UNIWERSYTET WSB MERITO GDYNIA

wcześniej Wyższa Szkoła Bankowa

UX Design - projektowanie i rozwijanie produktów cyfrowych wspomagane AI

STUDIA PODYPLOMOWE

Sposób realizacji: Online

Obszar studiów: IT / Big Data / AI

Cechy: Od października • Polski • Gwarancja uruchomienia

Miasto: Gdynia

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.

Harmonogram zjazdów

91%
pracodawców ocenia bardzo dobrze lub dobrze współpracę z naszymi uniwersytetami

Źródło: "Badanie opinii pracodawców, 2024"

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

Kadra złożona z praktyków
Zajęcia prowadzą **eksperci i pasjonaci** swojej dziedziny, którzy mają realne doświadczenie.

Dodatkowe benefity
W ramach studiów podyplomowych otrzymasz **bezpłatny dostęp do Youniversity** – nowoczesnej platformy edukacyjnej stworzonej przez ekspertów z Leanpassion.

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

Praktyczny charakter studiów:
■ część zajęć odbywa się w formie **warsztatowej,**
■ zaliczenie w formie **obrony pracy projektowej.**

Program studiów

9	174	10	2
Liczba miesięcy nauki	Liczba godzin zajęć	Liczba zjazdów	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.)

Dane zamieszczone w niniejszej karcie kierunku mają charakter wyłącznie informacyjny. Dane te nie stanowią oferty zawarcia umowy w rozumieniu art. 66 i nast. kodeksu cywilnego. Zgodnie z art. 160 ust. 3 ustawy z dnia 27 lipca 2005 roku Prawo o szkolnictwie wyższym, umowa między Uniwersytetem WSB Merito w Gdyni, studentem zawierana jest w formie pisemnej.

- 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,
- o przyjęciu decyduje kolejność zgłoszeń.

Dowiedz się więcej

Możliwości dofinansowania

- **Pierwsi zyskują najwięcej!** Im szybciej się zapiszesz, z tym większej zniżki skorzystasz.
- 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**.
- Warto sprawdzić możliwości dofinansowania z **KFS**.

Dowiedz się więcej

Dane zamieszczone w niniejszej karcie kierunku mają charakter wyłącznie informacyjny. Dane te nie stanowią oferty zawarcia umowy w rozumieniu art. 66 i nast. kodeksu cywilnego. Zgodnie z art. 160 ust. 3 ustawy z dnia 27 lipca 2005 roku Prawo o szkolnictwie wyższym, umowa między Uniwersytetem WSB Merito w Gdyni, studentem zawierana jest w formie pisemnej.

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.
- Zaczniesz 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	**3500 zł** (2 x 3500 zł)
10 rat	**720 zł** (10 x 720 zł)
12 rat	**605 zł** (12 x 605 zł)

Cena jednorazowa: **6900 zł**

Dla naszych absolwentów

	1 rok
2 raty	**3500 zł** (2 x 3500 zł)
10 rat	**720 zł** (10 x 720 zł)
12 rat	**605 zł** (12 x 605 zł)

Cena jednorazowa: **6900 zł**

Dla kandydatów z zagranicy

	1 rok
2 raty	**3500 zł** (2 x 3500 zł)
10 rat	**720 zł** (10 x 720 zł)
12 rat	**605 zł** (12 x 605 zł)

Cena jednorazowa: **6900 zł**

Wykładowcy

Dane zamieszczone w niniejszej karcie kierunku mają charakter wyłącznie informacyjny. Dane te nie stanowią oferty zawarcia umowy w rozumieniu art. 66 i nast. kodeksu cywilnego. Zgodnie z art. 160 ust. 3 ustawy z dnia 27 lipca 2005 roku Prawo o szkolnictwie wyższym, umowa między Uniwersytetem WSB Merito w Gdyni, studentem zawierana jest w formie pisemnej.

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.
- Dba 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.

Dane zamieszczone w niniejszej karcie kierunku mają charakter wyłącznie informacyjny. Dane te nie stanowią oferty zawarcia umowy w rozumieniu art. 66 i nast. kodeksu cywilnego. Zgodnie z art. 160 ust. 3 ustawy z dnia 27 lipca 2005 roku Prawo o szkolnictwie wyższym, umowa między Uniwersytetem WSB Merito w Gdyni, studentem zawierana jest w formie pisemnej.

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.

Dane zamieszczone w niniejszej karcie kierunku mają charakter wyłącznie informacyjny. Dane te nie stanowią oferty zawarcia umowy w rozumieniu art. 66 i nast. kodeksu cywilnego. Zgodnie z art. 160 ust. 3 ustawy z dnia 27 lipca 2005 roku Prawo o szkolnictwie wyższym, umowa między Uniwersytetem WSB Merito w Gdyni, studentem zawierana jest w formie pisemnej.