



Uniwersytet SWPS



Studia podyplomowe WARSZAWA: User Experience Design/Product Design usługa stacjonarna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym

Numer usługi 2024/09/12/14313/2306263

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

Studia podyplomowe

193 h

12.10.2024 do 21.06.2025

14 900,00 PLN brutto

14 900,00 PLN netto

77,20 PLN brutto/h

77,20 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Sposób dofinansowania	wsparcie dla osób indywidualnych wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
Grupa docelowa usługi	<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>
Minimalna liczba uczestników	1
Maksymalna liczba uczestników	60
Data zakończenia rekrutacji	05-10-2024
Forma prowadzenia usługi	mieszana (stacjonarna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)
Liczba godzin usługi	193
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.)

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>WIEDZA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - z zakresu designu (UX z aspektami CX, Service Design, Product Design) - z zakresu terminologii i różnic między obszarami UX, Design Thinking, CX, Service design, Ai. - proces projektowania produktów i usług cyfrowych (Product design, Service Design, UX, AI, Cx) - poznanie historii branży UX Design oraz obecnych globalnych trendów rynkowych - wiedza z zakresu innowacji technologicznych i nowoczesnych modeli pracy - z zakresu doświadczeń pracy nad projektami komercyjnymi - poznanie procesu realizacji projektu produktu - opracowywanie definicji produktu i prezentacja koncepcji - z zakresu pracy w grupie interdyscyplinarnej - budowanie strategii dla produktu, modelowania produktu, prototypowania produktu, testowania produktu - sposób mierzenia satysfakcji użytkowników i KPI biznesowych - badania użyteczności i ergonomii/usability, nauka teorii i praktyki - budowanie prototypów i testowanie - prezentacja finalnego produktu 	<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>UMIEJĘTNOŚCI Słuchacz potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zaplanować i przeprowadzić badania potrzeb użytkowników produktów i usług cyfrowych, - definicjonować grupę docelową produktu oraz jego zakres funkcjonalnego - zdefiniować produkt oraz jego zakres funkcjonalny - zastosować techniki warsztatowe podczas pracy nad produktem np. Value Proposition, Customer Journey . - opracować strategię produktu, zdefiniowaną w aspektach istotnych z punktu widzenia UX, - zamodelować działanie produktu cyfrowego, - zaprojektować makiety funkcjonalne produktu - pracować w grupie nad produktem - przyjmować informacje zwrotne od Mentorów i Ekspertów - zaplanować i przeprowadzić testy użyteczności, realizowane na tych makietach - zaprezentować koncepcję produktu w działaniu w formie pitch deck presentation 	<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>KOMPETENCJE SPOŁECZNE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - umiejętność myślenia projektowego i innowacyjnego - umiejętność pracy zespołowej (facylitacja, moderacja, kooperacja, techniki warsztatowe) - umiejętność badania potrzeb użytkowników i decydentów - zrozumienie wartości skutecznej komunikacji międzyludzkiej, - zrozumienie interdyscyplinarności zawodu projektanta UX - samokształcenie się - prawidłowa identyfikacja i rozstrzygnięcie dylematów związanych z wykonywaniem zawodu - poznanie różnych perspektyw członków zespołu projektowego 	<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 zgodne 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:

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.

Wymogiem zaliczenia studiów jest wymóg uczestniczenia w 80% zajęć określonych w planie studiów podyplomowych i programie studiów podyplomowych, w wymaganym na danym kierunku studiów wymiarze godzin – chyba, że warunki zaliczenia danego kierunku studiów zostaną określone inaczej.

Jako osoby prowadzące zajęcia wymieniona jest część kadry dydaktycznej kierunku.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 54

Przedmiot / temat zajęć	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin	Forma stacjonarna
1 z 54 Inauguracja	12-10-2024	09:00	10:30	01:30	Tak
2 z 54 Wstęp do UX i Product design	12-10-2024	10:30	12:15	01:45	Tak
3 z 54 Tworzenie i organizacja zespołów projektowych	12-10-2024	13:00	14:15	01:15	Tak
4 z 54 Trendy	12-10-2024	14:30	16:00	01:30	Tak
5 z 54 Mentoring - spotkanie z Mentorem	12-10-2024	16:15	17:00	00:45	Tak
6 z 54 Warsztat z tworzenia zespołów	13-10-2024	10:30	13:00	02:30	Tak
7 z 54 Specyfika badań UX	13-10-2024	14:00	15:30	01:30	Tak
8 z 54 Metody badania potrzeb	13-10-2024	15:45	18:15	02:30	Tak
9 z 54 Plan badania	19-10-2024	09:00	12:30	03:30	Tak

Przedmiot / temat zajęć	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin	Forma stacjonarna
10 z 54 Desk research i przygotowanie do badań	19-10-2024	13:00	15:30	02:30	Tak
11 z 54 Wykorzystanie AI w UX/PD	19-10-2024	16:00	17:30	01:30	Tak
12 z 54 Techniki prowadzenia wywiadu	20-10-2024	09:00	11:30	02:30	Tak
13 z 54 Wstęp do psychologii	30-10-2024	12:30	15:00	02:30	Tak
14 z 54 Analiza i raportowanie	16-11-2024	09:00	12:30	03:30	Tak
15 z 54 Visual Thinking	16-11-2024	13:30	16:00	02:30	Tak
16 z 54 Szkicowanie Lo-Fi	17-11-2024	09:00	12:30	03:30	Tak
17 z 54 Tworzenie Person	17-11-2024	13:30	16:00	02:30	Tak
18 z 54 Value Proposition	30-11-2024	09:30	12:00	02:30	Tak
19 z 54 Definicja i strategia produktu	30-11-2024	13:00	15:30	02:30	Tak
20 z 54 Budowanie modeli biznesowych i określanie wskaźników produktu	01-12-2024	10:30	12:00	01:30	Tak
21 z 54 Mierzenie ilościowych wskaźników UX	01-12-2024	13:00	15:30	02:30	Tak

Przedmiot / temat zajęć	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin	Forma stacjonarna
22 z 54 Definiowanie produktu - warsztat	14-12-2024	13:00	15:30	02:30	Tak
23 z 54 Definiowanie produktu	15-12-2024	09:30	12:00	02:30	Tak
24 z 54 Customer Journey	15-12-2024	13:45	16:15	02:30	Tak
25 z 54 Techniki prezentacji	15-12-2024	16:15	17:45	01:30	Tak
26 z 54 Benchmarking wzorców projektowych	11-01-2025	13:30	15:30	02:00	Tak
27 z 54 User scenario - tworzenie scenariuszy użycia	12-01-2025	09:30	11:30	02:00	Tak
28 z 54 User flow	12-01-2025	12:30	16:00	03:30	Tak
29 z 54 Design studio & Design critique	25-01-2025	09:00	12:30	03:30	Tak
30 z 54 Użyteczność i dostępność produktu	25-01-2025	13:30	17:00	03:30	Tak
31 z 54 Architektura informacji: struktura produktu, nawigacja, nazewnictwo, wyszukiwanie	25-01-2025	13:30	17:00	03:30	Tak
32 z 54 UX writing - tworzenie przyjaznych treści	26-01-2025	09:00	13:30	04:30	Tak

Przedmiot / temat zajęć	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin	Forma stacjonarna
33 z 54 Psychologiczne aspekty projektowania	22-02-2025	09:00	12:30	03:30	Nie
34 z 54 Przegląd narzędzi do projektowania interfejsów	22-02-2025	13:00	14:30	01:30	Nie
35 z 54 Wstęp do prototypowania: pojęcia, proces prototypowania, organizacja pracy projektanta, design systemy, dobre praktyki, narzędzia do prototypowania	23-02-2025	09:00	12:30	03:30	Nie
36 z 54 Podstawy projektowania graficznego UI	23-02-2025	13:00	15:30	02:30	Nie
37 z 54 Nauka narzędzia do prototypowania (Figma)	02-03-2025	09:00	13:00	04:00	Tak
38 z 54 Projektowanie aplikacji mobilnych	02-03-2025	13:30	17:00	03:30	Tak
39 z 54 Projektowanie rozwiązań RWD (responsive web design)	16-03-2025	13:30	16:00	02:30	Tak
40 z 54 Prototypowanie produktu (Figma)	05-04-2025	09:00	14:30	05:30	Nie
41 z 54 Wdrażanie RWD - zasady, praktyki, ograniczenia	06-04-2025	09:00	11:30	02:30	Nie

Przedmiot / temat zajęć	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin	Forma stacjonarna
42 z 54 Współpraca z zespołem wdrożeniowym	06-04-2025	11:45	13:15	01:30	Nie
43 z 54 Analizy statystyk webowych i mobile	06-04-2025	13:30	17:00	03:30	Nie
44 z 54 Design Ops	26-04-2025	10:30	12:00	01:30	Tak
45 z 54 Metody testowania użyteczności	26-04-2025	13:00	15:30	02:30	Tak
46 z 54 Przygotowanie badań i testów użyteczności	27-04-2025	09:00	11:30	02:30	Tak
47 z 54 Prowadzenie i moderowanie testów	27-04-2025	12:30	15:00	02:30	Tak
48 z 54 Wdrażanie aplikacji mobilnych - zasady, praktyki, ograniczenia	17-05-2025	13:30	17:00	03:30	Tak
49 z 54 Research Ops - implementacja badań w organizacji	18-05-2025	15:30	17:00	01:30	Tak
50 z 54 Egzamin	31-05-2025	10:00	10:45	00:45	Nie
51 z 54 Budowanie pierwszego portfolio	31-05-2025	14:30	17:00	02:30	Nie
52 z 54 Obrona	15-06-2025	09:00	16:00	07:00	Tak
53 z 54 Gość specjalny	21-06-2025	11:00	11:45	00:45	Tak

Przedmiot / temat zajęć	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin	Forma stacjonarna
54 z 54 Zakończenie Studiów	21-06-2025	11:45	14:00	02:15	Tak

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: 4



1 z 4

Agnieszka Kowalczyk

Od 2010 roku bada konsumentów i użytkowników, od 2014 projektuje doświadczenia. Obecnie projektuje doświadczenia i procesy dla klientów z sektora enterprise (B2B) w branży logistycznej jako Principal UX Designer w firmie Synchron. Przez kilka lat specjalizowała się w branży medycznej tworząc rozwiązania dla personelu medycznego i pacjentów. Projektowała i prowadziła badania dla takich marek jak: Lux Med, Demant, Inter Cars, Booksy, Facebook, Orlen, Carrefour, Bank BZWBK, Bank Millennium, ING Bank Śląski. Chętnie dzieli się wiedzą podczas warsztatów i konferencji oraz prowadząc zajęcia w ALK, SWPS, AGH i UW.

2 z 4



Tomasz Skórski

Ekspert User Experience i Product Managementu z kilkunastoletnim doświadczeniem, specjalizujący się w serwisach e-commerce w CEE. Realizuje i wdraża międzynarodowe projekty zarówno dla dużych korporacji, administracji publicznej jak i dla startupów. Autor najstarszego polskiego podcastu poświęconego designowi, Nie Tylko Design, twórca raportów o branży User Experience i Product Design w Polsce. Prowadzi zajęcia na Uniwersytecie SWPS na studiach podyplomowych UXD w Warszawie, oraz na studiach dziennych na AGH W Krakowie oraz Prelegent na polskich i międzynarodowych konferencjach specjalistycznych.



3 z 4

Teresa Bartoszewicz

Działa w branży UX od 2008 roku, specjalizuje się w badaniach i projektowaniu usług. Przez wiele lat prowadziła zespół badawczy w firmie Uselab, gdzie realizowała projekty dla branży finansowej, telekomunikacyjnej czy mediowej.

Jako liderka zespołu UX w Centralnym Ośrodku Informatyki wdrażała projektowanie zorientowane na użytkownika w sektorze usług publicznych. Obecnie jako Senior Manager w Demant odpowiada za obszar badań, zespół rozwijający Design System i strategię UX w produktach mobilnych dla pacjentów z niedosłuchem.

Od wielu lat prowadzi zajęcia z badań user experience na Uniwersytecie SWPS i SGH. Ukończyła socjologię oraz zarządzanie innowacją na Uniwersytecie SWPS.



4 z 4

Maksymilian Bielecki

Doktor nauk humanistycznych, psycholog. Zajmuje się przede wszystkim problematyką metodologii, pomiaru oraz procesami pamięci i uwagi.

Współpracuje z wiodącymi instytucjami badawczymi, m.in. Warszawskim Uniwersytetem Medycznym, Instytutem Psychologii PAN czy Instytutem Biologii Doświadczalnej im. M. Nenckiego. Jest jednym ze współzałożycieli Otwartej Pracowni Sztucznej Inteligencji, współpracuje również z Centrum Innowacji Społecznych i Technologicznych HumanTech na Uniwersytecie SWPS.

Od kilkunastu lat pracuje dla biznesu. Projektował i realizował projekty B+R w startupach działających m.in. w obszarze marketingu, HR i MedTech. Jako konsultant i trener w zakresie badań i psychometrii współpracował m.in. z Universal McCann, Maison and Partners oraz wieloma wiodącymi firmami działającymi w obszarze FMCG, finansów, ubezpieczeń, telekomunikacji i ecommerce.

Na Uniwersytecie SWPS jest wykładowcą studiów dziennych oraz podyplomowych – w obszarze UX oraz service design.

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), Zoom
- 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. Chodakowska 19/31
03-815 Warszawa
woj. mazowieckie

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

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Klimatyzacja
- Wi-fi
- Laboratorium komputerowe

Kontakt



Anna Stefańska

E-mail podyplomowe.warszawa@swps.edu.pl

Telefon (+48) 221 032 631