

Projektant UX - User Experience Design z wykorzystaniem AI

- Kierunek - studia podyplomowe

Online 2 semestry Rekrutacja zakończona W PARTNERSTWIE OD PAŹDZIERNIKA

Opis kierunku:

Rekrutacja na ten kierunek została zakończona. Zapisz się na listę rezerwową tutaj:

[Lista rezerwowa](#)

Gwarantujemy pełną zgodność z przepisami prawa i najwyższe standardy edukacyjne.

Nawet najbardziej wyjątkowy pomysł na produkt cyfrowy lub cyfrową transformację może się nie udać, jeżeli prace nie uwzględniają perspektywy trójkąta nieskończoności produktu cyfrowego, który łączy potrzeby biznesu i użytkownika oraz technologię.

Pojawia się tutaj rola Projektanta UX / Product Designera, którego zadaniem jest zaprojektowanie możliwie najlepszego rozwiązania, efektywnego, użytecznego i odpowiadającego na potrzeby biznesu, a jednocześnie adekwatnego w kontekście zasobów technologicznych. I to będzie TWOJA rola.

Na studiach podyplomowych otrzymasz wiedzę z kanonu pracy projektanta, dowiesz się jak przeprowadzać badania jakościowe i ilościowe, jak pracować warsztatowo i budować strategię UX dla produktu cyfrowego. Przeprowadzisz badania użyteczności walidujące pracę własną i pracę Twojego zespołu. Pracować będziesz warsztatowo, praktycznie i mocno narzędziowo - na rzeczywistych zagadnieniach i wyzwaniach biznesowych partnerów.

Otrzymasz również istotną wiedzę z obszarów pokrewnych, bardzo ważnych w kontekście produktu cyfrowego i IT:

- podstawy analityki, gdzie dowiesz się jak pracować z danymi, jakie dane są istotne, jak określać metryki,
- wprowadzenie do Agile i zwinnego wytwarzania produktów cyfrowych,

Dane zamieszczone w niniejszej karcie kierunku mają charakter wyłącznie informacyjny. Dane te nie stanowią oferty zawarcia umowy w rozumieniu art. 66 i nast. kodeksu cywilnego. Zgodnie z art. 160 ust. 3 ustawy z dnia 27 lipca 2005 roku Prawo o szkolnictwie wyższym, umowa między dsw a studentem zawierana jest w formie pisemnej.

- sztukę prezentacji, ponieważ istotnym aspektem pracy jest opowiadanie o rozwiązaniach i produkcji interesariuszom.

Ostatnim moduł przygotuje Cię stworzenia Case Study, jako kluczowego elementu portfolio, a także wzmocni Twoje kompetencje pomocne w zdobyciu wymarzonej pracy w tym zawodzie.

W trakcie studiów otrzymasz bieżące wsparcie mentora - kierownika kierunku, dostęp do narzędzi i materiałów video z każdego modułu.

Studia realizowane są w formule synchronicznej (w czasie rzeczywistym).

Zajęcia, które odbywają się zdalnie są prowadzone przy pomocy platformy Microsoft Teams, a każdy z uczestników dostaje darmowy dostęp do pakietu Microsoft Office.

Dla kogo ten kierunek?

Kierunek dedykowany jest dla:

- osób, które chcą zostać projektantem UX / product designerem,
- osób chcących pracować w branży IT,
- osób, które chcą dowiedzieć się jak wygląda proces projektowania produktów cyfrowych,
- tych, którzy chcą zdobyć, pogłębić warsztat badawczy,
- osób lubiących pracę z ludźmi, warsztatową,
- osób, które chcą poznać nowoczesne zwinne podejście w wytwarzaniu produktów cyfrowych,
- osób szukających ustrukturyzowania wiedzy i znajomości procesu projektowego.

Jest to także naturalny kierunek rozwoju dla:

- grafików
- architektów
- psychologów
- socjologów
- osób pracujących w marketingu
- analityków biznesowych

Studia podyplomowe z tematyką Sztucznej Inteligencji (AI) to inwestycja, która otworzy przed Tobą nowe możliwości:

Dane zamieszczone w niniejszej karcie kierunku mają charakter wyłącznie informacyjny. Dane te nie stanowią oferty zawarcia umowy w rozumieniu art. 66 i nast. kodeksu cywilnego. Zgodnie z art. 160 ust. 3 ustawy z dnia 27 lipca 2005 roku Prawo o szkolnictwie wyższym, umowa między dsw a studentem zawierana jest w formie pisemnej.



- Nauczysz się analizy danych i automatyzacji, nieocenionych w cyfrowym świecie.
- Poznasz najnowsze trendy i technologie, zwiększając swoją innowacyjność.
- Weźmiesz udział w praktycznych projektach z AI, rozwijając swoje umiejętności.
- Połączysz AI z innymi dziedzinami, wykorzystując je w różnych kontekstach.
- Zwiększysz swoją atrakcyjność na rynku pracy dzięki wiedzy z AI.

Tematyka AI będzie realizowana poprzez wybrane przedmioty i dodatkowe moduły szkoleniowe.

Co zyskujesz?

Podczas studiów na tym kierunku dowiesz się:

- czym są i jak projektować interfejsy użytkownika, budować fundamenty dla design systemu i przygotować projekt do developmentu,
- jak rysować procesy w sposób zgodny z notacją, czytelny i możliwy do skalowania w trakcie rozwoju produktu cyfrowego,
- jak przeprowadzać badania jakościowe i ilościowe, projektować spójnie metodologicznie badania i dokonać analizy i rekomendować dalsze prace projektowe,
- jak zbierać dane zastane, rynkowe, dotyczące konkurencji i z nimi pracować, segmentować i szukać przewagi konkurencyjnej,
- jak przeprowadzać ideację w procesie projektowym, generować, sortować pomysły i przekuwać je na konkretne funkcjonalności,
- jak określić i jakich narzędzi używać przy tworzeniu strategii UX, która pozwala zbudować propozycje wartości i gradację funkcjonalną i procesową,
- jak pracować warsztatowo, dobierać grupy robocze i za pomocą design thinking rozwiązywać trudne problemy projektowe,
- jak istotna jest analityka i jak pracować z danymi, jak określać metryki istotne w kontekście konsumowania produktu przez użytkownika,
- jak się wytwarza winnie produkty cyfrowe i jaka jest rola projektanta w tym procesie, jaki jest proces dochodzenia do MVP.

Studia idealne dla Ciebie!

Nie wiesz, na który kierunek się zdecydować? Skontaktuj się z Działem Studiów Podyplomowych: sp@dsw.edu.pl

Bezpłatne szkolenia

Dlaczego jeszcze warto wybrać studia podyplomowe na Uniwersytecie Dolnośląskim DSW? Ponieważ każdy uczestnik

Dane zamieszczone w niniejszej karcie kierunku mają charakter wyłącznie informacyjny. Dane te nie stanowią oferty zawarcia umowy w rozumieniu art. 66 i nast. kodeksu cywilnego. Zgodnie z art. 160 ust. 3 ustawy z dnia 27 lipca 2005 roku Prawo o szkolnictwie wyższym, umowa między dsw a studentem zawierana jest w formie pisemnej.

studiów ma możliwość **bezpłatnie** wziąć udział w aż 4 dodatkowych szkoleniach! Odbędą się one w trakcie jednego weekendu i nie będą ze sobą kolidować godzinowo. Po ukończeniu szkolenia otrzymasz certyfikat potwierdzający udział w szkoleniu. Więcej informacji o szkoleniach pod [linkiem](#).

Formuły studiów podyplomowych

Studia podyplomowe na tym kierunku realizowane są:

- **Online synchronicznie** - studia na tym kierunku prowadzone są zawsze w formule online. Nową wiedzę i umiejętności zdobywasz, dzięki zajęciom realizowanym na platformie MS Teams. Z wykładowcami i kolegami z grupy kontaktujesz się przez Internet, w czasie rzeczywistym (synchronicznie). W zajęciach uczestniczysz w weekendy, zgodnie z ustalonym harmonogramem, łącząc się z miejsca, w którym aktualnie przebywasz.

"

Zawodowo zajmuję się marketingiem i projektowaniem graficznym. Są to dziedziny bardzo dynamiczne i podatne na zmiany, wymagają ciągłego doskonalenia i aktualizacji wiedzy. Chcąc być ciągle na bieżąco, wybrałam studia podyplomowe, ponieważ pozwala mi to na uzyskanie wiedzy od praktyków i ekspertów w swojej dziedzinie. Dodatkowo chciałabym zrozumieć, w jaki sposób ludzie podejmuje różne czynności w internecie i co wpływa na ich decyzje np. zakupowe. Taką wiedzę mogę uzyskać na kierunku UX design - projektowanie doświadczeń użytkownika.

Projektant UX - User Experience Design to studia online. Prowadzone są w dwóch formach: warsztatowej, wykorzystującej 100% czasu na współpracę z innymi studentami oraz wykładowej, pozwalającej na przyswojenie wiedzy teoretycznej w ekspresowym tempie.

Wobec studiów podyplomowych mam szczególne wymagania. Przede wszystkim mają dać mi możliwość zdobycia wyspecjalizowanej wiedzy w skondensowany sposób. Ważne jest także dla mnie zachowanie balansu między życiem zawodowym, osobistym i edukacyjnym, dlatego wybrałam podyplomowe studia online na Uniwersytecie Dolnośląskim DSW.

"

Sylwia Szymczyńska

uczestniczka studiów podyplomowych

Program studiów

Zajęcia prowadzone są przez dwa semestry w trybie online synchronicznie w wymiarze 160 godzin i odbywać się będą za pomocą platformy MS Teams.



Liczba miesięcy nauki:
8



Liczba godzin: **160**



Liczba zjazdów: **10**



Liczba semestrów: **2**

BADANIA I BUSINESS DISCOVERY (40 godz.)

- Desktop research i analiza konkurencji
- Jak zebrać i pracować z danymi zastanymi
- Badania jakościowe
- Badania ilościowe
- Analiza, wnioski i rekomendacje
- Walidacja idei biznesowej

WPROWADZENIE DO DESIGN THINKING (20 godz.)

- Projektowanie warsztatów
- Zebranie grupy roboczej / warsztatowej
- Dobieranie narzędzi warsztatowych
- Jak pracować z grupą warsztatową
- Analiza, wnioski i rekomendacje po warsztatach

AGILE, WYTWARZANIE, DOSTARCZANIE, TECHNOLOGIA (4 godz.)

- Jak wytwarza się produkty cyfrowe
- Planowanie i zarządzanie produktem
- Błędy w zwinnym produkcie
- Trendy technologiczne
- Zarządzanie zwinne pracą własną i zespołu

STRATEGIA UX (20 godz.)

- Jak wnioski z badań i warsztatów przekładać na produkt
- Propozycja wartości
- Mapowanie i gradacja funkcjonalna
- Procesy i przepływy w systemie
- Architektura informacji
- Walidacja procesów i funkcjonalności

Dane zamieszczone w niniejszej karcie kierunku mają charakter wyłącznie informacyjny. Dane te nie stanowią oferty zawarcia umowy w rozumieniu art. 66 i nast. kodeksu cywilnego. Zgodnie z art. 160 ust. 3 ustawy z dnia 27 lipca 2005 roku Prawo o szkolnictwie wyższym, umowa między dsw a studentem zawierana jest w formie pisemnej.

PROJEKTOWANIE (16 godz.)

- Wprowadzenie do interfejsów użytkownika
- Jakie są zasady komunikacji UI
- Jak projektować makiety - proces projektowy
- Jak projektować zespołowo / warsztatowo
- Paper prototyping
- Wprowadzenie do Figmy i makiety lo-fi

MVP - PIERWSZE MAKIETY (16 godz.)

- Co to jest Minimum Viable Product i jak je wyłonić
- Mapowanie i optymalizacja procesów i funkcjonalności pod MVP
- Jak rozmawiać z biznesem o MVP
- Estymacja MVP z developerami
- Makiety mid-fi, hi-fi, prototyp

BADANIA UŻYTECZNOŚCI I DOSTĘPNOŚĆ (16 godz.)

- Badania korytarzowe - pierwsza walidacja
- Badania użyteczności
- Niemoderowane badania użyteczności w narzędziach Maze / Useberry
- Analiza, wnioski i rekomendacje
- Dostępność, WCAG i Section508
- Jak budować produkty uniwersalne

MVP 2.0 (12 godz.)

- Ewaluacja MVP
- Zarządzanie zmianą
- Zarządzanie wersjonowanie
- Testy AB
- Jak mówić o MVP

PODSTAWY ANALITYKI (4 godz.)

- Przegląd narzędzi analitycznych
- Określanie punktu konwersji
- Określanie metryk dla procesów
- Pierwszy dashboard z danymi

SZTUKA PREZENTACJI (4 godz.)

- Dlaczego to potrzebne?
- Cel, konspekt, audytorium
- Budowanie narracji i argumentacji
- Zarządzanie historią

Dane zamieszczone w niniejszej karcie kierunku mają charakter wyłącznie informacyjny. Dane te nie stanowią oferty zawarcia umowy w rozumieniu art. 66 i nast. kodeksu cywilnego. Zgodnie z art. 160 ust. 3 ustawy z dnia 27 lipca 2005 roku Prawo o szkolnictwie wyższym, umowa między dsw a studentem zawierana jest w formie pisemnej.

PROJEKT: NOWA PRACA (8 godz.)

- Przygotowanie CV
- Ewaluacja własna za pomocą DOKtora
- Analiza Cech i Wartości
- Przygotowanie Case Study

WARUNKI UKOŃCZENIA STUDIÓW

- Obrona pracy dyplomowej.

Wykładowcy

Tomasz Żmuda

Zarządzam i projektuję produkty i usługi, buduję i rozwijam zespoły, projektowe i produktowe. Jestem gorącym zwolennikiem zwinnych metod wytwarzania produktów cyfrowych. Stale na tropie idealnego procesu projektowego, miłośnik design thinking, zwolennik uczciwych relacji w trójkącie nieskończoności produktu cyfrowego: biznes - użytkownik - technologia. Jako strateg z doświadczeniem product ownera potrafię koordynować pracę zespołów zarówno projektowych jak i produktowych. Wielokrotnie pivotowałem zespoły z pracy doraźnej przy rozwoju produktu na model pracy w zwinnej. Jako mentor i trener spełniam się dydaktycznie i nadaje szlify adeptom zawodu projektanta, starając się przekazać narybkowi odpowiednie wartości i sposób myślenia. Pełnię też zaszczytną funkcję podcastera i jutubera w Digital Science Podcast. Recydywista prelegent, wystający na scenie m.in Internet BETA, Design Ways czy Mobile Trends Conference.

Marcin Trzeszczyński

Pasjonat świetnego designu, z bogatym doświadczeniem w projektowaniu graficznym, Web i UX Designie. Rozwijał i projektował produkty digitalowe oraz rozwiązania e-commerce m.in. dla: Play, Orange, Neonet, Sygnity, Early Stage czy Santander Bank. Prowadzi szkolenia i warsztaty z UX Designu oraz projektowania w Figmie: dla SDA, Stacja.IT, Sages, Sektor 3.0. Ostatnio, w wolnym czasie projektuje pro bono aplikację mobilną dla Fundacji Santander oraz wspiera UXowo startup z branży MedTech. Prywatnie uwielbia komiksy, bulteriery oraz dobrą kuchnię, należy także do grupy wyznawców Najgorszych Filmów Świata.

Patrycja Walencik

Product Manager @Zendesk Machine Learning Department

Zawodowo skupiona na rozwiązywaniu problemów i dostarczaniu wartości użytkownikom Zendesk - jednego z najpopularniejszych systemów SaaS w zakresie obsługi klienta. Poprzednio związana z telekomunikacją i innowacyjnym dla tej branży produktem - Orange Flex. Wieloletnie doświadczenie w projektowaniu produktów cyfrowych przekłada na współpracę z firmami oraz NGO-sami, gdzie realizuje się jako wykładowczyni, konsultanta oraz mentorka. Wolny czas przeznacza na poszukiwanie doświadczeń, którymi dzieli się na swoim [Instagramie](#).

Dane zamieszczone w niniejszej karcie kierunku mają charakter wyłącznie informacyjny. Dane te nie stanowią oferty zawarcia umowy w rozumieniu art. 66 i nast. kodeksu cywilnego. Zgodnie z art. 160 ust. 3 ustawy z dnia 27 lipca 2005 roku Prawo o szkolnictwie wyższym, umowa między dsw a studentem zawierana jest w formie pisemnej.

Justyna Kraszewska

Grafik, freelancerka, pasjonatka grafiki użytkowej i komunikacji wizualnej. Od lat zajmuję się obszarem Interfejsu Użytkownika (UI), Doświadczenia Użytkownika (UX), grafiką 2D i wszystkim, co z tym związane. Sztuka projektowania i nowe możliwości technologiczne fascynują mnie. Oprócz pracy badawczej, współpracuję z jednostkami kulturalnymi, edukacyjnymi oraz klientami z branży finansowej i technologicznej. Dodatkowo, aktywnie projektuję interaktywne rozwiązania dla stron internetowych, usług i aplikacji mobilnych. Moją drugą pasją jest prowadzenie warsztatów z zakresu Doświadczenia Użytkownika i Lean, zarówno dla firm IT, jak i dla przedsiębiorstw, banków i startupów.

Ceny dla kandydatów

Studia podyplomowe - inwestycja, która się zwraca

Wybierając studia podyplomowe na Uniwersytecie Dolnośląskim DSW możesz rozwinąć swoje kompetencje oraz zdobyć odpowiednie kwalifikacje. Od 18 lat jesteśmy nr 1 wśród uczelni niepublicznych na Dolnym Śląsku według rankingu Perspektyw 2023, a nasze studia podyplomowe ukończyło już ponad 10.000 osób.

Dajemy Ci szansę przełożenia dalszej edukacji na nowe możliwości zawodowe i wzrost wynagrodzenia, nie tylko w obszarze studiów pedagogicznych, ale też tych z obszaru zarządzania, coachingu, prawa, administracji, informatyki, marketingu oraz psychologii.

Szanujemy też Twój czas i pieniądze, dlatego o finansach mówimy otwarcie. Nie mnożymy dodatkowych opłat, nie przemycamy małym druczkiem ukrytych kosztów. U nas wiesz dokładnie, za co płacisz.

Niestacjonarne - Gwarantowane czesne stopniowane

	Rok nauki	Czesne
normal_price rat		
price_after_promotion rat		
price_last_30 rat		

Niestacjonarne - Gwarantowane czesne stałe

Rok nauki	Czesne
-----------	--------

Dane zamieszczone w niniejszej karcie kierunku mają charakter wyłącznie informacyjny. Dane te nie stanowią oferty zawarcia umowy w rozumieniu art. 66 i nast. kodeksu cywilnego. Zgodnie z art. 160 ust. 3 ustawy z dnia 27 lipca 2005 roku Prawo o szkolnictwie wyższym, umowa między dsw a studentem zawierana jest w formie pisemnej.



2 raty	1 rok	3250 zł
---------------	--------------	----------------

Rok nauki	Czesne
-----------	--------

10 rat	1 rok	650 zł
---------------	--------------	---------------

Ceny dla absolwentów WSB i WSB Merito

Niestacjonarne - Gwarantowane czesne stopniowane

	Rok nauki	Czesne
normal_pric e rat		
	price_after_promotio n rat	
		price_last_30 rat

Niestacjonarne - Gwarantowane czesne stałe

	Rok nauki	Czesne
2 raty	1 rok	3250 zł

	Rok nauki	Czesne
10 rat	1 rok	650 zł