Możliwość dofinansowania

WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI I ZARZĄDZANIA z siedzibą w Rzeszowie

WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI I ZARZĄDZANIA Z SIEDZIBĄ W RZESZOWIE

★★★★☆

Studia podyplomowe "User experience"

Numer usługi 2024/09/06/14073/2296507

5 800,00 PLN brutto
5 800,00 PLN netto
36,25 PLN brutto/h
36,25 PLN netto/h

Rzeszów / mieszana (stacjonarna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)
Studia podyplomowe
160 h
16.11.2024 do 30.06.2025

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Aplikacje biznesowe
Identyfikator projektu	Małopolski Pociąg do kariery
Sposób dofinansowania	wsparcie dla osób indywidualnych wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
Grupa docelowa usługi	Studia adresowane są do osób pracujących w agencjach interaktywnych, podmiotach e-commerce oraz zajmujących się rozwojem produktów w firmach i organizacjach. W szczególności adresowane są do osób kreatywnych, lubiących wyzwania i interesujących się nowymi technologiami, a także prowadzących działalność gospodarczą. Usługa również adresowana dla Uczestników Projektu "Małopolski pociąg do kariery - sezon 1" i/lub dla Uczestników Projektu "Nowy start w Małopolsce z EURESem"
Minimalna liczba uczestników	16
Maksymalna liczba uczestników	25
Data zakończenia rekrutacji	14-11-2024
Forma prowadzenia usługi	mieszana (stacjonarna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)
Liczba godzin usługi	160

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

Studia podyplomowe User experience wraz z egzaminem potwierdzają przygotowanie do samodzielnego projektowania i wdrażania 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).

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Projektuje badania użyteczności w cyklu wytwórczym	Dostosowuje metody badań użyteczności do kontekstu biznesowego	Obserwacja w warunkach symulowanych
Tworzy architekturę informacji w projektach produktów interaktywnych	Ocenia sposoby przekazywania informacji	Prezentacja
Przygotowuje prototypy w procesie rozwoju produktów cyfrowych oraz zna dobre praktyki w zakresie prototypowania	Dostosowuje prototypy rozwiązań informacyjnych do sytuacji potencjalnego klienta	Analiza dowodów i deklaracji
Tworzy treści w komunikacji ze współczesnym odbiorcą/konsumentem	Dobiera content do sytuacji	Prezentacja
Wykorzystuje zagadnienia psychofizjologii widzenia w procesach projektowych	Ocenia przekaz wizualny z punktu widzenia klienta	Prezentacja
Dobiera kluczowe koncepcje, teorie i modele z zakresu cyber-psychologii do komunikacji cyfrowej	Wskazuje przydatne w praktyce podstawy teoretyczne z obszaru UX	Analiza dowodów i deklaracji
Dobiera kluczowe metody, techniki i narzędzia związane z analizą użytkowników produktu cyfrowego, do planowania modelu biznesowego, propozycji wartości oraz wydobywania i specyfikacji wymagań	Dostosowuje metody badań użyteczności do kontekstu biznesowego	Obserwacja w warunkach symulowanych

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Prowadzi proces projektowania architektury informacji i interakcji oraz techniki i metody pozwalające opracować architekturę informacji z uwzględnieniem zaplanowanej strategii produktu oraz potrzeb docelowych użytkowników	Projektuje architekturę informacji w symulowanym kontekście	Obserwacja w warunkach symulowanych
Użytkuje wybrane środowiska programowe w zakresie najważniejszych funkcjonalności, dedykowane prototypowaniu produktów cyfrowych	Wykorzystuje programy informatyczne do prototypowania stron i aplikacji	Prezentacja
Tworzy projekt zorientowany na użytkownika	Dobiera metody UX do sytuacji użytkownika	Analiza dowodów i deklaracji
Wdraża kreatywne strategie komunikacji z potencjalnymi klientami	Przygotowuje strategię komunikacji z klientem	Prezentacja
Prowadzi badanie produktu cyfrowego z wykorzystaniem jednej z metod badania na użytkownikach	Określa dobór metody do rodzaju badań użytkownika	Analiza dowodów i deklaracji
Wykonuje użyteczny projekt angażując produkty i usługi cyfrowe	Projektuje rozwiązania informatyczne w kontekście potrzeb klienta	Analiza dowodów i deklaracji
Dobiera metody i techniki zarządzania projektami w celu zaplanowania działań projektowych, alokacji zadań do członków zespołu, określenia pracochłonności prac oraz ustalenia priorytetów.	Planuje metodyczną realizację projektu informatycznego	Wywiad ustrukturyzowany
Planuje i wdraża adekwatne strategie komunikacji w grupie oraz z interesariuszami zewnętrznymi	Planuje i wdraża strategie komunikacji w grupie oraz z interesariuszami zewnętrznymi	Obserwacja w warunkach symulowanych
Odróżnia podstawowe formaty treści oraz tworzy ich prawidłową strukturę	Analizuje formaty treści z punktu widzenia komunikacji	Obserwacja w warunkach symulowanych
Znajduje i dokonuje korekty co najmniej podstawowych błędów w projektowanych treściach	Analizuje content z punktu widzenia jego skuteczności informacyjnej	Analiza dowodów i deklaracji

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się?

Tak. Absolwent studiów podyplomowych uzyskuje świadectwo zgodnie z obowiązującym rozporządzeniem ministerialnym oraz zaświadczenie o osiągniętych efektach uczenia się.

Pytanie 2. Czy dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji?

Tak. Każdy przedmiot kończy się zaliczeniem, zaliczeniem na ocenę lub egzaminem zgodnie z wytycznymi zawartymi w kartach przedmiotów.

Pytanie 3. Czy dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

Tak. Po uzyskaniu zaliczeń i zdaniu egzaminów przedmiotowych oraz zakończeniu zajęć dydaktycznych słuchacz zdaje egzamin końcowy w formie ustnej wypowiedzi przed powołaną komisją.

Program

Studia przygotowują do projektowania treści, architektury informacji oraz badania użyteczności produktów cyfrowych.

Program studiów obejmuje następujace zagadnienia:

- Analiza biznesowa oraz planowanie strategii produktu cyfrowego
- Cyberpsychologia zachowań konsumenckich – 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
- User Experience – praktyka komunikacji z klientem

Czas trwania: 2 semestry, 160 godzin, umożliwiają uzyskanie 30 punktów ECTS. Zajęcia realizowane są w formie mieszanej. Około 130 godz. zajęć prowadzonych jest w formie zdalnej. Zajęcia odbywają są średnio co 2 tygodnie w soboty i niedziele, średnio 6 - 8 godzin dziennie, w godzinach: 8.00 - 16.10.

Zajęcia w formie zdalnej prowadzone są w czasie rzeczywistym z wykorzystaniem platformy Cisco Webex. Sporadycznie zajęcia mogą być realizowane w ciągu tygodnia w godzinach wieczornych (2 godziny od 18.10 do 19.50). Zajęcia dydaktyczne realizowane są najczęściej w blokach obejmujących wskazaną liczbę godzin dydaktycznych (45 minut) i przerwę. Przerwy nie są wliczane do czasu zajęć.

Zajęcia prowadzone są w formie wykładów, ćwiczeń, odgrywania ról, case study.

Wykładowcami studiów podyplomowych są pracownicy uczelni zajmujący się wskazaną tematyką oraz pracownicy innych instytucji i organizacji posiadający doświadczenie z zakresu prowadzonych zajęć.

Zajęcia prowadzone są w sposób interaktywny, angażujący słuchaczy do wykonywania zadań, ćwiczeń i projektów oraz symulowania konkretnych sytuacji, które mogą zaistnieć.

Walidacja: każdy przedmiot na studiach podyplomowych kończy się zaliczeniem, zaliczeniem na ocenę lub egzaminem. Po zakończeniu zajęć dydaktycznych i uzyskaniu wszystkich zaliczeń słuchacz zdaje egzamin końcowy.

Absolwent uzyskuje świadectwo ukończenia studiów podyplomowych.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 41

Przedmiot / temat zajęć	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin	Forma stacjonarna
1 z 41 Analiza biznesowa oraz planowanie strategii produktu cyfrowego, 4 godz.dydaktyczne	16-11-2024	13:35	17:05	03:30	Nie
2 z 41 Projektowanie graficzne produktów cyfrowych, 4 godz. dydaktyczne	17-11-2024	08:00	11:30	03:30	Nie
3 z 41 Analiza biznesowa oraz planowanie strategii produktu cyfrowego, 4 godz.dydaktyczne	17-11-2024	12:40	16:10	03:30	Nie
4 z 41 Analiza biznesowa oraz planowanie strategii produktu cyfrowego, 4 godz. dydaktyczne	30-11-2024	08:00	11:30	03:30	Nie
5 z 41 Projektowanie architektury informacji i interakcji, 4 godz. dydaktyczne	30-11-2024	12:40	16:10	03:30	Nie
6 z 41 Analiza biznesowa oraz planowanie strategii produktu cyfrowego, 2 godz. dydaktyczne	01-12-2024	08:00	09:40	01:40	Nie

Przedmiot / temat zajęć	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin	Forma stacjonarna
7 z 41 Analiza biznesowa oraz planowanie strategii produktu cyfrowego, 2 godz. dydaktyczne	01-12-2024	09:50	11:30	01:40	Nie
8 z 41 Projektowanie treści i Webwriting/Copy writing, 4 godz. dydaktyczne	01-12-2024	12:40	16:10	03:30	Nie
9 z 41 Projektowanie graficzne produktów cyfrowych, 4 godz. dydaktyczne	14-12-2024	08:00	11:30	03:30	Nie
10 z 41 Analiza biznesowa oraz planowanie strategii produktu cyfrowego, 4 godz. dydaktyczne	14-12-2024	12:40	16:10	03:30	Nie
11 z 41 Projektowanie graficzne produktów cyfrowych, 4 godz. dydaktyczne	15-12-2024	08:00	11:30	03:30	Nie
12 z 41 Analiza biznesowa oraz planowanie strategii produktu cyfrowego, 4 godz. dydaktyczne	15-12-2024	12:40	16:10	03:30	Nie

Przedmiot / temat zajęć	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin	Forma stacjonarna
13 z 41 Projektowanie treści i Webwriting/Copy writing, 4 godz. dydaktyczne	04-01-2025	08:00	11:30	03:30	Nie
14 z 41 Analiza biznesowa oraz planowanie strategii produktu cyfrowego, 4 godz. dydaktyczne	18-01-2025	08:00	11:30	03:30	Nie
15 z 41 Projektowanie architektury informacji i interakcji, 4 godz. dydaktyczne	19-01-2025	08:00	11:30	03:30	Nie
16 z 41 Cyber-psychologia - psychologiczne aspekty UX, 8 godz. dydaktycznych	01-02-2025	08:55	16:10	07:15	Nie
17 z 41 Cyber-psychologia - psychologiczne aspekty UX, 8 godz. dydaktycznych	02-02-2025	08:55	16:10	07:15	Nie
18 z 41 Projektowanie graficzne produktów cyfrowych, 4 godz. dydaktyczne	15-02-2025	08:00	11:30	03:30	Nie
19 z 41 Projektowanie treści i Webwriting/Copy writing, 4 godz. dydaktyczne	15-02-2025	12:40	16:10	03:30	Nie

Przedmiot / temat zajęć	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin	Forma stacjonarna
20 z 41 Projektowanie architektury informacji i interakcji, 4 godz. dydaktyczne	16-02-2025	08:00	11:30	03:30	Nie
21 z 41 Projektowanie graficzne produktów cyfrowych, 2 godz. dydaktyczne	18-02-2025	18:10	19:50	01:40	Nie
22 z 41 Projektowanie graficzne produktów cyfrowych, 2 godz. dydaktyczne	25-02-2025	18:10	19:50	01:40	Nie
23 z 41 Prototypowanie rozwiązań interaktywnych, 4 godz. dydaktyczne	08-03-2025	08:00	11:30	03:30	Nie
24 z 41 Badania użyteczności, 4 godz. dydaktyczne	08-03-2025	12:40	16:10	03:30	Nie
25 z 41 Badania użyteczności, 4 godz. dydaktyczne	09-03-2025	08:00	11:30	03:30	Nie
26 z 41 Prototypowanie rozwiązań interaktywnych, 4 godz. dydaktyczne	09-03-2025	12:40	16:10	03:30	Nie
27 z 41 Badania użyteczności, 4 godz. dydaktyczne	22-03-2025	08:00	11:30	03:30	Nie

Przedmiot / temat zajęć	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin	Forma stacjonarna
28 z 41 Prototypowanie rozwiązań interaktywnych, 4 godz. dydaktyczne	22-03-2025	12:40	16:10	03:30	Nie
29 z 41 User Experience - praktyka komunikacji z klientem, 4 godz. dydaktyczne	23-03-2025	08:00	11:30	03:30	Nie
30 z 41 Podstawy zarządzania projektami produktów cyfrowych, 4 godz. dydaktyczne	23-03-2025	12:40	16:10	03:30	Nie
31 z 41 Podstawy zarządzania projektami produktów cyfrowych, 4 godz. dydaktyczne	05-04-2025	08:00	11:30	03:30	Tak
32 z 41 User Experience - praktyka komunikacji z klientem, 4 godz. dydaktyczne	05-04-2025	12:40	16:10	03:30	Tak
33 z 41 User Experience - praktyka komunikacji z klientem, 4 godz. dydaktyczne	06-04-2025	08:00	11:30	03:30	Tak
34 z 41 Podstawy zarządzania projektami produktów cyfrowych, 4 godz. dydaktyczne	06-04-2025	12:40	16:10	03:30	Tak

Przedmiot / temat zajęć	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin	Forma stacjonarna
35 z 41 Badania użyteczności, 4 godz. dydaktyczne	17-05-2025	08:00	11:30	03:30	Nie
36 z 41 Prototypowanie rozwiązań interaktywnych, 4 godz. dydaktyczne	17-05-2025	12:40	16:10	03:30	Nie
37 z 41 Prototypowanie rozwiązań interaktywnych, 4 godz. dydaktyczne	18-05-2025	08:00	11:30	03:30	Nie
38 z 41 Podstawy zarządzania projektami produktów cyfrowych, 4 godz. dydaktyczne	18-05-2025	12:40	16:10	03:30	Nie
39 z 41 Badania użyteczności, 4 godz. dydaktyczne	31-05-2025	08:00	11:30	03:30	Nie
40 z 41 Podstawy zarządzania projektami produktów cyfrowych, 4 godz. dydaktyczne	31-05-2025	12:40	16:10	03:30	Nie
41 z 41 Walidacja - egzamin końcowy	30-06-2025	10:00	10:30	00:30	Nie

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena

Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	5 800,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	5 800,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	36,25 PLN
Koszt osobogodziny netto	36,25 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 7

1 z 7

dr inż. Jacek Jakieła

Biznes elektroniczny, analityka biznesowa, analiza i projektowanie informatycznych systemów zarządzania, bazami danych oraz technologiami agentowymi.
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.
dr nauk technicznych w dziedzinie informatyka.
Prowadzi zajęcia na studiach I i II stopnia oraz studiach podyplomowych, kursy i szkolenia z zakresu posiadanych kwalifikacji i doświadczenia zawodowego.

2 z 7

Bartłomiej Cieszyński, MBA

Jest absolwentem Uniwersytetu Jagiellońskiego (filologia romańska), Uniwersytetu Warwick (MBA) i Uniwersytetu Sztokholm (Bankowość i Finanse). Poza pracą w korporacjach był również konsultantem Banku Światowego w zakresie komercjalizacji badań naukowych i ich wykorzystania w sektorze MŚP. W oparciu o praktyczne doświadczenia prowadzonych konsultacji dla Uniwersytetu Łomonosowa w Moskwie obronił pracę dyplomową MBA pod nazwą: Russian Science Parks Operations, na Warwick Business School w Coventry (Wielka Brytania).

Po ponad dwudziestu latach spędzonych w międzynarodowych korporacjach, pracuje jako trener biznesu. Obecnie prowadzi zajęcia z zarządzania zespołami ludzkimi, zarządzania zmianą, coachingu, motywacji pracowników, sprzedaży i negocjacji. Prowadzi także warsztaty ze skutecznej komunikacji międzyludzkiej włączając w to zbieranie wymagań w projektach IT. Jest autorem kursów e-learningowych z zakresu zarządzania, negocjacji i sprzedaży oraz organizatorem i prelegentem konferencji z dziedziny zarządzania i coachingu.
Prowadzi zajęcia dydaktyczne na studiach pierwszego, drugiego stopnia i studiach podyplomowych.

3 z 7

Iga Chmielińska

Doktor of Business Administration, studia magisterskie na kierunku “Zarządzanie firmą” ukończyła na Uniwersytecie Ekonomicznym w Krakowie. Wcześniej absolwentka dwóch kierunków studiów na Wyższej Szkole Informatyki i Zarządzania – “Handel i Marketing” oraz “Rachunkowość i finanse”. Po latach wróciła na WSIiZ zachęcona bogatą ofertą dydaktyczną Uczelni i ukończyła studia podyplomowe “Inżynieria Oprogramowania”.

Od ponad dwudziestu lat związana z branżą informatyczną, od ponad pięciu zaangażowana w zarządzanie ludźmi oraz projektami. Ukończone na Uniwersytecie Rzeszowskim studia podyplomowe nie tylko pozwoliły na zdobycie dyplomu i certyfikację z coachingu, ale przede wszystkim przygotowały do pracy z człowiekiem i zespołem. Jest posiadaczem między innymi takich certyfikatów jak PMP®, PSM I, AgilePM®, ITIL4®.
Od 2019 roku prowadzi zajęcia na studiach podyplomowych.

4 z 7

Paweł Szczyrek

Wykładowca Wyższej Szkoły Informatyki i Zarządzania oraz Wyższej Szkoły Ekonomii i Informatyki. Obowiązki dydaktyczne łączy z pracą w charakterze kierownika projektów marketingowych oraz Creative and content managera w agencji Ideo Force. W swojej pracy stara się realizować postulat interdyscyplinarności i łączyć wiedzę oraz umiejętności z zakresu narratologi, językoznawstwa i marketingu internetowego. W obrębie jego zainteresowań badawczych znajdują się między innymi problemy dezautomatyzacji percepcji użytkownika sieci, storytellingu, wykorzystania interfejsów konwersacyjnych w działaniach promocyjnych.

Projektant chatbotów oraz strategii marketingowych. Autor publikacji i szkoleń z zakresu e-marketingu, social mediów, komunikacji w sieci, a także narracji i literaturoznawstwa.

W jego dorobku dydaktycznym znajdują się zajęcia z przedmiotów takich jak: Content marketing i copywriting, Social media. Reklama i wideo, Marketing automation, Technologie internetowe, Analityka i narzędzia w digital marketingu, Google ads i Google Analytics, E-marketing.
Prowadził projekty między innymi dla takich marek jak: DHL, CEVA Logistics, Uczelnia Techniczno-Handlowa.
Od 2019 roku prowadzi zajęcia dydaktyczne na studiach podyplomowych.

5 z 7

dr Paweł Fortuna

Psycholog i trener biznesu. Adiunkt w Katedrze Psychologii Eksperymentalnej KUL, wykładowca na Akademii Leona Koźmińskiego (MBA) i Uniwersytecie SWPS (pozytywna organizacja). Badacz procesów obrony przed manipulacją i uczenia się na błędach, aktualnie koncentruje się na zagadnieniach recepcji sztucznej inteligencji oraz cyberpsychologii pozytywnej.

Publikuje m.in. w Current Psychology, Journal of Consumer Behaviour, International Journal of Consumer Studies, Postdigital Science and Education. Jest autorem i współautorem kilkunastu książek, trzykrotnym laureatem Nagrody Teofrasta za najlepszą książkę psychologiczną oraz czterokrotnym laureatem nagrody Książka dla Trenera Polskiego Towarzystwa Trenerów Biznesu. Współredaktor pierwszego w Polsce podręcznika akademickiego „Psychologia biznesu” (Wydawnictwo Naukowe PWN, 2020).

Członek ZAiKS, autor tekstów i kompozytor (największy hit: „Dziewczyna szamana”, 5 Fryderyków). Inicjator wielu akcji społecznych, w tym konferencji Ludzka twarz biznesu i Konferencji Aktualności Psychologicznych – Aktualia. Ostatnia książka: „Optimum. Idea pozytywnej cyberpsychologii” (2021, Wydawnictwo Naukowe PWN) została wyróżniona główną nagrodą w konkursie „POZYTYW 2022” Polskiego Towarzystwa Psychologii Pozytywnej.
Od 2022 roku prowadzi zajęcia dydaktyczne na studiach podyplomowych.

6 z 7

Bartłomiej Rogacewicz

Bartłomiej Rogacewicz – menedżer IT. Specjalizuje się w analizie, projektowaniu, wdrażaniu i badaniu aplikacji komercyjnych w sektorze prywatnym.

Pracuje w roli dyrektora kreatywnego, menedżera zespołu produktowego lub konsultanta. Ma bogate doświadczenie w zakresie Product Design dzięki wieloletniej współpracy z zagranicznymi klientami i korporacjami. Skupiony na budowie interdyscyplinarnych zespołów składających się z programistów, projektantów i analityków. W swojej pracy czerpie z badań i analizy danych. Wierzy, że każdy element procesu wytwórczego jest sam w sobie produktem, dlatego powinien cechować się dobrą użytecznością.

Zorientowany jest na rozwój organizacji i każdego z członków zespołu. Na co dzień łączy wiedzę techniczną z umiejętnościami miękkimi.
Od 2021 roku prowadzi zajęcia dydaktyczne na studiach podyplomowych.

7 z 7

Damian Małek

Projektant UX z wieloletnim doświadczeniem. Obecnie kieruje rozwojem jednego z największych Design Systemów w branży ubezpieczeniowej.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Zapewniamy uczestnikom studiów dostęp do materiałów przekazywanych przez wykładowców poszczególnych przedmiotów drogą elektroniczną oraz na platformie Moodle. Słuchacze otrzymują: prezentacje przygotowane przez wykładowców, skrypty, inne materiały opisowe przygotowane przez wykładowców, zestawy ćwiczeń.

Warunki uczestnictwa

Osoby z wykształceniem wyższym (I lub II stopnia). Rejestracja https://podyplomowe.wsiz.pl/rekrutacja/

Rejestracja na studia podyplomowe odbywa się w formie elektronicznej. Aby zarezerwować miejsce na studiach podyplomowych konieczne jest złożenie kompletu wymaganych dokumentów rekrutacyjnych. Zgłoszenie na studia tylko przez Bazę Usług Rozwojowych nie gwarantuje miejsca w grupie.

Czesne za studia wpisane w karcie usługi nie obejmuje opłaty rekrutacyjnej w wysokości 50 zł. Opłatę rekrutacyjną należy wnieść w chwili rejestracji na studia przez system rekrutacyjny uczelni.

Informacje dodatkowe

Wykładowcy posiadają wymagane wykształcenie i doświadczenie.

Szczegółowy harmonogram zajęć dydaktycznych oraz kadra realizująca zajęcia będzie wprowadzona do Bazy Usług Rozwojowych na co najmniej 6 dni przed rozpoczęciem każdego semestru. Zajęcia na studiach prowadzi także Pani Daria Pyziak.

Studia kierowane również do Uczestników Projektu MP.

Warunki techniczne

Zajęcia zdalne prowadzone są z użyciem platformy Cisco Webex. Słuchacz loguje się do platformy Cisco Webex ze swojego konta w Wirtualnej Uczelni. Słuchacz, aby skorzystać z zajęć online musi posiadać stanowisko pracy spełniające poniższe minimalne wymagania:

Komputer/laptop/ z zainstalowanym systemem:

Windows

• Windows 10 lub nowszym

Mac OS

• 10.15 lub nowszym

Urządzenia mobilne:

iOS

• 16 i nowsze

iPadOS

• 16 i nowsze

Android

• 10 i nowsze

Minimalna przepustowość połączenia internetowego:

· Download 4 Mb/s

· Upload 4 MB/s

Niezbędne oprogramowanie umożliwiające uczestnikom dostęp do prezentowanych treści i materiałów

- Przeglądarka internetowa (według wyboru słuchacza)

.

Adres

ul. mjr. Henryka Sucharskiego 2
35-225 Rzeszów
woj. podkarpackie

Zajęcia dydaktyczne realizowane będą w siedzibie uczelni przy ul. Sucharskiego 2. Informacje i sprawy bieżące - pokój nr 48 Centrum Studiów Podyplomowych.

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Wi-fi
- Laboratorium komputerowe

Kontakt

Bartłomiej Cieszyński

E-mail bcieszynski@wsiz.edu.pl
Telefon (+48) 17 8661 518