

# Nowoczesne technologie cyfrowe w edukacji (EdTech)

STUDIA PODYPLOMOWE



## Program studiów

**168**

**13**

**2**

Liczba godzin zajęć   Liczba zjazdów   Liczba semestrów

### PROCESY (48 godz.)

- Specyfika uczenia się osób dorosłych w środowisku cyfrowym (8 godz.)
- Diagnoza potrzeb rozwoju cyfrowego. Definiowanie celów rozwoju i efektów uczenia się w środowisku cyfrowym (8 godz.)
- Projektowanie usług edukacyjnych offline i online skoncentrowanych na użytkownikach (12 godz.)
- Sprzedaż cyfrowych rozwiązań edukacyjnych (8 godz.)
- Finansowanie projektów z obszaru EdTech w perspektywie finansowej 2021–2027 (8 godz.)
- Ocena efektywności projektów z obszaru edukacji cyfrowej (4 godz.)

### TECHNOLOGIA (90 godz.)

- E-learning jako wiodąca metoda kształcenia i rozwoju kompetencji w świecie cyfrowym (30 godz.)
- Gaming w edukacji cyfrowej. Wykorzystanie gier na potrzeby rozwoju kompetencji i budowania zaangażowania użytkowników (12 godz.)
- Learning simulations – innowacyjne symulacje biznesowe na potrzeby rozwoju kompetencji (16 godz.)
- Sztuczna inteligencja (AI) i jej wpływ na transformację ze szczególnym uwzględnieniem edukacji i rozwoju cyfrowego (16 godz.)
- Wirtualna rzeczywistość (VR) w edukacji i rozwoju (8 godz.)
- Rozszerzona rzeczywistość (AR) w edukacji i rozwoju (8 godz.)

### LUDZIE (30 godz.)

- Tworzenie zespołu realizującego usługi z wykorzystaniem rozwiązań EdTech i zarządzanie nim (14 godz.)
- Budowanie marki osobistej (eksperckiej) menedżera/konsultanta EdTech (8 godz.)
- Psychologia podejmowania decyzji w czasach VUCA (8 godz.)