

**Uniwersytet
SWPS**

Uniwersytet SWPS



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

Numer usługi 2024/04/23/14313/2132902

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

📚 Studia podyplomowe

🕒 186 h

📅 12.10.2024 do 30.06.2025

11 900,00 PLN brutto

11 900,00 PLN netto

63,98 PLN brutto/h

63,98 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

11-10-2024

Forma prowadzenia usługi

zdalna w czasie rzeczywistym

Liczba godzin usługi

186

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
<p>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</p> <p>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,</p> <p>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,</p>	<p>Zgodność z celami i standardami: Sprawdzenie, czy osiągnięcia osoby studiującej są zgodne z wcześniej określonymi celami edukacyjnymi i standardami nauczania.</p> <p>Jasność i precyzja: Ocenianie czy osiągnięcia osoby studiującej są jasne, konkretne i precyzyjne, czyli czy pokazują rzeczywiste zrozumienie i opanowanie materiału.</p> <p>Zastosowanie w praktyce: Ocena zdolności osoby studiującej do zastosowania nabytej wiedzy i umiejętności w praktycznych sytuacjach lub zadaniach.</p> <p>Interakcja i komunikacja: Analiza umiejętności osoby studiującej w komunikacji i współpracy z innymi, zarówno w kontekście edukacyjnym, jak i społecznym</p>	<p>Test teoretyczny</p> <p>Prezentacja</p> <p>Debata swobodna</p>

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 studiówprzeprowadzone 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 to 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: 2

Przedmiot / temat zajęć	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
 Zjazd 1 Google Meet	12-10-2024	09:00	16:00	07:00
 Zjazd 1 Google Meet	13-10-2024	09:00	16:00	07:00

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	11 900,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	11 900,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	63,98 PLN

Koszt osobogodziny netto	63,98 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.

Jednym z warunków zaliczenia studiów jest 80% obecności na zajęciach.

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 opalciu 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