



Uniwersytet WSB
Merito w Gdańsku

★★★★★ 4,6 / 5

48 ocen

UX Design - projektowanie i rozwijanie produktów cyfrowych wspomagane AI

Numer usługi 2025/12/01/7100/3184381

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

📖 Studia podyplomowe

🕒 190 h

📅 14.03.2026 do 28.02.2027

6 320,00 PLN brutto

6 320,00 PLN netto

33,26 PLN brutto/h

33,26 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Administracja IT i systemy komputerowe

Grupa docelowa usługi

Kierunek dedykowany jest dla:

- osób, które chcą zostać projektantem UX / product designerem,
- osób chcących pracować w branży IT,
- osób, które chcą dowiedzieć się jak wygląda proces projektowania produktów cyfrowych,
- tych, którzy chcą zdobyć, pogłębić warsztat badawczy,
- osób lubiących pracę z ludźmi, warsztatową,
- osób, które chcą poznać nowoczesne zwinne podejście w wytwarzaniu produktów cyfrowych,
- osób szukających ustrukturyzowania wiedzy i znajomości procesu projektowego.

Jest to także naturalny kierunek rozwoju dla:

- grafików
- architektów
- psychologów
- socjologów
- osób pracujących w marketingu
- analityków biznesowych

Minimalna liczba uczestników

20

Maksymalna liczba uczestników

36

Data zakończenia rekrutacji

09-03-2026

Forma prowadzenia usługi

zdalna w czasie rzeczywistym

Liczba godzin usługi	190
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 2024 r. poz. 1571, z późn. zm.)
Zakres uprawnień	Studia podyplomowe

Cel

Cel edukacyjny

Na tych studiach podyplomowych otrzymasz wiedzę z kanonu pracy projektanta, dowiesz się jak przeprowadzać badania jakościowe i ilościowe, jak pracować warsztatowo i budować strategię UX dla produktu cyfrowego. Przeprowadzisz badania użyteczności walidujące pracę własną i pracę Twojego zespołu. Pracować będziesz warsztatowo, praktycznie i mocno narzędziowo - na rzeczywistych zagadnieniach i wyzwaniach biznesowych partnerów.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
WIEDZA - Omawia proces projektowania UX oraz cykl życia produktu cyfrowego. - Omawia rodzaje problemów i potrzeb użytkowników.	- Wyjaśnia etapy projektowania produktu cyfrowego od badania potrzeb po rozwój i ewaluację. - Omawia kluczowe problemy projektowe oraz opisuje potrzeby użytkowników na podstawie danych jakościowych i ilościowych.	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
		Wywiad ustrukturyzowany
		Prezentacja
UMIEJĘTNOŚCI - Wykorzystuje badania UX i AI do analizy zachowań użytkowników. - Tworzy i testuje prototypy. - Przygotowuje rozwiązania projektowe.	- Planuje i przeprowadza badania UX z wykorzystaniem metod wspieranych przez AI. - Projektuje strukturę informacji, treści oraz interfejsu użytkownika, korzystając z narzędzi takich jak Figma. - Stosuje narzędzia i techniki UX (np. design thinking) do tworzenia rozwiązań odpowiadających na realne potrzeby użytkowników.	Wywiad ustrukturyzowany
		Prezentacja
KOMPETENCJE SPOŁECZNE - Wdraża rozwiązania i współpracuje z zespołem developerskim. - Skutecznie komunikuje się i pracuje zespołowo w procesie projektowym.	- Przygotowuje projekty do przekazania zespołowi developerskiemu zgodnie z obowiązującymi standardami i praktykami branżowymi. - Efektywnie współpracuje w interdyscyplinarnym zespole projektowym, dzieli się wiedzą i rozwiązuje konflikty.	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

LP	NAZWA PRZEDMIOTU	ŁĄCZNA LICZBA GODZIN ZAJĘĆ	ŁĄCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	w tym liczba godzin kształtujących umiejętności praktyczne, w tym liczba godzin praktyk zawodowych	Liczba godzin teoretyczn ych		PUNKTY ECTS
I.	DEFINIOWANIE PROBLEMU I UŻYTKOWNIKA						
1.	Badania potrzeb użytkowników	28	4,00	20	8		4
II.	KREOWANIE ROZWIĄZAŃ						
1.	Od empatii do efektu: skuteczne narzędzia UX	8	1,00	2	6		1
2.	Budowanie startegii produktów cyfrowych	8	2,00	6	2		2
3.	Human centered design jako podstawa projektowania skupionego na człowieku	16	2,00	13	3		2
4.	Budowa Strategii Produktu	8	2,00	6	2		2
III.	TWORZENIE PROTOTYPU ROZWIĄZANIA						
1.	Modelowanie procesów z wykorzystaniem narzędzia AI	4	0.5	3	1		0.5

2.	Nawigacja i architektura treści	4	0,5	3	1		0,5
3.	UX writing ze wsparciem AI	8	1,00	4	4		1
4.	Architektura Informacji	8	1,00	7	1		1
5.	Projektowanie treści	8	1,00	7	1		1
6.	Figma, od ogółu do szczegółu – kompleksowe ćwiczenia z narzędziem.	28	5,00	26	2		5
7.	Praca w zespole – przekazywanie projektu do developmentu, standardy i dobre praktyki.	16	4,00	14	2		4
IV.	EWALUOWANIE ZAŁOŻEŃ PROTOTYPU						
1.	Testowanie prototypów ze wsparciem AI	16	2,00	8	8		2
2.	Analityka internetowa	6	1,00	6	0		1
V.	ROZWIJANIE PRODUKTU						
1.	Wytwarzanie produktu w metodykach zwinnych	14	2,00	9	5		2
VI.	PROJEKT						
1.	Seminarium projektowe	8	4,00	8	0		4
	FORMA ZALICZENIA						
	Test końcowy	1	-	1			-
	Egzamin końcowy	1	-	1			-
	Razem	190	32	145	45		32

- długość godziny szkoleniowej - 45 minut,
- liczba godzin realizowanych podczas I zjazdu to 8-10 godzin 45 minutowych
- po każdym bloku zajęć, który trwa 90 minut planowana jest przerwa 15 minutowa nie wliczana w program studiów
- program obejmuje 190 godzin - 1 godzina to 45 minut

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 0

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

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	6 320,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	6 320,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	33,26 PLN
Koszt osobogodziny netto	33,26 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 8

- 

1 z 8

Przemysław Pipiora

Product Manager z kilkunastoletnim doświadczeniem w rozwijaniu produktów cyfrowych. Entuzjasta i promotor rozwiązań innowacyjnych, budowanych w oparciu o dane, a przede wszystkich – niosących wartość dla użytkowników. Jako Lead Product Manager w GetResponse odpowiada za rozwój platformy do marketingu online, używanej przez 350 tys. użytkowników na całym świecie. Z wykształcenia projektant, absolwent ASP w Gdańsku na wydziale Projektowania Graficznego i podyplomowych studiów Design Management SWPS w Warszawie. Prywatnie zapalony narciarz i zaprawiony backpacker.

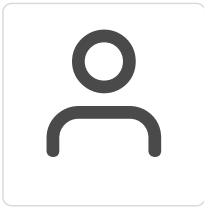
Posiada doświadczenie określone w § 6 rozporządzenia Ministra Funduszy i Polityki Regionalnej z dnia 28 lipca 2023 r., tj. Dostawca Usług zapewnia realizację usług rozwojowych przez osoby, które posiadają odpowiednie co do rodzaju i zakresu świadczonych usług. Kwalifikacje: nabyte nie wcześniej niż 5 lat przed tą samą datą.
- 

2 z 8

Małgorzata Mikołajczyk

Senior UX Designer pracująca w międzynarodowej firmie z branży healthcare. Na co dzień zajmuje się projektowaniem produktów cyfrowych, dbając o spójność rozwiązań z potrzebami użytkowników i celami biznesowymi. Szczególnie bliskie są jej badania jakościowe i rozmowy z użytkownikami. Doświadczenie zdobywała przy projektach SaaS, e-commerce oraz aplikacjach webowych. Z wykształcenia architektka, co pomaga jej łączyć wrażliwość projektową z praktycznym podejściem do projektowania rozwiązań.

Posiada doświadczenie określone w § 6 rozporządzenia Ministra Funduszy i Polityki Regionalnej z dnia 28 lipca 2023 r., tj. Dostawca Usług zapewnia realizację usług rozwojowych przez osoby, które posiadają odpowiednie co do rodzaju i zakresu świadczonych usług. Kwalifikacje: nabyte nie wcześniej niż 5 lat przed tą samą datą.



3 z 8

Magdalena Stawarz

Absolwentka Politechniki Gdańskiej Wydziału Zarządzania i Ekonomii z uzyskanym dyplomem magistra inżyniera; posiada wieloletnie doświadczenie w branży bankowej i leasingowej, pracując m.in. w departamencie produktowym i projektowym w roli kierownika projektu oraz analityka biznesowego, wdrażając i rozwijając produkty leasingowe. Od 2020r zatrudniona w branży IT (fashion tech) na stanowisku analityka systemów biznesowych, pracując aktualnie w zespole integracji. Interesuje się podróżami, nowoczesną technologią i modą.

Posiada doświadczenie określone w § 6 rozporządzenia Ministra Funduszy i Polityki Regionalnej z dnia 28 lipca 2023 r., tj. Dostawca Usług zapewnia realizację usług rozwojowych przez osoby, które posiadają odpowiednie co do rodzaju i zakresu świadczonych usług. Kwalifikacje: nabyte nie wcześniej niż 5 lat przed tą samą datą.



4 z 8

Monika Baldysiak

Lead UX Designer w Reutersie, gdzie łączy praktyczną stronę pracy projektanta z perspektywą strategiczną i budowaniem relacji z biznesem. Jej szczególną pasją jest research, który traktuje jako fundament skutecznego projektowania i narzędzie do lepszego rozumienia użytkowników. W swojej pracy konsekwentnie kieruje się podejściem human centered design, stawiając na głębokie zrozumienie potrzeb użytkowników i projektowanie rozwiązań, które realnie wspierają ich w codziennym życiu.

Posiada doświadczenie określone w § 6 rozporządzenia Ministra Funduszy i Polityki Regionalnej z dnia 28 lipca 2023 r., tj. Dostawca Usług zapewnia realizację usług rozwojowych przez osoby, które posiadają odpowiednie co do rodzaju i zakresu świadczonych usług. Kwalifikacje: nabyte nie wcześniej niż 5 lat przed tą samą datą.



5 z 8

Sebastian Przybyszewski

Absolwent studiów podyplomowych kierunku UX na WSB w Gdańsku. Polonista wieloletni redaktor publikacji edukacyjnych. Projektuje doświadczenia użytkownika za pomocą słów. Tworzy treści dla interfejsów a w razie potrzeby zmienia się z UX writera w copywritera. Uwielbia upraszczać komunikację. Entuzjasta prostego języka. Pasjonat stron 404.

Posiada doświadczenie określone w § 6 rozporządzenia Ministra Funduszy i Polityki Regionalnej z dnia 28 lipca 2023 r., tj. Dostawca Usług zapewnia realizację usług rozwojowych przez osoby, które posiadają odpowiednie co do rodzaju i zakresu świadczonych usług. Kwalifikacje: nabyte nie wcześniej niż 5 lat przed tą samą datą.



6 z 8

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 doradczą 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.

Posiada doświadczenie określone w § 6 rozporządzenia Ministra Funduszy i Polityki Regionalnej z dnia 28 lipca 2023 r., tj. Dostawca Usług zapewnia realizację usług rozwojowych przez osoby, które posiadają odpowiednie co do rodzaju i zakresu świadczonych usług. Kwalifikacje: nabyte nie wcześniej niż 5 lat przed tą samą datą.



7 z 8

Katarzyna Fornalska

Zajmuję się projektowaniem architektury informacji użyteczności i interakcji. Wykształcenie oraz doświadczenie zawodowe pozwalają mi łączyć wiedzę psychologiczną z informatyczną przy projektowaniu funkcjonalnych rozwiązań cyfrowych ułatwiających użytkownikom realizację celów. W przeszłości realizowałam projekty z zakresu analizy i modelowania procesów biznesowych oraz doradztwa organizacyjnego a także nadzorowałam wdrożenia systemów informatycznych. Posiada doświadczenie określone w § 6 rozporządzenia Ministra Funduszy i Polityki Regionalnej z dnia 28 lipca 2023 r., tj. Dostawca Usług zapewnia realizację usług rozwojowych przez osoby, które posiadają odpowiednie co do rodzaju i zakresu świadczonych usług. Kwalifikacje: nabyte nie wcześniej niż 5 lat przed tą samą datą.



8 z 8

Rafał Jara

Absolwent Wydziału Sztuk Pięknych UMK w Toruniu projektant UI & UX oraz frontend developer z niemal 20-letnim doświadczeniem w branży. Karierę rozpoczynał jako artysta grafik z czasem kierując swoje zainteresowania zawodowe w stronę budowania interfejsów – fizycznych i cyfrowych śledzenia i analizowania interakcji użytkowników. Jego praca dyplomowa wieńcząca edukację na UMK polegała na zagospodarowaniu całego pomieszczenia w galerii sztuki jako interfejsu użytkownika, który odczytywał ruch i wydawane przez obecnych w pomieszczeniu ludzi dźwięki generując odpowiedź na nie w postaci animacji wyświetlanych na ścianach pomieszczenia. Od niemal 20 lat zajmuje się budowaniem rozwiązań webowych interfejsów produktów cyfrowych aplikacji projektuje systemy wizualne dla marek technologicznych i użytkownych. Posiada doświadczenie określone w § 6 rozporządzenia Ministra Funduszy i Polityki Regionalnej z dnia 28 lipca 2023 r., tj. Dostawca Usług zapewnia realizację usług rozwojowych przez osoby, które posiadają odpowiednie co do rodzaju i zakresu świadczonych usług. Kwalifikacje: nabyte nie wcześniej niż 5 lat przed tą samą datą.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Materiały elektroniczne zamieszczane na moodlu/temsach. Materiały dotyczą tematyki studiów.

Liczba uczestników do 36 osób,

Zajęcia realizowane online na platformie Teams. Dostęp do materiałów zgodnie z informacją powyżej. Zajęcia są realizowane w formie wykładowej, warsztatowej w podziale na podgrupy, realizowane w wirtualnych pokojach, realizacja case study, pisanie projektu grupowego.

Warunki uczestnictwa

Szczegółowe informacje na temat rekrutacji znajdują się pod linkiem:

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

Szczegóły kierunku dostępne pod linkiem:

<https://www.merito.pl/gdansk/studia-i-szkolenia/studia-podyplomowe/kierunki/ux-design-projektowanie-i-rozwijanie-produktow-cyfrowych-wspomagane-ai>

Informacje dodatkowe

Dodatkowo wymagany jest zapis przez formularz rekrutacyjny uczelni

<https://www.merito.pl/rekrutacja/krok1>

***Uczelnia zastrzega sobie prawo do zmiany terminów zajęć w tym terminu I zjazdu.**

Data zakończenia usługi oznacza to, że obrona musi odbyć się najpóźniej w tym dniu.

Wymagane dodatkowo zapisanie przez formularz rekrutacyjny, który znajduje się pod linkiem: <https://www.merito.pl/rekrutacja/krok1>.

W zależności od projektu, w którym uczestnik bierze udział wymagana jest obecność na zajęciach min 80% oraz potwierdzenie listy logowań do usługi.

zwolnienie z VAT na podstawie art.43 Ustawy o Podatku od towarów i usług 1. pkt 26.

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 techniczne

Wymagania: posiadanie sprzętu elektronicznego z dostępem do internetu co najmniej 5 Mb/s, monitor, kamera.

Uczelnia zapewnia dostęp do platformy TEAMS i Ms Office.

Kontakt



Agata Orlich

E-mail rekrutacjasp@gdansk.merito.pl

Telefon (+48) 583 502 075