



Program studiów podyplomowych

Kierunek: Projektowanie Produktu i Doświadczeń Użytkownika

Spis treści

Program studiów podyplomowych	3
Efekty uczenia się	6

Program studiów podyplomowych

Informacje podstawowe

Nazwa wydziału:	Wydział Humanistyczny
Nazwa studiów podyplomowych:	Projektowanie Produktu i Doświadczeń Użytkownika
Poziom:	studia podyplomowe
Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na danym poziomie:	33
Termin rozpoczęcia cyklu:	2021/2022
Czas trwania studiów (liczba semestrów):	2

Warunki rekrutacji, w tym wymagania wstępne

Ukończenie studiów wyższych (minimum studia licencjackie). O przyjęciu na studia decyduje kolejność zgłoszeń, jednak uczestnicy rekrutacji na poprzednie edycje (tj. osoby, które złożyły wymagane dokumenty, ale nie zostały przyjęte) są premiowani – za każdy udział w poprzedniej rekrutacji kandydat dostaje 1 pkt.

Limit przyjęć na studia podyplomowe wraz ze wskazaniem minimalnej liczby osób przyjętych, warunkującej uruchomienie edycji studiów podyplomowych

Limit 32 osoby, minimalna liczba osób - 26.

Wymagane dokumenty oraz miejsce ich złożenia

1. Formularz zgłoszeniowy;
2. Poświadczona przez Uczelnię kopia dyplomu ukończenia studiów wyższych;
3. Poświadczenie wniesienia opłaty za studia podyplomowe za pierwszy semestr studiów.

Dokumenty muszą zostać wysłane na adres: anosal@agh.edu.pl.

Ogólne cele kształcenia w ramach studiów podyplomowych

Studia User Experience & Product Design – Projektowanie produktu i doświadczeń użytkownika uczą podejścia do tworzenia produktów interaktywnych w oparciu o wiedzę, tak aby zaprojektowane produkty były intuicyjne i wartościowe dla użytkowników końcowych. Studia rozwijają kompetencje badawcze, strategiczne, projektowe i leaderskie. Ich program, oparty jest na metodyce Human-Centered Design, czyli projektowania zorientowanego na człowieka, i jest realizowany zgodnie z duchem Lean Startup. Wykładowcy kładą nacisk na efektywne techniki badania i projektowania doświadczeń użytkownika, łatwo osiągalne także dla małych zespołów projektowych, typowych dla startupów. Pokazują, jak włączyć działania projektowe w codzienną pracę całego zespołu, jak robić to w zgodzie z podejściem „agile” i w porozumieniu ze wszystkimi interesariuszami projektu.

Studia kładą nacisk na praktykę. Studenci w trakcie roku akademickiego realizują w grupach projekt dyplomowy, przechodząc przez kolejne etapy cyklu projektowego Learn - Design - Measure. Studenci w trakcie pracy dyplomowej rozwiązują realny problem projektowy, wybrany przez partnerów studiów, dzięki czemu mierzą się z prawdziwym zawodowym wyzwaniem i uczą się pracować dla klienta. Partnerami są krakowskie firmy technologiczne i startupy, które na co dzień zajmują się rozwojem produktów interaktywnych. W ten sposób już w trakcie studiów studenci zyskują doświadczenie zawodowe, którym mogą się pochwalić we własnym portfolio. Pracę dyplomową studenci składają tydzień przed obroną. Studia kończą się otwartą, publiczną obroną dyplomowej pracy projektowej. Projekty są oceniane przez komisję egzaminacyjną, której przewodniczącym jest kierownik studiów.

Sylwetka absolwenta studiów podyplomowych

Absolwent studiów podyplomowych „User Experience and Product Design” ma wiedzę oraz umiejętności praktyczne w zakresie projektowania user experience (doświadczeń użytkownika) w procesie tworzenia i rozwijania produktów i usług. Jest

to osoba, która potrafi wykorzystywać wiedzę teoretyczną, znajomość procesu projektowego i opanowanie praktycznych narzędzi w procesie projektowania user experience (doświadczeń użytkownika) i user-centered design (projektowaniem zorientowanym na użytkownika) dla szerokiego wachlarza kategorii produktowych. Absolwent studiów podyplomowych „User Experience and Product Design”: Zna i potrafi wykorzystać uniwersalne elementy projektowania produktów i doświadczeń użytkownika (badanie i empatyzowanie – ideacja i prototypowanie – testowanie i ewaluacja) stosowane w szerokim wachlarzu branż i kategorii produktowych. Zna i potrafi zastosować w praktyce zawodowej ciesząc się obecnie dużym uznaniem i popularnością metodyki projektowania i rozwijania produktów (new product development) takie jak design thinking czy tworzenie modeli biznesowych (business model generation). Potrafi projektować i realizować badania potrzeb i doświadczeń użytkowników oraz wykorzystywać ich wyniki w procesie projektowania. Zna i potrafi wykorzystywać zasady szybkiego prototypowania (rapid prototyping) i wzorce projektowe. Potrafi dokonać oceny eksperckiej oraz jakościowego i ilościowego testowania użyteczności i dostępności serwisów i aplikacji internetowych oraz wykorzystywać jej wyniki w procesie projektowania. Zna współczesne trendy technologiczne związane i rozumie psychologiczne aspekty używania technologii. Rozumie i potrafi odnieść do sfery praktyki złożoność relacji między czynnikami technologicznymi i społecznymi oraz docenia rolę innowacji społecznych we współczesnym świecie. Potrafi współpracować w zespole projektowym i z klientami oraz rozumie znaczenie podejścia opartego na user experience dla kultury organizacji. Absolwent Podyplomowych Studiów „User Experience & Product Design” może podjąć pracę jako: user experience/user interface designer, interaction designer, product designer, user experience researcher, user experience product manager, information architect, design strategist, pracownik działu rozwoju nowych produktów (new product development) i interdyscyplinarnych zespołów projektowych, lub prowadzić własną działalność gospodarczą.

Zasady odbywania studiów podyplomowych, w tym zasady udziału w zajęciach, zasady zaliczania zajęć i zasady składania egzaminów, zasady zaliczania i wpisu na kolejny semestr

1. Obecność na zajęciach jest obowiązkowa. Dopuszczalne jest opuszczenie 20% zajęć.
2. W przypadku nieobecności trzeba w uzupełnić wiedzę i umiejętności z zakresu zajęć korzystając z materiałów udostępnionych przez prowadzącego.
3. Zaliczenie wszystkich przedmiotów przewidzianych programem studiów za semestr 1 powoduje wpis na semestr 2 (gdy student ma niezaliczone zajęcia z powodu nieobecności musi uzupełnić wiedzę i umiejętności z ich zakresu w semestrze 2).
4. Przygotowanie i obrona projektu dyplomowego stanowi 100% oceny końcowej studiów.
5. Student zobowiązany jest do terminowego oddania projektu dyplomowego i przystąpienia do jego obrony w wyznaczonym terminie.
6. W sytuacji gdy student jest nieobecny lub nie zaliczył projektu dyplomowego w wyznaczonym terminie w indywidualnym trybie może mieć wyznaczony 2 termin i 3 termin oddania projektu i jego obrony. Termin ten nie może przekraczać 12 miesięcy od czasu zakończenia studiów podyplomowych danej edycji.
7. Rezygnacja ze studiów musi zostać zgłoszona pisemnie. Zwrot opłaty za studia jest proporcjonalny w stosunku do odbytych zajęć.
8. Wszystkie inne kwestie reguluje Regulamin Studiów Podyplomowych.

Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk, w tym w szczególności warunki ich realizacji, system kontroli praktyk i ich zaliczania (jeżeli są wymagane)

Praktyki nie są wymagane.

Warunki ukończenia studiów podyplomowych i uzyskania świadectwa ukończenia studiów podyplomowych, w tym warunki i wymagania związane z przygotowaniem prac końcowych oraz realizacją procesu dyplomowania, a także związane z organizacją i przebiegiem egzaminu końcowego (jego zakres, tryb i sposób jego przeprowadzenia, zasady ustalania oceny z egzaminu końcowego, wytyczne dotyczące jego przebiegu), jeżeli są wymagane, zasady ustalania ostatecznego wyniku ich ukończenia

1. Warunkiem ukończenia studiów podyplomowych jest przygotowanie i zaprezentowanie przed Komisją egzaminacyjną projektu dyplomowego.
2. Egzamin końcowy ma formę publicznej prezentacji projektu. Komisja składa się z czterech osób, które zadają pytania z zakresu przygotowanego projektu.
3. Ocena końcowa: 100% projektu dyplomowego przygotowywanego przez cały czas trwania studiów, w grupie projektowej, pod okiem mentorów. Na ocenę końcową składa się średnia ocen z trzech elementów, jakimi są ocena dokumentu prezentującego projekt, ocena klikalnego prototypu aplikacji oraz obrona przed komisją.
4. Absolwenci uzyskują świadectwo poświadczające ukończenie studiów w Akademii Górniczo- Hutniczej im. Stanisława

Staszica w Krakowie.

Efekty uczenia się

Kierunek: Projektowanie Produktu i Doświadczeń Użytkownika

Wiedza

Symbol KEU	Kierunkowe efekty uczenia się	Symbol CEU
PPDUSP_W01	Student zna koncepcje teoretyczne i podejścia analityczne oraz trendy rozwojowe w dziedzinie projektowania UX, zwłaszcza zna metodologię human-centered design	P7Z_WT
PPDUSP_W02	Student zna różnorodne technologie związane z dziedziną projektowanie UX, wie jak monitorować nowości pojawiające się w obrębie projektowania	P7Z_UI
PPDUSP_W03	Student zna metody badawcze UX, wie jak formułować problemy i sposoby ich rozwiązania związane z projektowaniem produktu opartego na zasadach human-centered design	P7S_UU

Umiejętności

Symbol KEU	Kierunkowe efekty uczenia się	Symbol CEU
PPDUSP_U01	Student potrafi określić dobre i złe praktyki projektowania aplikacji	P7Z_UI
PPDUSP_U02	Student zna odpowiednie narzędzia i potrafi przygotować prototyp aplikacji lub systemu, zgodny z zasadami projektowania skoncentrowanego na użytkowniku	P7Z_WO
PPDUSP_U03	Student umie umiejscowić różne działania projektowe w procesie tworzenia produktu	P7S_UU
PPDUSP_U04	Student umie weryfikować i usprawniać organizację pracy zespołu, monitorować i kontrolować postępy projektu produktu we współpracy z zespołem	P7Z_UO

Kompetencje społeczne

Symbol KEU	Kierunkowe efekty uczenia się	Symbol CEU
PPDUSP_K01	Student jest gotów do współpracy zarówno z członkami zespołu jak i z klientami przy tworzeniu produktu, zgodnie z zasadami human-centered design	P7Z_KW
PPDUSP_K02	Student ma świadomość istotności krytycznej oceny posiadanej wiedzy i znaczenia kreatywnego myślenia w tworzeniu produktów opartych na zasadach human-centered design	P7Z_KO