



DESIGN

University of Social Sciences
and Humanities

Program 2017/2018

Autor: Hubert Anyżewski



Opis studiów:

User Experience Design to pierwsze w Polsce studia zajmujące się całościowo tematyką projektowania doświadczeń z korzystania z produktów i usług (UX, oraz aspektami CX i Service Design).

Tegoroczne studia to już 7 edycja kierunku, obecnie dostępnego w trzech miastach: Wrocławiu, Warszawie, Katowicach.

Pomysłodawcą i kierownikiem studiów UX Design jest Hubert Anyżewski, który wraz z kierownikami lokalnymi Basią Rogoś-Turek we Wrocławiu oraz Moniką Mikowską w Katowicach dbają o organizację i merytoryczny poziom studiów.

Kadra to najlepsi polscy specjaliści z obszaru UX z wieloletnim doświadczeniem oraz sprawdzeni dydaktycy. Na studiach występują goście reprezentujący środowisko projektowe.

„Kierunek dedykowany jest dla osób z pasją, ciekawością świata, które chcą tworzyć, projektować i zmieniać produkty i usługi elektroniczne.”

Cel:

Studia adresowane są do osób, które zaczynają swoją przygodę z projektowaniem jak również osób, które na co dzień badają i projektują rozwiązania digitalowe.

Kierunek składa się z 6 bloków tematycznych, które tworzą tematykę UX. Charakterystyczny dla studiów jest model realizacji projektu dyplomowego i pracy w zespołach projektowych pod okiem mentora, od pierwszych zajęć.

Ponad połowa zajęć odbywa się w trybie warsztatowym, w grupach projektowych. Podczas studiów studenci poznają proces projektowy, techniki i narzędzia potrzebne do realizacji projektu.

Etapy cząstkowe projektu są oceniane przez ekspertów obszarowych i publikowane na forum grupy. Studia kończą się obroną projektu i oceną składającą się z finalnego projektu, prototypu oraz obrony projektu.

„Naszym celem jest praktyczne kształcenie projektantów tworzących użyteczne i angażujące produkty i usługi digitalowe”

Hubert Anyżewski



Tematyka i organizacja zajęć:

Program obejmuje ponad 190 godzin zajęć dydaktycznych, realizowanych w formie warsztatów i interaktywnych seminariów. Studia trwają dwa semestry (16 zjazdów), zajęcia odbywają się w soboty i niedziele.

Podczas zjazdu odbywa się średnio 6 godzin zajęć dziennie w formie seminariów i warsztatów oraz zajęć w pracowniach komputerowych. Godzina akademicka zajęć to 45 min. Na zajęcia zapraszani są goście z polski i zagranicy.

Podczas zajęć wykorzystywane są metody projektowe oraz narzędzia służące do projektowania i analizy skuteczności rozwiązań elektronicznych. W trakcie studiów pracujemy z oprogramowaniem projektowym Axure Pro, Basecamp oraz pakietem Google.



Basecamp



Warunki zaliczenia:

Warunkiem zaliczenia studiów jest frekwencja na zajęciach powyżej 80%, zaliczenie testu wiedzy oraz przygotowanie i obrona projektu dyplomowego realizowanego w grupie pod okiem mentora. Mentorzy w formie konsultacji wspierają grupę projektową przy realizacji poszczególnych etapów częściowych projektu. Projekty dyplomowe realizowane są w grupach 5-osobowych z wyznaczonym liderem grupy.

Grupa podczas toku studiów realizuje etapy produktu od koncepcji do zaawansowanego przetestowanego prototypu.

Etapy realizacji projektu są omawiane i oceniane przez ekspertów tematycznych, a efekty prac publikowane na forum. Finalnym etapem studiów jest przygotowanie i oddanie projektu dyplomowego, który oceniany jest przez grono ekspertów.

Eksperci:

- Explore (badania potrzeb): Teresa Bartoszewicz
- Prototype (prototypowanie): Marcin Surosz
- Define (strategia produktu): Kamil Hendzel
- Test (testowanie użyteczności): Agata Magdalena Nowak
- Model (modelowanie): Tomasz Skórski

Projekt dyplomowy i obrona projektu przed gronem ekspertów stanowią ocenę finalną jaką otrzymuje zespół na koniec studiów. Test z wiedzy, jaki każdy student pisze indywidualnie na koniec studiów to ok. 30 pytań w formie testu.



Mentorzy*:

- Maciej Płonka
- Paweł Nowak
- Agata Nowak
- Aleksander Minkacz

*Liczba i skład osobowy mentorów może się zmienić.

Dokument ukończenia studiów:

Absolwenci otrzymują, przewidziane ustawą, świadectwo ukończenia studiów podyplomowych na SWPS Uniwersytecie Humanistycznospołecznym wraz z punktami ECTS.

Oprogramowanie i książki:

Podczas studiów studenci otrzymują edukacyjną wersję oprogramowania Axure Pro oraz zniżkę na komercyjną wersję oprogramowania. Do dyspozycji studentów jest również zbiór książek UX. Studenci UX Design otrzymują również zniżki na konferencje UX Poland (www.uxpoland.com)



Program studiów:

Blok Godz. Zajęcia

EXPLORE

- | | |
|---|---|
| 1 | Otwarcie, sprawy organizacyjne |
| 2 | Wykład inauguracyjny: Wstęp do UX i Design thinking |
| 1 | Mentoring / ustalenie zasad pracy |
| 2 | Tworzenie i organizacja zespołów projektowych |
| 3 | Psychologiczna budowa człowieka |
| 3 | Psychologiczne aspekty projektowania |
| 3 | Warsztaty ideacji i koncepcyjne |
| 2 | Specyfika badań UX |
| 3 | Metody badania potrzeb |
| 2 | Desk research i przygotowanie do badań |
| 2 | Plan badania |
| 3 | Techniki prowadzenia wywiadu |
| 2 | Analiza i raportowanie |
| 4 | Warsztat: tworzenia person i map empatii |
| 1 | Omówienie etapu z ekspertem (call) |
| 2 | Mentoring |
| 3 | Konsultacje z Ekspertem (call) |
-

Blok	Godz.	Zajęcia
DEFINE	3	Strategia dla produktów (touchpointy i kanały)
	3	Visual thinking - Myślenie wizualne
	3	Customer Journey
	3	Business Model Canvas
	3	Value Proposition
	2	Benchmarking
	1	Omówienie etapu z ekspertem (call)
	2	Mentoring
	3	Konsultacje z ekspertem (call)
MODEL	2	Architektura informacji - struktura produktu
	2	Architektura informacji - nawigacja, nazewnictwo, wyszukiwanie
	2	User scenario - tworzenie scenariuszy użycia
	3	User scenario
	3	User Flows
	3	Sketch - szkicowanie rozwiązań
	4	Design Studio
	4	Paper prototyping & testing
	3	Praca grupowa, rozwiązywanie wyzwań
	1	Omówienie etapu z ekspertem (call)
	2	Mentoring
3	Konsultacje z ekspertem (call)	
PROTOTYPE	3	Usability engineering - użyteczność
	3	Accessibility engineering - dostępność
	4	Organizacja pracy projektanta i zasady projektowe dla różnych touchpointów (wytyczne, gridy, paternity, siatki)
	3	Projektowanie interakcji web (lxd web)
	3	Projektowanie interakcji mobile (lxd mobile)
	2	Projektowanie interakcji na urządzenia noszone (lxd wearable)
	3	Przegląd narzędzi do prototypowania
	5	"Nauka narzędzi projektowych - Axure"
	5	"Nauka narzędzi projektowych - Axure"
	4	UI - projektowanie interfejsów
	6	Prototypowanie Axure, praca nad projektem
2	Wprowadzenie do Sketcha	

Blok	Godz.	Zajęcia
PROTOTYPE	6	Technologie internetowe - przegląd, możliwości i ograniczenia
	6	Technologie mobilne - przegląd, możliwości i ograniczenia
	1	Omówienie etapu z ekspertem (call)
	3	Mentoring
	3	Konsultacje z ekspertem (call)
TEST	3	Metody testowania użyteczności
	3	Przygotowanie badań i testów użyteczności
	6	Prowadzenie i moderowanie testów
	4	Analizy statystyk webowych i mobile
	3	Mierzenie ilościowych wskaźników UX
	3	Analiza danych i raportowanie
	1	Omówienie etapu z ekspertem (call)
	2	Mentoring
3	Konsultacje z ekspertem (call)	
FINAL	2	Gość specjalny
	1	Egzamin
	6	Obrony dyplomów
	3	Mentoring
	1	Zakończenie Studiów

Kierownik studiów UX Design:



HUBERT ANYŻEWSKI

Hubert posiada 15 letnie doświadczenie w projektowaniu produktów i usług elektronicznych, specjalizuje się w sektorze usług finansowych. Obecnie dyrektor i lider obszaru Experience Design w Deloitte Digital Central Europe.

Realizował projekty dla największych firm z branży FSI, TMT, Retail dla ponad 30 rynków (EMEA, US). Pionier UX w Europie i lider branżowy w Polsce, budował społeczność UX poprzez edukację i ewangelizację rynku od 2005 r.

W 2007 r. założył i zarządzał pierwszą firmą UX w Polsce – uselab.pl. Założyciel konferencji UX Poland, jednej z największych konferencji UX na świecie.

Aktywny wykładowca akademicki od ponad 10 lat, wykładał na SGH, UW, SWPS. Pomysłodawca i założyciel autorskich studiów podyplomowych UX Design od 2010 r. Obecnie studia funkcjonują w trzech miastach na SWPS, które ukończyło już ponad 500 projektantów UX.

Światowy ekspert Google w obszarze UX i Product design, oficjalny mentor startup'ów w Google.

Założyciel i współwłaściciel start'upów technologicznych, inwestor.

Kierownik lokalny:



MONIKA MIKOWSKA

CEO agencji Mobee Dick, zajmującej się budową produktów i usług cyfrowych, w portfolio której znajduje się ponad 100 projektów m.in. dla TUIR Warta, Żabka Polska, Agora, Edipresse, Getin Noble Bank, Raiffeisen Bank Polska, ING Bank Polska, Wirtualna Polska, Rainbow Tours, TUI, Play, Empik, PKP Intercity. Wiodąca w Polsce specjalistka ds. mobile UX design. Autorka popularnego bloga jestem.mobi, nagrodzonego Wyróżnieniem Specjalnym w konkursie Blog Roku 2013. Autorka cenionych raportów branżowych: "POLSKA.JEST.MOBI", "BANK.JEST.MOBI", "Marketing mobilny w Polsce", "Mobile Commerce w Polsce" i "Raport użyteczności mobilnych aplikacji bankowych". Jurorka czterech edycji prestiżowego konkursu Mobile Trends Awards. Współautorka książki "E-marketing", wydanej przez PWN oraz "Biblia e-biznesu 2", wydanej przez Helion. Wykładowca na AGH i WSE w Krakowie i Collegium Da Vinci w Poznaniu. Prelegentka na największych konferencjach branżowych (np. Mobile Trends Conference, infoShare, Internet Beta, I <3 Marketing, UX Poland). W branży internetowej pracuje już 13 lat. Zafascynowana trendem mobile od 10 lat. Jedna ze stu kobiet w Polsce wyróżnionych w 2014 roku tytułem Ambasadorki Przedsiębiorczości Kobiet. Absolwentka poznańskiej Akademii Ekonomicznej, na której ukończyła publicystykę ekonomiczną i public relations. Związana ze studiami podyplomowymi UXD w Katowicach od pierwszej edycji - przez 3 lata jako wykładowca i mentorka, teraz jako Kierownik Lokalny.

Eksperci



TERESA BARTOSZEWICZ

Pracuje w branży UX od 2008 roku, od początku specjalizuje się w badaniach i consultingu. Przez wiele lat prowadziła Dział Badań w firmie uselab, gdzie realizowała projekty dla branży finansowej (m.in. mBank, Millennium Bank, Citi Handlowy, Getin), telekomunikacyjnej, mediowej. Obecnie, jako kierowniczka Zespołu UX w Centralnym Ośrodku Informatyki przeciera szlaki UCD w sektorze publicznym. Wraz z zespołem odpowiada za projektowanie przyjaznych usług dla administracji i obywateli. Ukończyła socjologię na Uniwersytecie SWPS.



KAMIL HENDZEL

Strateg w agencji Mobee Dick. Ekspert w zakresie planowania strategii aplikacji mobilnych i automatyzacji marketingu. Projektował od podstaw, prototypował i zarządzał aplikacjami mobilnymi z portfolio P4 (operator Play). Zarządzał projektami i koordynował wybrane produkty mobilne w Raiffeisen Polbank, w tym flagowym produktem w kanale mobilnym – aplikacją Mobilny Bank. W zakres jego obowiązków wchodziło zarządzanie zespołem projektowym, planowanie i nadzór na efektywnością kampanii online, budowa i zarządzanie strategią marketingową aplikacji, rozwój aplikacji pod kątem funkcjonalności i optymalizacji UX. Dla American Express przygotowywał strategię transformacji cyfrowej w obszarze produktów B2B i B2C, strategię wielokanałową (omnichannel) w obszarze produktów i usług cyfrowych oraz optymalizował procesy wytwórcze i projektowe w obszarze digital i m-commerce. Kamil realizuje również zadania zawodowe w obszarze PR związanych z mobile. Pracuje blisko z zarządami firm w celu wypracowania rekomendowanych strategii mobile. Fan metodyk Service Design. W branży od 10 lat. Wykładowca na studiach podyplomowych UKSW, AGH, WSE w Krakowie. Na wykładach, warsztatach i szkoleniach w roli prowadzącego spędził już ponad 250 godzin. Na studiach podyplomowych UXD w Katowicach pełni rolę Eksperta Obszarowego na etapie definiowania strategii nowopowstających produktów i usług.



TOMASZ SKÓRSKI

Od 13 lat uczestniczy w projektach informatycznych w Polsce i za granicą. Od lat pracuje jako specjalista od tworzenia i dostarczania na czas cyfrowych produktów i usług, obecnie Head of UX w firmie Inter Cars S.A. Absolwent Wydziału Informatyki Politechniki Szczecińskiej, współzałożyciel stowarzyszenia CHI Polska, twórca serwisu UXLabs.pl.



MARCIN SUROSZ

Projektant User Experience, entuzjasta podejścia UCD, miłośnik technologii, a z wykształcenia socjolog. Jest związany z tematyką użyteczności i UX od 2007 roku. Przez 6 lat był członkiem zespołu UseLab, gdzie badał i projektował m.in. dla Allianz, Aviva, AXA, Liberty Direct, mBank, Millenium, Nokia, P&G, pkt.pl, Plus, Polsat, PWC, RIM (BlackBerry) i Wolters Kluwer. Obecnie propaguje filozofię UCD i dba o UX systemów intranetowych i aplikacji mobilnych w firmie Hoffmann-La Roche.



AGATA MAGDALENA NOWAK

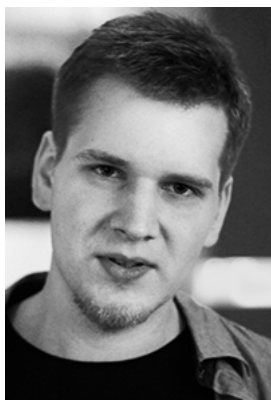
Badacz i projektant UX z silnym ukierunkowaniem na edukację i działania społeczne. Ukończyła psychologię na Uniwersytecie Śląskim oraz interdyscyplinarne studia artystyczne w Wyższej Szkole Sztuki i Designu w Genewie. Obecnie pracuje w firmie Future Processing w zespole Analysis & Design. Współpracuje z klientami z Europy Zachodniej, USA i Polski współtworząc specyfikacje produktów i usług IT. Jest jednym z głównych organizatorów wydarzenia World Usability Day Silesia oraz współtworzy cykliczne spotkania Agile Silesia w Katowicach. Prelegentka na polskich i międzynarodowych konferencjach. Od lat organizuje projekty partycypacyjne poruszające tematykę wpływu innowacji technologicznej na zmiany społeczne.

Mentorzy:



MACIEJ PŁONKA

Projektant, badacz i konsultant UX, entuzjasta ścisłej kooperacji badaczy i projektantów oraz kooperacyjnych metod badawczych i projektowych. Współpracuje z organizacjami z szeregu sektorów, od bankowości i finansów po NGO, takimi jak ING Bank Śląski, Bank BPH, Europejski Fundusz Inwestycyjny (EIF), Warta, HDI, Allianz, TAURON PE, Gedeon Richter, InPost, Ministerstwo Spraw Zagranicznych, TVN, PMR Consulting czy Stowarzyszenie Wiosna. Wykładowca w krakowskiej Wyższej Szkole Europejskiej i na Uniwersytecie Pedagogicznym. Oddany fan Odysei kosmicznej 2001, antycznych systemów operacyjnych i szybkich nart.



PAWEŁ NOWAK

Lead User Experience Designer w firmie Future Processing. Absolwent Informatyki na wydziale AEil Politechnice Śląskiej oraz studiów podyplomowych z Projektowania Graficznego na Wydziale Architektury Politechniki Śląskiej. Od 2009 roku zawodowo zajmuje się projektowaniem UX i analizą biznesową, pracując jako lider zespołu User Experience w firmie Future Processing. Na swoim koncie ma wiele projektów, zrealizowanych głównie dla klientów w Wielkiej Brytanii i zachodniej Europie. Pomysłodawca i głównym koordynator World Usability Day Silesia - międzynarodowej konferencji na temat użyteczności oraz designu przyjaznego dla użytkowników. Zafascynowany zwinnymi metodykami zarządzania projektami. Od kilku lat prowadzi warsztaty z UX oraz pojawia się licznych konferencjach jako prelegent. Występował m.in. na TEDxRawaRiver, UX Poland, WUD Silesia, Quality Excites. Jego największym hobby i sposobem na zdobywanie i wymianę doświadczeń są podróże z plecakiem do różnych części świata. Prowadzi bloga: www.nowy.me



AGATA MAGDALENA NOWAK

Badacz i projektant UX z silnym ukierunkowaniem na edukację i działania społeczne. Ukończyła psychologię na Uniwersytecie Śląskim oraz interdyscyplinarne studia artystyczne w Wyższej Szkole Sztuki i Designu w Genewie. Obecnie pracuje w firmie Future Processing w zespole Analysis & Design. Współpracuje z klientami z Europy Zachodniej, USA i Polski współtworząc specyfikacje produktów i usług IT. Jest jednym z głównych organizatorów wydarzenia World Usability Day Silesia oraz współtworzy cykliczne spotkania Agile Silesia w Katowicach. Prelegentka na polskich i międzynarodowych konferencjach. Od lat organizuje projekty partycypacyjne poruszające tematykę wpływu innowacji technologicznej na zmiany społeczne.



ALEKSANDER MINKACZ

Pzedsiębiorca, konsultant, strateg marki i projektant. Na styku kognitywistyki, semiotyki, dizajnu i biznesu przekuwa swoje doświadczenia w pracę dla firm i non-profitów z całego świata. Z powodzeniem realizował projekty dla takich klientów jak Disney Studios, Bing, Zumi czy Trivago.

Od 3 lat pracuje niezależnie, a od roku rozwija Sorgo – firmę zajmującą się projektowaniem usług i doświadczeń. Filozofia Sorgo opiera się na tym, by poprzez dizajn przywracać ludziom poczucie sensu, celu i wartości. W swoim podejściu kładzie szczególny nacisk na to, by misja, wizja i strategia każdej organizacji odzwierciedlała realne ludzkie potrzeby.

Wybrani wykładowcy z kadry:



PAWEŁ MACISZEWSKI

Programista, team leader zespołów programistycznych – posiada wieloletnie doświadczenie w tworzeniu i rozwijaniu aplikacji web. Od 2007 pełnił obowiązki kierownika działu IT – przez cztery lata w UseLab Sp. z o.o, następnie w agencji interaktywnej Brain Juice oraz zespole startup-owym Chomikuj.pl. Obecnie współwłaściciel i zarządzający w firmie programistycznej Silk Software House sp. z o.o. Prowadzi również zajęcia dydaktyczne w zakresie programowania dla firmy Akademia Linuxa.

Dzięki wieloletniej pracy z ekspertami z UseLab jego wiedza techniczna została unikalnie wzbogacona w zakresie podstaw projektowania architektury informacji, projektowania interfejsu użytkownika oraz filozofii User Centered Design.

Realizował projekty m.in. dla takich klientów jak: Pkt.pl, Bank BGZ, Citi handlowy, Giełda Papierów Wartościowych w Warszawie, Cityboard Media, Axa Direct, Gemius, Noble Bank.



PATRYCJA RUDNICKA

Dr Patrycja Rudnicka, adiunkt w Zakładzie Psychologii Pracy i Organizacji Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach. Psycholog Internetu oraz psycholog pracy i organizacji, łączy te obszary badając uwarunkowania i korzystanie z technologii informacyjnych w organizacjach oraz e-HRM. W pracy naukowej koncentruje się również na psychologicznych aspektach aktywności w Internecie, przede wszystkim w obszarze zaangażowania w media społecznościowe, e-learningu oraz badań internetowych i UX. Prowadzi zajęcia dydaktyczne z zakresu psychologii pracy i zarządzania, psychologii internetu oraz metodologii badań internetowych. Od 2008 roku wykładowca międzynarodowej szkoły letniej LLP/Erasmus Intensive Programme Psychology of Entrepreneurship w Madrycie, Pradze i Rotterdamie. Kooperuje z przedstawicielami różnych dziedzin – projektantami, inżynierami, informatykami, nauczycielami i lekarzami, pracuje w podejściu Human-Centered Design i Value Sensitive Design.



MATEUSZ WALIGÓRSKI

W UX od 2010. Pierwotnie związany z badaniami użyteczności, w trakcie jednego z projektów uległ urokom analityki webowej. Obecnie optymalizuje konwersję e-commerce dla RTV Euro AGD, od badań jakościowych z użytkownikami, po ilościowe z narzędziami webowymi. Google Analytics to jego konik. Po godzinach pasjonat stand-up comedy i gier wszelkiej maści.

SWPS Uniwersytet Humanistycznospołeczny

ul. Chodakowska 19/31

03-815 Warszawa

cspis@swps.edu.pl

tel: 22 517 98 49

fax: 22 517 96 25

podyplomowe.pl

facebook.com/UXDPoland