



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

WYŻSZA SZKOŁA
INFORMATYKI I
ZARZĄDZANIA Z
SIEDZIBĄ W
RZESZOWIE



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

🏠 Studia podyplomowe

🕒 160 h

📅 26.10.2024 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	<p>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.</p> <p>Usługa również adresowana dla Uczestników Projektu "Małopolski pociąg do kariery - sezon 1" i/lub dla Uczestników Projektu "Nowy start w Małopolsce z EURESem"</p>
Minimalna liczba uczestników	16
Maksymalna liczba uczestników	25
Data zakończenia rekrutacji	24-10-2024
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 następujące 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 się 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: 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	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: 1



1 z 1

Jacek Jakiela

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.

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.

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