

Studia podyplomowe "User experience"

Informacje o usłudze

Czy usługa może być dofinansowana?	Tak
Sposób dofinansowania	<ul style="list-style-type: none">• wsparcie dla osób indywidualnych• wsparcie dla przedsiębiorców i ich pracowników
Rodzaj usługi	Usługa szkoleniowa
Podrodzaj usługi	Studia podyplomowe
Dostępność usługi	Otwarta

Numer usługi	2019/04/12/14073/367960		
Cena netto	4 800,00 zł	Cena brutto	4 800,00 zł
Cena netto za godzinę	25,26 zł	Cena brutto za godzinę	25,26
Usługa z możliwością dofinansowania	Tak		
Liczba godzin usługi	190		
Termin rozpoczęcia usługi	2020-10-24	Termin zakończenia usługi	2021-06-30
Termin rozpoczęcia rekrutacji	2019-04-13	Termin zakończenia rekrutacji	2020-10-23
Maksymalna liczba uczestników	20		
Kategoria główna KU	Inne		
Podstawa uzyskania wpisu w zakresie świadczenia usług współfinansowanych	Akt prawny: posiada uprawnienia do świadczenia usług rozwojowych prowadzących do zdobycia kwalifikacji nadawanych po ukończeniu studiów podyplomowych, o których mowa w art. 2 ust. 1 pkt 11 ustawy z dnia 27 lipca 2005 r. – Prawo o szkolnictwie wyższym (Dz. U. z 2012 r poz. 572, z późn. zm.)		

Zakres tematyczny	Prowadzenie studiów podyplomowych
Czy usługa pozwala na uzyskanie kwalifikacji lub części kwalifikacji zarejestrowanych w ZRK?	Nie
Czy usługa pozwala na uzyskanie kwalifikacji innych niż kwalifikacje zarejestrowane w ZRK?	<p>Warunki uznania kwalifikacji:</p> <p>pyt 1: Czy dokument potwierdzający uzyskanie kwalifikacji zawiera opis efektów uczenia się? <i>Dokumentem potwierdzającym uzyskanie kwalifikacje jest zaświadczenie o ukończeniu studiów podyplomowych z opisem osiągniętych efektów uczenia się oraz świadectwo ukończenia studiów podyplomowych.</i></p> <p>pyt 2 Czy procesy kształcenia oraz walidacji są realizowane z zapewnieniem rozdzielności funkcji? <i>Każdy przedmiot realizowany w ramach studiów podyplomowych kończy się uzyskaniem zaliczenia lub zdaniem egzaminu, co potwierdza nabycie określonych efektów uczenia się. Absolwent uzyskuje kwalifikacje podyplomowe.</i></p> <p>pyt 3: Czy wydany certyfikat jest rozpoznawalny w danej branży, tzn.: czy otrzymał pozytywne rekomendacje od:</p> <p>Walidacja i Certyfikowanie:</p> <p>Nazwa/Kategoria Podmiotu prowadzącego walidację <i>Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania z siedzibą w Rzeszowie</i></p> <p>Nazwa/Kategoria Podmiotu certyfikującego <i>Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania z siedzibą w Rzeszowie</i></p> <p>Podmiot prowadzący walidację nie jest zarejestrowany w BUR? <i>Nie</i></p> <p>Podmiot certyfikujący nie jest zarejestrowany w BUR? <i>Nie</i></p> <p>Podstawa prawna dla Podmiotów/kategorii Podmiotów <i>uprawnione do realizacji procesów walidacji i certyfikowania na mocy innych przepisów prawa</i></p>
Czy usługa prowadzi do nabycia kompetencji?	Tak

Informacje o podmiocie świadczącym usługę

Nazwa podmiotu		WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI I ZARZĄDZANIA Z SIEDZIBĄ W RZESZOWIE	
Osoba do kontaktu	Bartłomiej Cieszyński	Telefon	+48 17 866 15 18
E-mail	bcieszynski@wsiz.rzeszow.pl		

Cel usługi

Cel edukacyjny

Program studiów i treści zajęć zostały opracowane w oparciu o model doświadczenia użytkownika, który uwzględnia 5 kluczowych warstw: warstwa strategii, warstwa zakresu (wymagania wobec produktu interaktywnego – funkcje oraz treści), warstwa struktury (architektura informacji, logika interakcji użytkownika z produktem), warstwa szkieletu (nawigacja, dobór i rozmieszczenie elementów interfejsu użytkownika), warstwa powierzchni (kolorystyka, grafika, typografia).

Szczegółowe informacje o usłudze

Ramowy program usługi

Program studiów obejmuje następujące zagadnienia:

- Analiza biznesowa oraz planowanie strategii produktu cyfrowego
- Cyber-psychologia – psychologiczne aspekty UX
- Projektowanie treści i Webwriting/Copywriting
- Projektowanie architektury informacji i interakcji
- Projektowanie graficzne produktów cyfrowych
- Prototypowanie rozwiązań interaktywnych
- Badania użyteczności
- Podstawy zarządzania projektami produktów cyfrowych
- Praca zespołowa i komunikacja interpersonalna

Efekty usługi (produkty), efekty uczenia się/kształcenia

Analiza biznesowa oraz planowanie strategii produktu cyfrowego

- Posiada wiedzę na temat procesu analizy biznesowej, planowania strategii oraz zbierania i zarządzania wymaganiami wobec produktów interaktywnych.
- Zna kluczowe metody, techniki i narzędzia związane z analizą użytkowników produktu cyfrowego, planowaniem modelu biznesowego, propozycji wartości oraz wydobywaniem i specyfikacją wymagań.
- Potrafi rozpoznać i analizować wymagania z wykorzystaniem odpowiednich technik i metod oraz opracować specyfikację wymagań wobec produktu cyfrowego z uwzględnieniem potrzeb użytkowników w kontekście zaplanowanej strategii rozwiązania interaktywnego.

Cyber-psychologia - psychologiczne aspekty UX

- Zna kluczowe koncepcje, teorie i modele z zakresu cyber-psychologii
- Posługuje się terminologią naukową z zakresu cyber-psychologii
- Potrafi stworzyć projekt zorientowany na użytkownika
- Potrafi dokonać ewaluacji projektu oraz jego optymalizacji
- Potrafi dopasować metody badania potrzeb użytkowników do określonej grupy docelowej

Projektowanie treści i Webwriting/Copywriting

- Rozumie rolę treści w komunikacji ze współczesnym odbiorcą/konsumentem oraz zna istniejące bariery i ograniczenia
- Potrafi zdefiniować i odróżnić podstawowe formaty treści oraz zna ich prawidłową strukturę
- Rozpoznaje i ocenia potrzeby w zakresie projektowania, struktury i konstrukcji treści kierowanej do odbiorcy końcowego
- Potrafi znaleźć i dokonać korekty co najmniej podstawowych błędów w projektowanych treściach

Projektowanie architektury informacji i interakcji

- Rozumie rolę i znaczenie architektury informacji w projektach produktów interaktywnych.
- Zna proces projektowania architektury informacji i interakcji oraz techniki i metody pozwalające opracować architekturę informacji z uwzględnieniem zaplanowanej strategii produktu oraz potrzeb docelowych użytkowników.
- Potrafi dobrać odpowiednie techniki i metody oraz opracować architekturę informacji dla produktu cyfrowego o określonej specyfice.

Projektowanie graficzne produktów cyfrowych

- Rozumie zagadnienia psychofizjologii widzenia w procesach projektowych.
- Potrafi opisać metody, techniki i narzędzia używane do projektowania graficznego
- Potrafi samodzielnie posługiwać się oprogramowaniem do grafiki wektorowej i rastrowej.
- Potrafi wykonać użyteczny projekt angażując produkty i usługi cyfrowe.

Prototypowanie rozwiązań interaktywnych

- Rozumie rolę i znaczenie prototypowania w procesie rozwoju produktów cyfrowych oraz zna dobre praktyki w zakresie prototypowania.
- Potrafi opracować prototyp wskazanego elementu rozwiązania interaktywnego w formie szkieletów, makiet, scenorysów oraz prototypu interaktywnego.
- Zna wybrane środowiska programowe w zakresie najważniejszych funkcjonalności, dedykowane prototypowaniu produktów cyfrowych.

Badania użyteczności

- Rozumie istotę badań użyteczności oraz rolę badań w cyklu wytwórczym.
- Potrafi opisać metody, techniki i narzędzia badawcze używane w badaniach użyteczności.
- Potrafi przy użyciu oceny eksperckiej przeprowadzić samodzielną diagnostykę podstawowych problemów zmniejszających ergonomię produktu cyfrowego i zaproponować ich rozwiązania.
- Potrafi wykonać badanie produktu cyfrowego z wykorzystaniem jednej z metod badania na użytkownikach.

Podstawy zarządzania projektami produktów cyfrowych

- Posiada wiedzę na temat procesu zarządzania projektem produktów cyfrowych, ról i obowiązków członków zespołu projektowego oraz metodyk zarządzania przedsięwzięciami informatycznymi.
- Potrafi wykorzystać metody i techniki zarządzania projektami w celu zaplanowania działań projektowych, alokacji zadań do członków zespołu, określenia pracochłonności prac oraz ustalenia priorytetów.

Praca zespołowa i komunikacja interpersonalna

- Posiada podstawową wiedzę z zakresu komunikacji społecznej
- Potrafi rozpoznać zalety i ograniczenia komunikacji online i offline
- Potrafi zaplanować i wdrożyć adekwatne strategie komunikacji w grupie oraz z interesariuszami zewnętrznymi
- Potrafi skutecznie rozwiązywać problemy komunikacyjne oraz niwelować istniejące bariery
- Potrafi wdrażać kreatywne strategie komunikacji z potencjalnymi klientami

Grupa docelowa

Studia kształcą od podstaw specjalistów ds. User Experience odgrywających kluczową rolę w projektowaniu i wdrażaniu produktów interaktywnych takich jak m.in. systemy webowe, aplikacje mobilne, systemy dla urządzeń ubieralnych (Wearables) np. SmartWatch, czy inne rozwiązania z kategorii Internet rzeczy (Internet of Things). Specjaliści ds. UX są odpowiedzialni za całość wrażeń doświadczanych podczas korzystania z produktu interaktywnego tak, aby istotnie zwiększyć satysfakcję konsumenta oraz prawdopodobieństwo sukcesu rynkowego produktu.

Opis warunków uczestnictwa

Studia podyplomowe mogą podjąć osoby z wykształceniem wyższym (I lub II stopnia). Rejestracja na studia odbywa się poprzez stronę <http://podyplomowe.wsiz.pl/rekrutacja-online.html>. Uczestnik zobowiązany jest do przestrzegania regulaminu studiów dostępnego na ww stronie.

Materiały dydaktyczne

Zapewniamy uczestnikom studiów dostęp do materiałów przekazywanych przez wykładowców poszczególnych przedmiotów drogą elektroniczną oraz na platformie Dropbox.

Informacje dodatkowe

Zajęcia prowadzą pracownicy dydaktyczni uczelni oraz specjaliści z praktycznym doświadczeniem spoza środowiska akademickiego. Słuchacze na koniec każdego semestru są proszeni o wystawienie oceny z zakresu przydatności programu studiów i jakości prowadzenia zajęć.

Zajęcia odbywają się w soboty-niedziele co 2 tygodnie po około 8h lekcyjnych każdego dnia.

Harmonogram

LP	Przedmiot / Temat zajęć	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
Brak danych					

Osoby prowadzące usługę

Imię i nazwisko	Jacek Jakiela
Obszar specjalizacji	Biznes elektroniczny, analityka biznesowa, analiza i projektowanie informatycznych systemów zarządzania, bazami danych oraz technologiami agentowymi.
Doświadczenie zawodowe	Jest autorem lub współautorem wielu opracowań dydaktycznych dla informatycznych i ekonomicznych kierunków studiów, m. in. warsztatów „4C of e Business”, przewodnika dla przedsiębiorców „e Biznes dla MŚP. Korzystanie z innowacji w biznesie” oraz podręcznika „Bazy danych. Przewodnik architekta informacji”. Jest również odpowiedzialny za program IT Academy, którego celem jest wzbogacanie treści dydaktycznych o materiały dotyczące najnowszych technologii informacyjno-komunikacyjnych, opracowanych przez firmę Microsoft oraz specjalność „Informatyka w zarządzaniu przedsiębiorstwem”, w ramach której kształceni są analitycy biznesowi i analitycy informatycznych systemów zarządzania.
Doświadczenie w świadczeniu tego typu usług	Prowadzi zajęcia na studiach I i II stopnia oraz studiach podyplomowych, kursy i szkolenia z zakresu posiadanych kwalifikacji i doświadczenia zawodowego.
Wykształcenie	dr nauk technicznych w dziedzinie informatyka.

Lokalizacja usługi

<p>Adres: mjr. Henryka Sucharskiego 2 35-225 Rzeszów, woj. podkarpackie</p> <p>Szczegóły miejsca realizacji usługi: Zajęcia dydaktyczne realizowane będą w siedzibie uczelni przy ul. Sucharskiego 2. Informacje i sprawy bieżące - pokój nr 48 Centrum Studiów Podyplomowych.</p>	Warunki logistyczne:
--	----------------------