizualizacji wyników.

Forma zajęć:

Forma hybrydowa łączy moduły e-learningowe z zajęciami stacjonarnymi. Całkowity czas trwania przedmiotu: 10 godzin.