

Projektant UX - User Experience Design z wykorzystaniem AI

Sposób realizacji studiów: Online

2 semestry

Program studiów

Zajęcia prowadzone są przez dwa semestry w trybie online synchronicznie w wymiarze 160 godzin i odbywać się będą za pomocą platformy MS Teams.



Liczba miesięcy nauki: **8**



Liczba godzin: **160**



Liczba zjazdów: **10**



Liczba semestrów: **2**

BADANIA I BUSINESS DISCOVERY (40 godz.)

- Desktop research i analiza konkurencji
- Jak zebrać i pracować z danymi zastanymi
- Badania jakościowe
- Badania ilościowe
- Analiza, wnioski i rekomendacje
- Walidacja idei biznesowej

WPROWADZENIE DO DESIGN THINKING (20 godz.)

- Projektowanie warsztatów
- Zebranie grupy roboczej / warsztatowej
- Dobieranie narzędzi warsztatowych
- Jak pracować z grupą warsztatową
- Analiza, wnioski i rekomendacje po warsztatach

AGILE, WYTWARZANIE, DOSTARCZANIE, TECHNOLOGIA (4 godz.)

- Jak wytwarza się produkty cyfrowe
- Planowanie i zarządzanie produktem
- Błędy w zwinnym produkcie
- Trendy technologiczne
- Zarządzanie zwinne pracą własną i zespołu

STRATEGIA UX (20 godz.)

- Jak wnioski z badań i warsztatów przekładać na produkt

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 a studentem zawierana jest w formie pisemnej.



- Propozycja wartości
- Mapowanie i gradacja funkcjonalna
- Procesy i przepływy w systemie
- Architektura informacji
- Walidacja procesów i funkcjonalności

PROJEKTOWANIE (16 godz.)

- Wprowadzenie do interfejsów użytkownika
- Jak są zasady komunikacji UI
- Jak projektować makiety - proces projektowy
- Jak projektować zespołowo / warsztatowo
- Paper prototyping
- Wprowadzenie do Figmy i makiety lo-fi

MVP - PIERWSZE MAKIETY (16 godz.)

- Co to jest Minimum Viable Product i jak je wyłonić
- Mapowanie i optymalizacja procesów i funkcjonalności pod MVP
- Jak rozmawiać z biznesem o MVP
- Estymacja MVP z developerami
- Makiety mid-fi, hi-fi, prototyp

BADANIA UŻYTECZNOŚCI I DOSTĘPNOŚĆ (16 godz.)

- Badania korytarzowe - pierwsza walidacja
- Badania użyteczności
- Niemoderowane badania użyteczności w narzędziach Maze / Useberry
- Analiza, wnioski i rekomendacje
- Dostępność, WCAG i Section508
- Jak budować produkty uniwersalne

MVP 2.0 (12 godz.)

- Ewaluacja MVP
- Zarządzanie zmianą
- Zarządzanie wersjonowanie
- Testy AB
- Jak mówić o MVP

PODSTAWY ANALITYKI (4 godz.)

- Przegląd narzędzi analitycznych
- Określanie punktu konwersji
- Określanie metryk dla procesów
- Pierwszy dashboard z danymi

SZTUKA PREZENTACJI (4 godz.)

- Dlaczego to potrzebne?
- Cel, konspekt, audytorium
- Budowanie narracji i argumentacji
- Zarządzanie historią

PROJEKT: NOWA PRACA (8 godz.)

- Przygotowanie CV
- Ewaluacja własna za pomocą DOKtora
- Analiza Cech i Wartości
- Przygotowanie Case Study

WARUNKI UKOŃCZENIA STUDIÓW

- Obrona pracy dyplomowej.

<https://test.dsw.edu.pl/studia-i-szkolenia/studia-podyplomowe/kierunki/projektant-ux-user-experience-design-z-wykorzystaniem-ai>