

UX Design - projektowanie i rozwijanie produktów cyfrowych wspomagane AI

STUDIA PODYPLOMOWE

Sposób realizacji: Online

Obszar studiów: IT / Big Data / AI

Cechy: Od października • Polski

Miasto: Gdańsk

To kierunek dla osób, które:

- chcą zostać UX designerem i pracować przy tworzeniu produktów cyfrowych,
- planują przebranżowienie i szukają nowych możliwości w branży IT,
- chcą rozwinąć umiejętności badawcze i strategiczne w UX,
- mają doświadczenie w grafice, socjologii, marketingu czy psychologii,
- chcą działać praktycznie i tworzyć rozwiązania z pomocą AI.



Informacje dodatkowe

Nawet najlepszy pomysł na produkt cyfrowy nie wystarczy, jeśli zabraknie **równowagi między potrzebami biznesu, użytkownika i technologią**. Właśnie dlatego rola UX Designera ma dziś tak duże znaczenie - to Ty zaprojektujesz rozwiązanie, które naprawdę działa.

Na studiach nauczysz się prowadzić **badania jakościowe i ilościowe**, budować **strategię UX** i działać **warsztatowo**. Będziesz pracować na realnych wyzwaniach, testować prototypy i korzystać z narzędzi, których używa się w branży.

92%

uczestników poleca studia podyplomowe
Źródło: „Badanie satysfakcji ze studiów 2025”.

- **Poznasz AI w praktyce** - od analizy danych po automatyzację.
- Zyskasz przewagę na rynku pracy i rozwiniesz się w zgodzie z **trendami cyfrowego świata**.

Dostęp online

Wysoka jakość kształcenia. **Wszystkie materiały dydaktyczne będą dostępne dla Ciebie online.**

Praktyczny charakter studiów:

- część zajęć odbywa się w formie **warsztatowej**,
- zaliczenie w formie **obrony pracy projektowej**.

91%

pracodawców ocenia bardzo dobrze lub dobrze współpracę z naszymi uniwersytetami
Źródło: "Badanie opinii pracodawców, 2024"

Kadra złożona z praktyków

Zajęcia prowadzą **eksperti i pasjonaci** swojej dziedziny, którzy mają realne doświadczenie.

Networking i rozwój kompetencji

- Studia rozwijają **kompetencje** niezależnie od doświadczenia.
- Dzięki interaktywnym zajęciom i wymianie doświadczeń z innymi zyskasz **wiedzę, umiejętności i cenne kontakty**.

Program studiów

9

Liczba miesięcy nauki

174

Liczba godzin zajęć

10

Liczba zjazdów

2

Liczba semestrów

Definiowanie problemu i użytkownika (32 godz.)

- Badania potrzeb użytkowników (32 godz.)



Kreowanie rozwiązań (32 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.)

Tworzenie prototypu rozwiązania (60 godz.)

- Modelowanie procesów z wykorzystaniem narzędzia AI (4 godz.)
- Nawigacja i architektura treści (4 godz.)
- UX writing ze wsparciem AI (8 godz.)
- Figma, od ogółu do szczegółu – kompleksowe ćwiczenia z narzędziem (28 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 (6 godz.)

Rozwijanie produktu (16 godz.)

- Wytwarzanie produktu w metodykach zwinnych (16 godz.)

Projekt (8 godz.)

- Seminarium projektowe (8 godz.)

Forma zaliczenia (2 godz.)

- Test (1 godz.)
- Egzamin końcowy (1 godz.)

Warunki przyjęcia

Aby zostać uczestnikiem studiów podyplomowych na Uniwersytecie WSB Merito, należy:

- mieć ukończone studia licencjackie, inżynierskie lub magisterskie,
- złożyć komplet dokumentów i spełnić wymogi rekrutacyjne,

Możliwości dofinansowania

- Oferujemy specjalne, **większe zniżki dla naszych absolwentów.**
- Możesz skorzystać z dofinansowania z **Bazy Usług Rozwojowych.**
- Pracodawca może dofinansować Ci studia, otrzymując dodatkową zniżkę w ramach **Programu Firma.**



- o przyjęciu decyduje kolejność zgłoszeń.
[Dowiedz się więcej](#)

- Warto sprawdzić możliwości dofinansowania z **KFS**.
[Dowiedz się więcej](#)

Czego się nauczysz?

- Zaprojektujesz **interfejsy użytkownika** i przygotujesz je do wdrożenia w praktyce.
- Zgłębisz **badania UX** – nauczysz się je planować, prowadzić i analizować wyniki.
- Poznasz **narzędzia i metody**, które ułatwią tworzenie strategii UX produktu cyfrowego.
- Dowiesz się, jak pracować **warsztatowo** i rozwiązywać realne problemy projektowe.
- Zacznieś tworzyć rozwiązania przy **wsparciu AI** – od prototypu po testowanie.
- Nauczysz się **łączyć dane, potrzeby użytkownika i technologię** w jeden produkt.

Ceny

Dla Kandydatów

1 rok

2 raty **3060 zł** ~~3500 zł~~ (2 x 3060 zł)
Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 3030zł

10 rat **632 zł** ~~720 zł~~ (10 x 632 zł)
Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 626zł

12 rat **531 zł** ~~605 zł~~ (12 x 531 zł)
Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 526zł

Cena jednorazowa: **6020 zł** ~~6900 zł~~
Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 5960zł

Dla naszych absolwentów

1 rok

2 raty **2860 zł** ~~3500 zł~~ (2 x 2860 zł)
Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 2830zł

10 rat **592 zł** ~~720 zł~~ (10 x 592 zł)
Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 586zł

12 rat **498 zł** ~~605 zł~~ (12 x 498 zł)
Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 493zł

Cena jednorazowa: **5620 zł** ~~6900 zł~~
Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 5560zł



Dla kandydatów z zagranicy

1 rok

2 raty	3060 zł 3500 zł (2 x 3060 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 3030zł
10 rat	632 zł 720 zł (10 x 632 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 626zł
12 rat	531 zł 605 zł (12 x 531 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 526zł

Cena jednorazowa: **6020 zł** ~~6900 zł~~

Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 5960zł

W oparciu o art. 80 ust. 3 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce uczelnia raz w roku akademickim zwiększa wysokość czesnego określonego w § 3 ust. 1 Umowy o wskaźnik równy wskaźnikowi wzrostu cen towarów i usług konsumpcyjnych za rok kalendarzowy poprzedzający rok, w którym dokonuje się waloryzacji, ogłoszony przez Prezesa Głównego Urzędu Statystycznego, łącznie nie więcej niż o 30 % do czasu ukończenia studiów określonych w Umowie.

Wykładowcy

mgr Marcin Płocki

- Product Manager z doświadczeniem w projektowaniu, technologii i rozwoju innowacyjnych produktów cyfrowych. Absolwent UX Design na SWPS w Warszawie.
- Karierę rozpoczął jako grafik w wydawnictwie edukacyjnym. Później współpracował z największymi wydawnictwami norweskimi.
- Połączenie doświadczenia projektowego, UX i kompetencji technicznych doprowadziło go do roli Product Managera w obszarze produktów cyfrowych.
- W Merito Gdańsk rozwija narzędzia oparte na sztucznej inteligencji, wspierające procesy dydaktyczne i organizacyjne. Pełni także funkcję wykładowcy oraz opiekuna kierunków.

Monika Baldysiak

- Lead UX Designer w Reutersie, łącząca praktyczną stronę pracy projektanta z myśleniem strategicznym oraz budowaniem relacji z biznesem.
- Szczególnie interesuje się researchem, który traktuje jako fundament skutecznego projektowania i sposób lepszego rozumienia użytkowników.
- W pracy kieruje się podejściem human centered design, koncentrując się na realnych potrzebach, zachowaniach i doświadczeniach użytkowników.
- Projektuje rozwiązania, które mają praktycznie wspierać użytkowników w codziennym życiu, łącząc analizę potrzeb z użytecznością i wartością biznesową.

Rafał Jara

- Projektant UI i UX oraz frontend developer z niemal 20-letnim doświadczeniem. Absolwent



Wydziału Sztuk Pięknych UMK w Toruniu.

- Karierę zaczynał jako artysta grafik, później rozwijał się w kierunku projektowania interfejsów fizycznych i cyfrowych oraz analizy interakcji użytkowników.
- Jego praca dyplomowa polegała na stworzeniu interaktywnego pomieszczenia w galerii, reagującego na ruch i dźwięki ludzi animacjami na ścianach.
- Od lat tworzy rozwiązania webowe, interfejsy produktów cyfrowych i aplikacji oraz projektuje systemy wizualne dla marek technologicznych i użytkowych.

Małgorzata Mikołajczyk

- Senior UX Designer pracująca w międzynarodowej firmie z branży healthcare. Na co dzień projektuje produkty cyfrowe dopasowane do potrzeb użytkowników.
- Dbą o spójność tworzonych rozwiązań z celami biznesowymi, łącząc perspektywę użytkownika z wymaganiami organizacji i produktu.
- Szczególnie bliskie są jej badania jakościowe oraz rozmowy z użytkownikami, które pomagają lepiej rozumieć ich potrzeby i problemy.
- Doświadczenie zdobywała w projektach SaaS, e-commerce i aplikacjach webowych. Z wykształcenia architektka, łączy wrażliwość z praktyką.

Przemysław Pipiora

- Product Manager z kilkunastoletnim doświadczeniem w rozwijaniu produktów cyfrowych. Koncentruje się na innowacjach, danych i realnej wartości 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 oraz studiów podyplomowych Design Management na SWPS.
- Promuje rozwiązania cyfrowe tworzone w oparciu o potrzeby użytkowników i dane. Prywatnie jest zapalonym narciarzem oraz doświadczonym backpackerem.

Sebastian Przybyszewski

- Absolwent studiów podyplomowych UX na WSB w Gdańsku, polonista oraz wieloletni redaktor publikacji edukacyjnych, łączący język z projektowaniem.
- Projektuje doświadczenia użytkownika za pomocą słów, tworząc treści dla interfejsów, które wspierają zrozumienie i wygodne korzystanie z produktu.
- W zależności od potrzeb działa jako UX writer lub copywriter, dbając o jasność komunikatów, spójność treści i dopasowanie języka do odbiorców.
- Uwielbia upraszczać komunikację i promuje prosty język. Interesuje się także stronami błędów 404, traktując je jako element doświadczenia użytkownika.



Magdalena Stawarz

- Absolwentka Politechniki Gdańskiej, Wydziału Zarządzania i Ekonomii, z tytułem magistra inżyniera oraz solidnym przygotowaniem biznesowo-technicznym.
- Ma wieloletnie doświadczenie w branży bankowej i leasingowej, gdzie pracowała m.in. w departamentach produktowych oraz projektowych.
- Pełniła role kierownika projektu i analityka biznesowego, zajmując się wdrażaniem oraz rozwijaniem produktów leasingowych.
- Od 2020 roku pracuje w branży IT, w obszarze fashion tech, jako analityk systemów biznesowych w zespole integracji. Interesuje się technologią, modą i podróżami.