

**Uniwersytet  
SWPS**

Uniwersytet SWPS



## Studia podyplomowe WROCŁAW: User Experience Design/Product Design

Numer usługi 2024/04/23/14313/2133257

📍 Wrocław / mieszana (stacjonarna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)

📖 Studia podyplomowe

🕒 193 h

📅 01.10.2024 do 30.06.2025

**14 900,00 PLN** brutto

14 900,00 PLN netto

77,20 PLN brutto/h

77,20 PLN netto/h

## Informacje podstawowe

<b>Kategoria</b>	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
<b>Sposób dofinansowania</b>	wsparcie dla osób indywidualnych wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
<b>Grupa docelowa usługi</b>	<p>Kierunek dedykowany jest dla osób z pasją, ciekawością świata, które chcą tworzyć, projektować i zmieniać produkty i usługi cyfrowe. Naszym celem jest praktyczne kształcenie projektantów tworzących użyteczne i angażujące produkty i usługi digitalowe.</p> <p>User Experience Design to pierwsze w Polsce studia zajmujące się całościowo tematyką projektowania doświadczeń w ramach tworzenia produktów cyfrowych - Product design i User Experience z aspektami CX oraz Service Design.</p>
<b>Minimalna liczba uczestników</b>	1
<b>Maksymalna liczba uczestników</b>	60
<b>Data zakończenia rekrutacji</b>	30-09-2024
<b>Forma prowadzenia usługi</b>	mieszana (stacjonarna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)
<b>Liczba godzin usługi</b>	193
<b>Podstawa uzyskania wpisu do BUR</b>	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.)
<b>Zakres uprawnień</b>	Studia podyplomowe

# Cel

## Cel edukacyjny

Celem studiów jest nabycie przez słuchaczy studiów wiedzy na temat wzorcowego procesu projektowego User Experience Design, umiejętności doboru technik i metod pracy w zależności od etapu projektu i stawianych sobie celów, wykorzystywania wiedzy z poprzednich etapów do określania celów kolejnych. Ogólnym celem studiów jest wypracowanie produktu cyfrowego zgodnie z metodologią UCD, od zbadania potrzeb po przetestowanie koncepcji produktu.

## Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<p><b>WIEDZA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- z zakresu designu (UX z aspektami CX, Service Design, Product Design)</li><li>- z zakresu terminologii i różnic między obszarami UX, Design Thinking, CX, Service design, Ai.</li><li>- proces projektowania produktów i usług cyfrowych (Product design, Service Design, UX, AI, Cx)</li><li>- poznanie historii branży UX Design oraz obecnych globalnych trendów rynkowych</li><li>- wiedza z zakresu innowacji technologicznych i nowoczesnych modeli pracy</li><li>- z zakresu doświadczeń pracy nad projektami komercyjnymi</li><li>- poznanie procesu realizacji projektu produktu</li><li>- opracowywanie definicji produktu i prezentacja koncepcji</li><li>- z zakresu pracy w grupie interdyscyplinarnej</li><li>- budowanie strategii dla produktu, modelowania produktu, prototypowania produktu, testowania produktu</li><li>- sposób mierzenia satysfakcji użytkowników i KPI biznesowych</li><li>- badania użyteczności i ergonomii/usability, nauka teorii i praktyki</li><li>- budowanie prototypów i testowanie</li><li>- prezentacja finalnego produktu</li></ul>	<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>Prezentacja</p> <p>Test teoretyczny</p>

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<p><b>UMIEJĘTNOŚCI</b>  <b>Słuchacz potrafi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- zaplanować i przeprowadzić badania potrzeb użytkowników produktów i usług cyfrowych,</li> <li>- definiować grupę docelową produktu oraz jego zakres funkcjonalnego</li> <li>- zdefiniować produkt oraz jego zakres funkcjonalny</li> <li>- zastosować techniki warsztatowe podczas pracy nad produktem np. Value Proposition, Customer Journey .</li> <li>- opracować strategię produktu, zdefiniowaną w aspektach istotnych z punktu widzenia UX,</li> <li>- zamodelować działanie produktu cyfrowego,</li> <li>- zaprojektować makiety funkcjonalne produktu</li> <li>- pracować w grupie nad produktem</li> <li>- przyjmować informacje zwrotne od Mentorów i Ekspertów</li> <li>- zaplanować i przeprowadzić testy użyteczności, realizowane na tych makietach</li> <li>- zaprezentować koncepcję produktu w działaniu w formie pitch deck presentation</li> </ul>	<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><b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- umiejętność myślenia projektowego i innowacyjnego</li> <li>- umiejętność pracy zespołowej (facylitacja, moderacja, kooperacja, techniki warsztatowe)</li> <li>- umiejętność badania potrzeb użytkowników i decydentów</li> <li>- zrozumienie wartości skutecznej komunikacji międzyludzkiej,</li> <li>- zrozumienie interdyscyplinarności zawodu projektanta UX</li> <li>- samokształcenie się</li> <li>- prawidłowa identyfikacja i rozstrzygnięcie dylematów związanych z wykonywaniem zawodu</li> <li>- poznanie różnych perspektyw członków zespołu projektowego</li> </ul>	<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>

## 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

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

## Program

PROGRAM:

Program obejmuje ponad **193 godziny** zajęć dydaktycznych, realizowanych w formie warsztatów, interaktywnych seminariów jak i wykładów. Studia umożliwiają zdobycie 42 punktów ECTS. Studia trwają rok (dwa semestry). Program studiów obejmuje następujące zajęcia:

### BLOK I. Badania potrzeb

- Inauguracja
- Wstęp do UX i Product Design
- Tworzenie i organizacja zespołów projektowych
- Organizacja pracy zespołu i definiowania tematu projektu
- Analiza Trendów
- Mentoring - spotkanie z Mentorem
- Omówienie etapu z Ekspertem
- Specyfika badań UX
- Metody badania potrzeb
- Wstęp do psychologii
- Desk research i przygotowanie do badań
- Wykorzystanie AI w UX/PD
- Plan badania
- Techniki prowadzenia wywiadu
- Analiza i raportowanie
- Tworzenie Person
- Konsultacje z Ekspertem
- Mentoring

### BLOK II. Strategia

- Omówienie etapu z Ekspertem

- Definicja i strategia produktu
- Visual thinking
- Customer Journey
- Value Proposition
- Techniki prezentacji
- Definiowanie produktu
- Budowanie modeli biznesowych i określenie wskaźników produktu
- Konsultacje z Ekspertem
- Mentoring

### **BLOK III. Modelowanie**

- Omówienie etapu z Ekspertem
- Architektura informacji: struktura produktu, nawigacja, nazewnictwo, wyszukiwanie
- User scenario - tworzenie scenariuszy użycia
- User flow
- Użyteczność i dostępność produktu
- Szkicowanie Lo-Fi
- Design studio & Design critique - szkicowanie rozwiązań Lo-fi
- Benchmarking wzorców projektowych
- Konsultacje z Ekspertem
- Mentoring

### **BLOK IV. Prototypowanie**

- Omówienie etapu z Ekspertem
- Współpraca z zespołem zespołem wdrożeniowym
- Psychologiczne aspekty projektowania
- Wstęp prototypowania: pojęcia, proces prototypowania, organizacja pracy projektanta, design systemy, dobre praktyki, narzędzia do prototypowania
- Design ops
- UX writing - pisanie przyjaznych treści
- Projektowanie rozwiązań RWD (responsive web design)
- Projektowanie aplikacji mobilnych
- Podstawy projektowania graficznego UI
- Nauka narzędzia projektowego (Figma)
- Przegląd narzędzi do projektowania
- Prototypowanie produktu (Figma)
- Wdrażanie RWD - zasady, praktyki, ograniczenia
- Wdrażanie aplikacji mobilnych - zasady, praktyki, ograniczenia
- Konsultacje z Ekspertem
- Mentoring

### **BLOK V. Testy użyteczności**

- Omówienie etapu z Ekspertem
- Metody testowania użyteczności
- Przygotowanie badań i testów użyteczności
- Prowadzenie i moderowanie testów
- Analizy statystyk webowych i mobile
- Mierzenie ilościowych wskaźników UX
- Analiza danych i raportowanie
- Research Ops - implementacja badań w organizacji
- Konsultacje z Ekspertem
- Mentoring

### **Zakończenie**

- Gość specjalny
- Mentoring
- Egzamin
- Budowanie pierwszego portfolio
- Prezentacje finalne
- Zakończenie Studiów

Z ważnych przyczyn Uczelnia zastrzega sobie możliwość dokonania zmian w kadrze i programie studiów.

Sposób walidacji usługi - weryfikacja efektów kształcenia następuje w ramach zaliczeń realizowanych w trakcie studiów.

**Studia będą się odbywać w formie mieszanej.** Część zajęć odbywa się stacjonarnie w wyznaczonym miejscu, drugą część trener prowadzi na żywo poprzez komunikator.

Jako osoby prowadzące zajęcia wymieniona jest część kadry dydaktycznej kierunku.

## Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 0

Przedmiot / temat zajęć	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin	Forma stacjonarna
Brak wyników.					

## 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	77,20 PLN
Koszt osobogodziny netto	77,20 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

## Barbara Rogoś-Turek

Niezależna konsultantka i badaczka UX. Od 2008 roku pracuje w branży IT jako liderka działów badań i designu. Współautorka bestsellerowego kompendium na temat roli badań w wytwarzaniu produktów cyfrowych - „Badania jako podstawa projektowania UX”.

Dawniej współwłaścicielka oraz research director w firmie WitFlow, później lider działu designu w wielomilionowym produkcie - przeglądarce Opera. Swoimi kompetencjami badawczymi i projektowymi wsparła ponad 50 firm, między innymi Play, ebay, Vattenfall, PKN Orlen, KGHM, Polska Miedź, Tauron czy Aiton Caldwell.

Od 2012 roku kieruje studiami podyplomowymi User Experience Design/ Product Design na Uniwersytecie Humanistycznospołecznym we Wrocławiu. Ekspertka z obszaru testowania produktów interaktywnych. Prowadzi również mentoringi, warsztaty projektowe oraz szkolenia z zakresu badań użyteczności, procesu UCD i UX dla zespołów projektowych. Autorka licznych publikacji z tematyki użyteczności oraz współautorka uxbite.com – popularnego bloga o user experience w Polsce.

Prelegentka i mentorka na konferencjach branżowych, prowadząca sesję tematyczną na Kongresie Badaczy oraz współtwórczyni wydarzeń UX-owych we Wrocławiu.

Absolwentka socjologii społeczności lokalnych na Uniwersytecie Wrocławskim - zafascynowana tym ergonomią również w przestrzeni miejskiej.

## Informacje dodatkowe

### Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Materiały dydaktyczne dla uczestników usługi są udostępniane Słuchaczom:

- za pośrednictwem usługi Google Classroom, na której odbywają się zajęcia prowadzone zdalnie, lub
- w formie papierowej w przypadku zjazdów stacjonarnych

### Warunki uczestnictwa

**Warunkiem przyjęcia jest spełnienie przez Kandydata poniżej wymienionego warunku:**

1. Wypełnienie internetowego formularza zgłoszeniowego (<https://rekrutacja.swps.pl/s/login/?language=pl>) i dostarczenie do realizatora usługi (Uniwersytetu SWPS) przez Kandydata wszystkich wymaganych w procesie rekrutacji dokumentów.

**Ponadto warunkiem przyjęcia jest posiadanie przez Uniwersytet SWPS wolnych miejsc na danym kierunku oraz decyzja o uruchomieniu kierunku.**

### Informacje dodatkowe

**Na stronie Polskiej Agencji Rozwoju Przedsiębiorczości cena usługi wynosi 14 900,00 zł – jest to kwota, którą ponosi Słuchacz w przypadku wyboru systemu płatności 1 raty/rok akademicki.** Cena za studia podana w ramach Karty Usługi nie obejmuje opłaty rekrutacyjnej w kwocie 300 zł, która nie jest wliczana do kwoty czesnego i jest wnoszona przez kandydata na etapie rekrutacji. Absolwenci, studenci i słuchacze Uniwersytetu SWPS są zwolnieni z jej wnoszenia.

Szczegółowe informacje na temat kierunku znajdują Państwo pod

adresem: <https://www.swps.pl/oferta/wroclaw/podyplomowe/informatyka-nowe-technologie/user-experience-design>

# 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-Suite (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.

## Adres

ul. Aleksandra Ostrowskiego 30b  
53-238 Wrocław  
woj. dolnośląskie

Zajęcia stacjonarne na studiach podyplomowych realizowane są w filii Uniwersytetu SWPS we Wrocławiu lub w salach konferencyjno-szkoleniowych wynajmowanych poza siedzibą uczelni.

## Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Klimatyzacja
- Wi-fi
- Laboratorium komputerowe
- Udogodnienia dla osób ze szczególnymi potrzebami

## Kontakt



**Milena Jurga**

**E-mail** [mjurga@swps.edu.pl](mailto:mjurga@swps.edu.pl)

**Telefon** (+48) 785 205 336