

**Uniwersytet
SWPS**

Uniwersytet SWPS

**Studia Podyplomowe Poznań: User
Experience Design- doświadczenie
użytkownika usług cyfrowych**

Numer usługi 2023/03/09/14313/1729923

zdalna w czasie rzeczywistym

Studia podyplomowe

186 h

14.10.2023 do 29.06.2024

14 900,00 PLN brutto

14 900,00 PLN netto

80,11 PLN brutto/h

80,11 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Administracja IT i systemy komputerowe

Sposób dofinansowaniawsparcie dla osób indywidualnych
wsparcie dla pracodawców i ich pracowników**Grupa docelowa usługi**

Adresatami studiów są osoby aktywne zawodowo chcące skutecznie pracować nad tworzeniem i rozwojem produktów i usług cyfrowych w kontekście sposobu ich zaprojektowania dla odbiorcy końcowego.

Studia nie wymagają wiedzy na temat User Experience, natomiast pomocna będzie wiedza i zainteresowanie tematyką produktów cyfrowych. Studia będą w szczególności przydatne osobom:

- pracującym nad tworzeniem/rozwojem produktów cyfrowych, jednak dotychczas bez realnego uwzględnienia perspektywy użytkownika końcowego
- rozpoczynającym pracę na stanowisku obejmującym projektowanie UX, szczególnie w organizacji, która dopiero tworzy kompetencje w tym zakresie.

Przykładowe specjalizacje osób będących adresatami studiów: marketing, zarządzanie produktem, programowanie.

Minimalna liczba uczestników

11

Maksymalna liczba uczestników

25

Data zakończenia rekrutacji

14-10-2023

Forma prowadzenia usługi

zdalna w czasie rzeczywistym

Liczba godzin usługi

186

Podstawa uzyskania wpisu do BUR	art. 163 ust. 1 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (t.j. Dz. U. z 2023 r. poz. 742, z późn. zm.)
Zakres uprawnień	Studia podyplomowe

Cel

Cel edukacyjny

Usługa "User Experience Design" przygotowuje słuchaczy do projektowania produktów i usług cyfrowych ze stałym uwzględnianiem głosu użytkownika końcowego. Studia pozwalają absolwentowi opanować cały proces projektowy - od idei, tworzenia koncepcji, poprzez prototypowanie, aż do uruchomienia i pracy z działającym produktem.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
WIEDZA: wiedza z zakresu ergonomii interfejsów użytkownika produktów cyfrowych, zrozumienie procesu badawczo-projektowego dla produktów cyfrowych, wiedza o dobrych praktykach w zakresie sposobu zaprojektowania kluczowych kategorii produktów cyfrowych UMIEJĘTNOŚCI umiejętność definiowania produktów i usług cyfrowych z punktu widzenia ich wartości dla biznesu i użytkownika końcowego umiejętność modelowania i prototypowania interfejsów użytkownika dla usług cyfrowych w różnych kontekstach, umiejętność doboru właściwych metod UX dla kolejnych faz tworzenia i rozwoju usług/produktów cyfrowych, KOMPETENCJE SPOŁECZNE umiejętność współpracy z różnymi jednostkami biznesowymi biorącymi udział w budowie produktów cyfrowych, umiejętność zbierania i analizowania wymagań użytkowników końcowych produktów, umiejętność prezentowania i komunikowania decyzji projektowych,	Zgodność z celami i standardami: Sprawdzenie, czy osiągnięcia osoby studiującej są zgodne z wcześniej określonymi celami edukacyjnymi i standardami nauczania. Jasność i precyzja: Ocenianie czy osiągnięcia osoby studiującej są jasne, konkretne i precyzyjne, czyli czy pokazują rzeczywiste zrozumienie i opanowanie materiału. Zastosowanie w praktyce: Ocena zdolności osoby studiującej do zastosowania nabytej wiedzy i umiejętności w praktycznych sytuacjach lub zadaniach. Interakcja i komunikacja: Analiza umiejętności osoby studiującej w komunikacji i współpracy z innymi, zarówno w kontekście edukacyjnym, jak i społecznym	Test teoretyczny
		Prezentacja
		Debata swobodna

Kwalifikacje

Inne kwalifikacje

Uznane kwalifikacje

Pytanie 2. Czy dokument został wydany przez organy władz publicznych lub samorządów zawodowych na podstawie ustawy lub rozporządzenia?

Świadectwo ukończenia studiów podyplomowych zgodnie z przepisami określonymi w Ustawie z dnia 20 lipca 2018 r.- Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce

Informacje

Podstawa prawna dla Podmiotów / kategorii Podmiotów	uprawnionych do wydawania dokumentów potwierdzających uzyskanie kwalifikacji, w tym w zawodzie
Nazwa/Kategoria Podmiotu prowadzącego walidację	Uniwersytet SWPS
Podmiot prowadzący walidację jest zarejestrowany w BUR	Tak
Nazwa/Kategoria Podmiotu certyfikującego	Uniwersytet SWPS
Podmiot certyfikujący jest zarejestrowany w BUR	Tak

Program

Program obejmuje **186 godzin**, na które składa się 12 zjazdów po 16-18 godzin. Szczegółowe bloki zajęć:

UX w organizacjach 16h

- Wprowadzenie do UX i użyteczności (12 godz.):
 - Wprowadzenie do UX
 - Biznesowa wartość UX
 - Projektowanie zorientowane na użytkownika
 - Użyteczność produktu
 - Omówienie wyzwań projektowych dla projektów zaliczeniowych
- Podstawy psychologii poznawczej (4 godz.)

Faza odkrywania 34h

- Cele biznesowe projektu (5 godz.):
 - Kluczowe cele / analiza biznesowa problemu
 - Modele biznesowe
 - Mierniki biznesowe
 - Budżetowanie projektu
- Badania UX w procesie projektowym (13 godz.):

- Planowanie badań cz1 (cele i pytania badawcze)
- Planowanie badań cz1 (metody badawcze)
- Opracowanie pytań i metod badawczych
- Dobór próby do badania
- Opracowanie narzędzia badawczego
- Warsztaty strategii UX. Definiowanie produktu (16 godz.):
- Product discovery. Jak odkrywane są nowe produkty
- Design thinking i inne metody kreatywnego rozwiązywania problemów biznesowych
- Propozycja wartości
- Storyboarding i myślenie wizualne
- Priorytetyzacja

Faza projektowania 96h

- Projektowanie ścieżki użytkownika. Architektura informacji (13 godz.):
- Przegląd metod pracy nad scenariuszami użycia
- User Story Mapping w praktyce
- Architektura informacji
- Konsultacje projektu zaliczeniowego (8 godz.)
- Psychologiczne aspekty interfejsów użytkownika (4 godz.)
- Szkicowanie i warsztaty kreatywne, design studio (8 godz.):
- Metody szybkiego opracowywania koncepcji GUI w pracy indywidualnej i grupowej,
- Założenia Design Sprint
- Warsztat Design Studio
- Prototypowanie serwisów i aplikacji web/mobile (31 godz.):
- Obsługa narzędzi
- Prototypowanie dla Web: serwisy WWW, formularze, aplikacje webowe B2C, responsywność
- Prototypowanie: aplikacje mobilne
- Prototypowanie w szczególnych kontekstach: aplikacje enterprise/przemysłowe, konwersacje, poza kanałem digital.
- Pisanie interfejsów użytkownika - UX writing (6 godz.)
- Dostępność, prywatność i inne wyzwania dla projektantów (4 godz.)
- Projektowanie graficzne (6 godz.)
- Testy UX z użytkownikami (16 godz.):
- Planowanie testów z użytkownikami
- Realizacja testów (w tym moderacja)
- Praca nad projektem zaliczeniowym

Faza realizacji. UX w rozwoju produktu 28h

- Od prototypu do frontendu. Współpraca z zespołem developerskim (16godz.)
- Podstawy wiedzy o frontend development
- Współpraca z zespołem developerskim
- Wyzwania w kontekście frontendu web, mobile
- Rola UX w zarządzaniu produktem. Pomiar UX. (12 godz.)

Zakończenie 12h

- Przyszłość projektowania doświadczeń (4 godz.)
- Prezentacje finalne i zakończenie (8 godz.)

Łączna liczba godzin na kierunku 186

Każdy z uczestników studiów podczas zajęć z prototypowania będzie zobowiązany korzystać z własnego laptopa. Oprogramowanie zapewnia Uczelnia.

Studia trwają dwa semestry, podczas których można uzyskać 30 punktów ECTS.

Forma realizacji zajęć - online. Wszystkie zajęcia odbywają się w Google Meet.

Warunki techniczne niezbędne do udziału w części usługi realizowanie zdalnie:1) platforma /rodzaj komunikatora, za pośrednictwem którego prowadzona będzie usługa: narzędzie z pakietu Google G-Suit (google classroom oraz google meet)2) minimalne wymagania sprzętowe, jakie musi spełniać komputer Uczestnika lub inne urządzenie do zdalnej komunikacji: komputer z procesorem Intel Pentium 4 lub nowszy, obsługujący SSE2, 2 GB pamięci RAM, zainstalowany jeden z systemów operacyjnych Windows 7, 8, 10, macOS 10.9 lub nowszy. Dodatkowo wbudowany lub zewnętrzny mikrofon, opcjonalnie kamera video. (Do obsługi wideo w jakości HD wymagany jest procesor Intel drugiej generacji i3/i5/i7 2,2 GHz, odpowiednik firmy AMD lub lepszy). Android z systemem 5.0 lub nowszy/ iPhone z systemem iOS 11.0 lub nowszy.3) minimalne wymagania dotyczące parametrów łącza sieciowego, jakim musi dysponować Uczestnik: <https://support.google.com/a/answer/1279090> 4) niezbędne oprogramowanie umożliwiające Uczestnikom dostęp do prezentowanych treści i materiałów: Przeglądarka Google Chrome lub Mozilla Firefox, Adobe Reader , Pakiet biurowy np Libre Office, Open office lub Microsoft office. 5) okres ważności linku umożliwiającego : bez ograniczeń w trakcie trwania usługi

Sposób walidacji części usługi prowadzonej zdalnie - zgodnie z programem studiów. Na ostatnim zjeździe na zakończenie studiów przeprowadzone będą prezentacje, debaty, test teoretyczny.

Materiały dla uczestników usługi dostarczane są w wersji elektronicznej (pliki PDF, prezentacje, linki do artykułów) oraz/lub materiałów drukowanych koniecznych do przeprowadzenia zajęć.

Pozostali prowadzący: Krzysztof Kozak, Piotr Sałata, Milena Rokiczan-Kwapisz, Andrzej Pyra, Radosław Śmigasiewicz, Anna Kamza, Dawid Woźniak, Karina Ślęzak.

Absolwenci otrzymują, przewidziane Ustawą, świadectwo ukończenia Studiów Podyplomowych na Uniwersytecie SWPS.

Z ważnych przyczyn Centrum Studiów Podyplomowych i Szkoleń może dokonać zmian w programie i kadrze studiów.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 28

Przedmiot / temat zajęć	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 28 Wprowadzenie do UX i użyteczności	14-10-2023	09:00	16:00	07:00
2 z 28 Wprowadzenie do UX i użyteczności	15-10-2023	09:00	12:15	03:15
3 z 28 Podstawy Psychologii poznawczej	15-10-2023	12:45	16:00	03:15
4 z 28 Cele biznesowe projektu	28-10-2023	09:00	13:15	04:15
5 z 28 Badania UX w procesie projektowym	28-10-2023	13:45	16:00	02:15
6 z 28 Badania UX w procesie projektowym	29-10-2023	09:00	16:00	07:00

Przedmiot / temat zajęć	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
7 z 28 Warsztaty strategii UX-Definiowanie produktu	18-11-2023	09:00	16:00	07:00
8 z 28 Warsztaty strategii UX-Definiowanie produktu	19-11-2023	09:00	16:00	07:00
9 z 28 Projektowanie ścieżki użytkownika	02-12-2023	09:00	16:00	07:00
10 z 28 Architektura informacji	03-12-2023	09:00	13:15	04:15
11 z 28 Konsultacje projektu zaliczeniowego	03-12-2023	13:45	16:00	02:15
12 z 28 Szkicowanie i warsztaty kreatywne, design studio	13-01-2024	09:00	16:00	07:00
13 z 28 Psychologiczne aspekty interfejsów użytkownika	14-01-2024	09:00	12:15	03:15
14 z 28 Prototypowanie serwisów i aplikacji web/mobile	10-02-2024	09:00	16:00	07:00
15 z 28 Prototypowanie serwisów i aplikacji web/mobile	11-02-2024	09:00	16:00	07:00
16 z 28 Prototypowanie serwisów i aplikacji web/mobile	09-03-2024	09:00	16:00	07:00
17 z 28 Prototypowanie serwisów i aplikacji web/mobile	10-03-2024	09:00	15:15	06:15

Przedmiot / temat zajęć	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
18 z 28 Pisanie interfejsów użytkownika - UX writing	23-03-2024	09:00	14:15	05:15
19 z 28 Testy UX z użytkownikami	24-03-2024	09:00	16:00	07:00
20 z 28 Projektowanie graficzne	06-04-2024	09:00	14:15	05:15
21 z 28 Testy UX z użytkownikami	07-04-2024	09:00	16:00	07:00
22 z 28 Od prototypu do frontendu- Współpraca z zespołem developerskim	20-04-2024	09:00	16:00	07:00
23 z 28 Dostępność, prywatność i inne wyzwania dla projektantów	21-04-2024	09:00	12:15	03:15
24 z 28 Od prototypu do frontendu- Współpraca z zespołem developerskim	11-05-2024	09:00	16:00	07:00
25 z 28 Przyszłość UX	12-05-2024	09:00	12:15	03:15
26 z 28 Rola UX w zarządzaniu produktem- Pomiar UX-	25-05-2024	09:00	16:00	07:00
27 z 28 Rola UX w zarządzaniu produktem- Pomiar UX-	26-05-2024	09:00	12:15	03:15
28 z 28 Prezentacje finalne i zakończenie	08-06-2024	09:00	16:00	07:00

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	14 900,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	14 900,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	80,11 PLN
Koszt osobogodziny netto	80,11 PLN
W tym koszt walidacji brutto	0,00 PLN
W tym koszt walidacji netto	0,00 PLN
W tym koszt certyfikowania brutto	0,00 PLN
W tym koszt certyfikowania netto	0,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Wojciech Chojnacki

Z wykształcenia Magister z 13-letnim doświadczeniem w działaniach User Experience (badania, projektowanie, product management, szkolenia i mentoring).

Pracował dla marek takich jak Orange, ING, Blue Media, Philip Morris International, Santander Bank Polska, KRUK SA. W Symetrii odpowiada za rozwój nowych kompetencji i usług. Współtwórca i trener szkoleń UX-PM oraz prelegent konferencji UX (m.in. UX Masterclass Milan, UX Poland 2018). Współtwórca narzędzia do zwinnych badań z użytkownikami Respoteam.com.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Materiały dla uczestników usługi dostarczane są w wersji elektronicznej (pliki PDF, prezentacje, linki do artykułów) oraz/lub materiałów drukowanych koniecznych to przeprowadzenia zajęć.

Informacje dodatkowe

Zajęcia odbywają się w formie wykładów, ćwiczeń lub seminariów. Podczas ich trwania wykorzystuje się dostępne udogodnienia: czat, możliwość prezentowania slajdów i udostępniania ekranu.

Zaświadczenie informujące o ukończeniu studiów jest wydawane po finalizacji usługi.

Opłata za studia w roku akademickim 2023/2024:

10 rat - 1580 zł

2 raty - 7650 zł

1 rata - 14900 zł

Szczegółowe informacje na temat kierunku znajda Państwo pod adresem: <https://swps.pl/oferta/poznan/podyplomowe/informatyka-nowe-technologie/user-experience-design-doswiadczenie-uzytkownika-uslug-cyfrowych>

Podana cena obowiązuje przy opłacie jednorazowej za czesne. Cena za studia podana w ramach powyższej Karty Usługi w Bazie Usług Rozwojowych nie obejmuje opłaty rekrutacyjnej w kwocie 300 zł. Opłata rekrutacyjna nie jest wliczana do kwoty czesnego i jest wnoszona przez kandydata na etapie rekrutacji. Absolwenci i studenci Uniwersytetu SWPS są zwolnieni z jej wnoszenia.

Warunki techniczne

Warunki techniczne niezbędne do udziału w części usługi realizowanie zdalnie: 1) platforma /rodzaj komunikatora, za pośrednictwem którego prowadzona będzie usługa: narzędzie z pakietu Google G-Suit (google classroom oraz google meet) 2) minimalne wymagania sprzętowe, jakie musi spełniać komputer Uczestnika lub inne urządzenie do zdalnej komunikacji: komputer z procesorem Intel Pentium 4 lub nowszy, obsługujący SSE2, 2 GB pamięci RAM, zainstalowany jeden z systemów operacyjnych Windows 7, 8, 10, macOS 10.9 lub nowszy. Dodatkowo wbudowany lub zewnętrzny mikrofon, opcjonalnie kamera video. (Do obsługi wideo w jakości HD wymagany jest procesor Intel drugiej generacji i3/i5/i7 2,2 GHz, odpowiednik firmy AMD lub lepszy). Android z systemem 5.0 lub nowszy/ iPhone z systemem iOS 11.0 lub nowszy. 3) minimalne wymagania dotyczące parametrów łącza sieciowego, jakim musi dysponować Uczestnik: <https://support.google.com/a/answer/1279090> 4) niezbędne oprogramowanie umożliwiające Uczestnikom dostęp do prezentowanych treści i materiałów: Przeglądarka Google Chrome lub Mozilla Firefox, Adobe Reader, Pakiet biurowy np Libre Office, Open office lub Microsoft office. 5) okres ważności linku umożliwiającego: bez ograniczeń w trakcie trwania usługi.

Kontakt



Alicja Pers

E-mail apers@swps.edu.pl

Telefon (+48) 61 2711 252