



Uniwersytet WSB
Merito w Gdańsku

★★★★☆ 4,5 / 5

124 oceny

UX Design - projektowanie i rozwijanie produktów cyfrowych wspomagane AI

Numer usługi 2026/03/03/7100/3376242

- 📅 Studia podyplomowe
- 📺 zdalna w czasie rzeczywistym
- 👥 Zajęcia grupowe
- 🕒 174:00 h
- 📅 17.10.2026 do 27.06.2027

6 400,00 PLN brutto
6 400,00 PLN netto
36,78 PLN brutto/h
36,78 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Biznes / Sprzedaż
Identyfikatory projektów	Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe
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	15
Maksymalna liczba uczestników	25
Data zakończenia rekrutacji	13-10-2026
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym

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
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 - 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

Kwalifikacje niewłączone do ZSK

Uznane kwalifikacje

Pytanie 1. Czy dokument jest wydany przez podmiot systemu oświaty lub szkolnictwa wyższego na podstawie odrębnych przepisów?

TAK

ustawa z dnia 20 lipca 2018 r. - Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz. U. z 2024 r. poz. 1571, 1871 i 1897)

Informacje

Nazwa Podmiotu prowadzącego walidację	Uniwersytet WSB Merito w Gdańsku
Nazwa Podmiotu certyfikującego	Uniwersytet WSB Merito w Gdańsku

Program

LP.	NAZWA PRZEDMIOTU	ŁĄCZNA LICZBA GODZIN ZAJĘĆ	ŁĄCZNA LICZBA PUNKTÓ W ECTS	Liczba godzin praktycznych	Liczba godzin teoretycznych
I.	DEFINIOWANIE PROBLEMU I UŻYTKOWNIKA				
1.	Badania potrzeb użytkowników	32,00	4,00	20,00	12,00
II.	KREOWANIE ROZWIĄZAŃ				
1.	Od empatii do efektu: skuteczne narzędzia ux	8,00	1,00	2,00	6,00
2.	Budowanie strategii produktów cyfrowych	8,00	2,00	6,00	2,00
3.	Human centered design jako podstawa projektowania skupionego na człowieku	16,00	2,00	13,00	3,00
III.	TWORZENIE PROTOTYPU ROZWIĄZANIA				
1.	Modelowanie procesów z wykorzystaniem narzędzia AI	4,00	0,50	3,00	1,00
2.	Nawigacja i architektura treści	4,00	0,50	3,00	1,00

3.	UX writing ze wsparciem AI	8,00	1,00	4,00	4,00
4.	FIGMA - od ogółu do szczegółu – kompleksowe ćwiczenia z narzędziem	28,00	5,00	26,00	2,00
5.	Praca w zespole – przekazywanie projektu do developmentu, standardy i dobre praktyki	16,00	4,00	14,00	2,00
IV.	EWALUOWANIE ZAŁOŻEŃ PROTOTYPU				
1.	Testowanie prototypów ze wsparciem AI	16,00	2,00	8,00	8,00
2.	Analityka internetowa	8,00	1,00	7,00	1,00
V.	ROZWIJANIE PRODUKTU				
1.	Wytwarzanie produktu w metodykach zwinnych	16,00	2,00	9,00	7,00
VI.	PROJEKT				0,00
1.	Seminarium projektowe	8,00	6,00	8,00	0,00
	FORMA ZALICZENIA				
	Test końcowy	1,00	0,50	1,00	0,00
	Egzamin końcowy	1,00	0,50	1,00	0,00
	Razem	174,00	32,00	125,00	49,00

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 0

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

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	6 400,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT	
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	6 400,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	36,78 PLN
Koszt osobogodziny netto	36,78 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: 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.



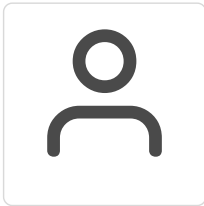
6 z 8

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

Liczba godzin w programie nauczania podana jest w godzinach dydaktycznych - 45 min. (174 godz. x 45 min. = 7830 min.)

W harmonogramie zajęć wykazano godziny zegarowe - 60 min. (7830min. : 60 min. = 130,5 godz.)

Przerwy higieniczne wliczone są w harmonogram zajęć (130,5 godz. + 20 godz. = 150,5 godz.)

ateriały elektroniczne zamieszczane na moodlu/temsach.

Data zakończenia usługi to 27.06.2027, oznacza to, że obrona musi odbyć się najpóźniej w tym dniu.

* UWSB Merito w Gdańsku zastrzega sobie prawo do zmiany terminów zjazdów w tym przesunięcia terminu I zjazdu.

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>

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.

Uczestnik studiów otrzymuje świadectwo ukończenia studiów podyplomowych zgodnie z Rozporządzeniem Ministra Nauki z dnia 18 lipca 2024 r. zmieniające rozporządzenie w sprawie dokumentów wydawanych w związku z przebiegiem lub ukończeniem studiów podyplomowych i kształcenia specjalistycznego.

Zawarto umowę z WUP w Szczecinie na świadczenie usług rozwojowych z wykorzystaniem elektronicznych

bonów szkoleniowych w ramach projektu Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe.

Warunki techniczne

Warunki techniczne uczestnictwa w zajęciach online

Wymagania minimalne:

- Posiadanie sprzętu elektronicznego z dostępem do Internetu o przepustowości co najmniej **5 Mb/s** (zalecane 10 Mb/s lub więcej dla stabilnego połączenia).
- Monitor lub ekran umożliwiający komfortowe uczestnictwo w zajęciach.
- Kamera internetowa.
- Mikrofon oraz głośniki lub słuchawki.

Sprzęt zalecany:

- Laptop lub komputer stacjonarny (rekomendowany dla pełnej funkcjonalności platformy).
- Stabilne połączenie internetowe (preferowane połączenie kablowe zamiast Wi-Fi).
- Słuchawki z mikrofonem w celu poprawy jakości dźwięku.

Oprogramowanie:

- Uczelnia zapewnia dostęp do platformy **Microsoft Teams** (na której realizowane są zajęcia w czasie rzeczywistym – „face to face”) przez czas realizacji studiów,
- Uczelnia zapewnia dostęp do pakietu **Microsoft Office 365**.

Kontakt



Biuro Rekrutacji



E-mail rekrutacjasp@gdansk.merito.pl

Telefon (+48) 58 3502 075