



Uniwersytet WSB  
Merito w Gdańsku



## UX Design - projektowanie i rozwijanie produktów cyfrowych wspomagane AI

Numer usługi 2025/04/10/7100/2681490

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

📚 Studia podyplomowe

🕒 176 h

📅 18.10.2025 do 28.06.2026

7 000,00 PLN brutto

7 000,00 PLN netto

39,77 PLN brutto/h

39,77 PLN netto/h

## Informacje podstawowe

<b>Kategoria</b>	Informatyka i telekomunikacja / Administracja IT i systemy komputerowe
<b>Sposób dofinansowania</b>	wsparcie dla osób indywidualnych wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
<b>Grupa docelowa usługi</b>	<p>Kierunek dedykowany jest dla:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>osób, które chcą zostać projektantem UX / product designerem,</li><li>osób chcących pracować w branży IT,</li><li>osób, które chcą dowiedzieć się jak wygląda proces projektowania produktów cyfrowych,</li><li>tych, którzy chcą zdobyć, pogłębić warsztat badawczy,</li><li>osób lubiących pracę z ludźmi, warsztatową,</li><li>osób, które chcą poznać nowoczesne zwinne podejście w wytwarzaniu produktów cyfrowych,</li><li>osób szukających ustrukturyzowania wiedzy i znajomości procesu projektowego.</li></ul> <p>Jest to także naturalny kierunek rozwoju dla:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>grafików</li><li>architektów</li><li>psychologów</li><li>socjologów</li><li>osób pracujących w marketingu</li><li>analityków biznesowych</li></ul>
<b>Minimalna liczba uczestników</b>	20
<b>Maksymalna liczba uczestników</b>	36
<b>Data zakończenia rekrutacji</b>	13-10-2025

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

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
<b>WIEDZA</b> - 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
<b>UMIĘJĘTNOŚCI</b> - 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.	Prezentacja
		Wywiad ustrukturyzowany
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b> - 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.	Prezentacja
		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?**

Efekty uczenia oraz sposoby ich weryfikacji.

**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

### DEFINIOWANIE PROBLEMU I UŻYTKOWNIKA (32 godz.)

- Badania potrzeb użytkowników (32 godz.)

### KREOWANIE ROZWIĄZAŃ (40 godz.)

- Od empatii do efektu: skuteczne narzędzia UX (8 godz.)
- Budowanie strategii produktów cyfrowych (8 godz.)
- Human centered design jako podstawa projektowania skupionego na człowieku (16 godz.)
- Budowa strategii produktu (8 godz.)

### TWORZENIE PROTOTYPU ROZWIĄZANIA

(80 godz.)

- Modelowanie procesów z wykorzystaniem narzędzia AI (4 godz.)
- Nawigacja i architektura treści (4 godz.)
- UX writing ze wsparciem AI (8 godz.)
- Architektura informacji (8 godz.)
- Projektowanie treści (8 godz.)
- Figma - od ogółu do szczegółu - kompleksowe ćwiczenia z narzędziem (32 godz.)
- Praca w zespole - przekazywanie projektu do developmentu, standardy i dobre praktyki (16 godz.)

### EWALUOWANIE ZAŁOŻEŃ PROTOTYPU (24 godz.)

- Testowanie prototypów ze wsparciem AI (16 godz.)
- Analityka internetowa (8 godz.)

### ROZWIJANIE PRODUKTU (16 godz.)

- Wytwarzanie produktu w metodykach zwinnych (16 godz.)

### PROJEKT (8 godz.)

- Seminarium projektowe (8 godz.)

# Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 1

Przedmiot / temat zajęć	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<b>1 z 1</b> Wprowadzenie do studiów oraz spotkanie z opiekunem merytorycznym	18-10-2025	08:00	16:00	08:00

## Cennik

### Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	7 000,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	7 000,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	39,77 PLN
Koszt osobogodziny netto	39,77 PLN

## Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



**1 z 1**

### Marcin Trzeszczyński

Pasjonat świetnego designu, z bogatym doświadczeniem w projektowaniu graficznym, Web i UX Designie. Rozwijał i projektował produkty digitalowe oraz rozwiązania e-commerce m.in. dla: Play, Orange, Neonet, Sygnity, Early Stage czy Santander Bank. Prowadzi szkolenia i warsztaty z UX Designu oraz projektowania w Figmie: dla SDA, Stacja.IT, Sages, Sektor 3.0. Ostatnio, w wolnym czasie projektuje pro bono aplikację mobilną dla Fundacji Santander oraz wspiera UXowo startup z branży MedTech. Prywatnie uwielbia komiksy, bulterieriery oraz dobrą kuchnię, należy także do grupy wyznawców Najgorszych Filmów Świata.

## Informacje dodatkowe

### Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Materiały elektroniczne zamieszczane na moodlu/temsach.

## 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>

## Warunki techniczne

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

Uczelnia zapewnia dostęp do platformy TEAMS.

## Kontakt



**Agata Orlich**

**E-mail** [rekrutacjasp@gdansk.merito.pl](mailto:rekrutacjasp@gdansk.merito.pl)

**Telefon** (+48) 585 227 513