



Uniwersytet WSB
Merito w Gdańsku

★★★★★ 4,6 / 5

48 ocen

IT Product manager - zarządzanie rozwojem produktów cyfrowych

Numer usługi 2025/03/28/7100/2656441

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

📖 Studia podyplomowe

🕒 176 h

📅 25.10.2025 do 28.06.2026

6 300,00 PLN brutto

6 300,00 PLN netto

35,80 PLN brutto/h

35,80 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Biznes / Sprzedaż
Grupa docelowa usługi	Kierunek ten adresujemy do osób, które chcą poznać lub rozszerzyć wiedzę nadzorowania produktu w IT. Studia dedykujemy także osobom, które zajmują lidereckie stanowisko (niekoniecznie w IT), ale interesują się cyfrowym światem i rozwijaniem w nim produktu.
Minimalna liczba uczestników	20
Maksymalna liczba uczestników	36
Data zakończenia rekrutacji	20-10-2025
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	176
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

Głównym celem studiów jest przekazanie odpowiedniej wiedzy teoretycznej i pokazanie jej w zastosowaniu praktycznym podczas pracy nad usługami lub produktami cyfrowymi. W programie zajęć kładziemy silny nacisk na zdobywanie wiedzy przez jej doświadczanie - ten cel jest realizowany przede wszystkim dzięki dobrze dobranej kadrze samych

praktyków. Kompetencje i wiedza uzyskane i rozwijane podczas nauki na studiach podyplomowych są na bieżąco wykorzystywane w ćwiczeniach.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
WIEDZA Wymienia badania do analizy i oceny potrzeb klientów, które służą ulepszaniu produktów cyfrowych. Rozpoznaje modele biznesowe i modele rynkowe. Opisuje procesy i techniki tworzenia oraz wprowadzania produktów na rynek.	Wyjaśnia koncepcję i cele zarządzania produktami cyfrowymi, które wpływają na sukces produktu. Wymienia badania do analizy i oceny potrzeb klientów, które służą ulepszaniu produktów cyfrowych. Rozpoznaje modele biznesowe i modele rynkowe.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie Wywiad ustrukturyzowany
	Opisuje procesy i techniki tworzenia oraz wprowadzania produktów na rynek.	Wywiad ustrukturyzowany
	Łączy różne frameworki, aby zebrać potrzebne wymagania. Interpretuje badania w celu ulepszenia produktu cyfrowego. Przygotowuje prototypy zaproponowanych rozwiązań i testuje je. Stosuje zwinne metodyki podczas dostarczania produktu.	Wywiad ustrukturyzowany
		Prezentacja
UMIEJĘTNOŚCI Opracowuje strategię rozwoju produktu w krótszym i dłuższym okresie.	Wykazuje odpowiedzialność za komunikację i przekazywania informacji w zespole projektowym.	Wywiad ustrukturyzowany
		Prezentacja
KOMPETENCJE SPOŁECZNE - Efektywnie komunikuje się z zespołem projektowym w celu wymiany informacji - Przekazuje jasne informacje dotyczące postępu testów, problemów i błędów, dbając o przejrzystość w komunikacji. - Współpracuje z zespołem w zakresie wdrażania i optymalizacji narzędzi testowych w środowisku projektowym. - Motywuje siebie i innych członków zespołu do podnoszenia swoich kwalifikacji zawodowych oraz do przestrzegania wysokich standardów w pracy testera.		Wywiad ustrukturyzowany
		Prezentacja

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

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

TAK

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

TAK

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

TAK

Program

Wprowadzenie do testowania (23 godz.)

- Podstawy testowania (5 godz.)
- Testowanie w cyklu życia oprogramowania (4 godz.)
- Testowanie statyczne (4 godz.)
- Techniki testowania i testowanie eksploracyjne (10 godz.)

Proces testowy w rzeczywistości projektów informatycznych (22 godz.)

- Zarządzanie testami (6 godz.)
- Testowanie w zespołach zwinnych (Agile) (8 godz.)
- Miękkie aspekty wytwarzania oprogramowania (8 godz.)

Wprowadzenie do popularnych technologii informatycznych (52 godz.)

- Podstawy systemów operacyjnych (12 godz.)
- Podstawy technologii internetowych (8 godz.)
- Narzędzia kontroli wersji (8 godz.)
- Podstawy SQL i technologii relacyjnych baz danych (8 godz.)
- Podstawy programowania testów automatycznych (16 godz.)

Praktyczne zastosowanie narzędzi i automatyzacja testów (79 godz.)

- Narzędzia wspierające testowanie (22 godz.)
- Wprowadzenie do automatyzacji testów (5 godz.)
- Automatyzacja testów aplikacji internetowych (20 godz.)
- Automatyzacja testów usług sieciowych (8 godz.)
- Automatyzacja testów aplikacji mobilnych (8 godz.)
- Automatyzacja testów w podejściu BDD (8 godz.)
- Testowanie oprogramowania w środowisku ciągłej integracji (CI) (8 godzin)

PROJEKT (8 godz.)

- Seminarium projektowe (8 godz.)

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 1

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 1 Spotkanie z opiekunem merytorycznym	Marcin Płocki	25-10-2025	08:00	16:00	08:00

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	6 300,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	6 300,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	35,80 PLN
Koszt osobogodziny netto	35,80 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Marcin Płocki

Absolwent Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku na wydziale Projektowania Graficznego i Podyplomowych studiów z zakresu UX Design na SWPS Uniwersytet Humanistycznospołeczny w Warszawie. Od 2000 roku związany z wydawnictwami trójmiejskimi w na stanowisku grafika. Natomiast od roku 2012 nawiązał współpracę z czołowymi wydawnictwami norweskimi jako projektant szat graficznych i okładek. W roku 2017 rozpoczął współpracę z firmą doradcą z zakresu tworzenia produktów cyfrowych i identyfikacji firm na stanowisku projektanta produktów cyfrowych. Od roku 2020 rozwija produkty w charakterze menadżera produktu. Autor kilku nagród za szatę graficzną, między innymi drugie miejsce za projekt graficzny na rynku norweskim.

Na co dzień interesuje się interakcjami człowiek-komputer oraz cyfrowymi produktami.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Materiały elektroniczne zamieszczane na moodlu/temsach.

Dodatkowo wymagany jest zapis przez formularz rekrutacyjny uczelni

<https://www.merito.pl/gdansk/studia-i-szkolenia/studia-podyplomowe/kierunki/it-product-manager-zarzadzanie-rozwojem-produktow-cyfrowych>

Przedstawiona powyżej cena obejmuje obecnie obowiązującą promocję w czesnym oraz obejmuje system płatności 10 rat.

Istnieje możliwość dodania ceny na życzenie - w systemie płatności 1, 2 i 12 rat.

W tym celu prosimy o kontakt z biurem rekrutacji wskazanym powyżej rekrutacjasp@gdansk.merito.pl

Warunki uczestnictwa

Szczegółowe informacje na temat rekrutacji znajdują się pod linkiem:

<https://www.merito.pl/gdansk/studia-i-szkolenia/studia-podyplomowe/zasady-rekrutacji>

Warunki techniczne

Wymagania: posiadanie sprzętu elektronicznego z dostępem do internetu, monitor, klawiatura.

Uczelnia zapewnia dostęp do platformy TEAMS.

Kontakt



Agata Orlich

E-mail rekrutacjasp@gdansk.merito.pl

Telefon (+48) 585 227 513