



PROGRAM RAMOWY STUDIÓW PODYPLOMOWYCH:

UX | Product Design

2025/2026

Blok:	Nazwa zajęć:	Liczba godzin:	Forma zajęć:	OGÓŁEM LICZBA GODZIN ZAJĘĆ I PUNKTY ECTS:
Wyzwanie Projektowe	Inauguracja	1	wykład	23/2
	Wstęp do UX i Product Design	2	wykład	
	Omówienie etapu z Kierownikiem	1,5	warsztat	
	Analiza trendów	3	seminarium	
	Tworzenie i organizacja zespołów projektowych	2	warsztat	
	Zespół projektowy i wyzwanie projektowe	4	seminarium	
	Konsultacje z Kierownikiem	0,5	warsztat	
	Wykorzystanie AI w UX i Product Design	2	seminarium	
	Narzędzia AI do tworzenia produktów cyfrowych	4	warsztat	
	Techniki prowadzenia i przygotowywania warsztatów	3	warsztat	
Badania	Omówienie etapu z Ekspertem	1	warsztat	29/5
	Wstęp do Psychologii	3	seminarium	
	Desk research i przygotowanie do badań	3	seminarium	
	Specyfika badań UX	2	seminarium	
	Metody badania potrzeb	3	seminarium	
	Plan badania	4	seminarium	
	Techniki prowadzenia wywiadu	3	warsztat	
	Analiza i raportowanie	4	seminarium	
	Tworzenie person	3	warsztat	
	Konsultacje z Ekspertem	2	warsztat	
	Podsumowanie etapu z Ekspertem	1	warsztat	
Strategia	Omówienie etapu z Ekspertem	1	warsztat	24/4
	Definicja i strategia produktu	3	seminarium	
	Visual thinking	3	warsztat	

	Customer Journey Mapping	3	warsztat	
	Value Proposition Canvas	3	warsztat	
	Definiowanie produktu	5	warsztat	
	Budowanie modeli biznesowych i określanie wskaźników produktu	3	seminarium	
	Konsultacje z Ekspertem	2	warsztat	
	Podsumowanie etapu z Ekspertem	1	warsztat	
<b>Modelowanie</b>	Omówienie etapu z Ekspertem	1	warsztat	<b>29/5</b>
	Architektura informacji, struktura i nawigowanie po produkcie	4	seminarium	
	User scenario, tworzenie scenariuszy użytkownika	3	seminarium	
	User flow, tworzenie diagramów przejścia	4	warsztat	
	Benchmarking wzorców projektowych	2	seminarium	
	Użyteczność i dostępność produktu	4	seminarium	
	Szkicowanie Lo-Fi	4	warsztat	
	Design studio i design critique	4	warsztat	
	Konsultacje z Ekspertem	2	warsztat	
	Podsumowanie etapu z Ekspertem	1	warsztat	
<b>Projektowanie</b>	Omówienie etapu z Ekspertem	1	warsztat	<b>60/10</b>
	Psychologiczne aspekty projektowania	4	seminarium	
	Wstęp do projektowania (główne pojęcia, proces, organizacja pracy projektanta)	3	seminarium	
	DesignOps, kultura projektowa w organizacji	2	seminarium	
	Podstawy i trendy w GUI	3	seminarium	
	UX writing, tworzenie przyjaznych treści	5	warsztat	
	Etyka w projektowaniu	3	seminarium	
	Nauka narzędzia do prototypowania, Figma	8	warsztat	
	Projektowanie produktów cyfrowych	8	seminarium	
	Prototypowanie produktu (Figma)	6	warsztat	
	Technologie wdrażania produktów cyfrowych	8	seminarium	
	Technologie front end	4	warsztat	
	DevOps, współpraca z zespołem wdrożeniowym	2	seminarium	
	Konsultacje z Ekspertem	2	warsztat	
Podsumowanie etapu z Ekspertem	1	warsztat		
<b>Testy</b>	Omówienie etapu z Ekspertem	1	warsztat	<b>26/4</b>
	Metody testowania użyteczności	3	warsztat	

	Przygotowanie testów użyteczności	3	seminarium	
	Prowadzenie i obserwacja testów użyteczności	5	warsztat	
	Analityka produktów cyfrowych	6	seminarium	
	Analiza danych i raportowanie	3	warsztat	
	ResearchOps, kultura badawcza w organizacji	2	seminarium	
	Konsultacje z Ekspertem	2	warsztat	
	Podsumowanie etapu z Ekspertem	1	warsztat	
<b>Obrony</b>	Gość specjalny	2	seminarium	<b>12/2</b>
	Egzamin	1	warsztat	
	Budowanie pierwszego portfolio	3	seminarium	
	Techniki prezentacji, przygotowanie prezentacji produktu	3	warsztat	
	Obrony	1	warsztat	
	Zakończenie studiów	2	wykład	
				<b>203/32</b>