

Studia podyplomowe

User Experience & Product Design



Studia podyplomowe User Experience & Product Design

Studia User Experience & Product Design uczą podejścia do tworzenia produktów cyfrowych w oparciu o wiedzę, a nie przeczucia, tak aby były intuicyjne i wartościowe dla użytkowników końcowych. Studia rozwijają kompetencje badawcze, strategiczne, projektowe i menadżerskie. 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 zarówno w dużych organizacjach, jak i dla małych zespołów projektowych, np. w startupach. Pokazują, jak włączyć działania projektowe w codzienną pracę całego zespołu, jak robić to w zgodzie z podejściem agile i w zgodzie ze wszystkimi interesariuszami projektu.

Zostań projektantem, kierownikiem produktu lub liderem designu

Studia kierowane są nie tylko do (przyszłych) projektantów, ale także do kierowników produktu i wszystkich decydentów, którzy pracują nad rozwojem produktów interaktywnych. Program łączy dwa światy - projektanta i kierownika produktu - pokazując, że projektowanie zaczyna się od lepszego zrozumienia użytkowników i ich problemów, a decyzje projektowe wykraczają daleko poza decyzje odnośnie wyglądu interfejsu. Studia przygotowują także do pracy w zespole i w organizacji, pokazując że projektant nigdy nie działa w pojedynkę.

Organizacja studiów

Program zawiera **242 godzin zajęć**, w tym ok. **70 godzin praktycznych warsztatów** z pracy nad projektem dyplomowym ze wsparciem wykładowców i **36 godzin konsultacji z mentorami**. Program składa się z czterech bloków tematycznych:

- **Learn** (czyli zrozumienie problemu projektowego),
- **Design** (projektowanie rozwiązania problemu),
- **Measure** (weryfikacja opracowanego rozwiązania),
- **Manage** (zarządzanie zespołem i rozwojem produktu).

Studia rozłożone są na 17 zjazdów w ciągu dwóch semestrów. Zjazdy odbywają się w soboty i niedziele, w blokach 6-8 godzinnych. Zajęcia odbywają się stacjonarnie, w salach uczelni, a część zajęć odbywa się w sali komputerowej.

Warunki zaliczenia

Warunkiem zaliczenia studiów jest obecność na minimum 80% zajęć dydaktycznych oraz obrona pracy dyplomowej. Projekt dyplomowy jest realizowany w małych grupach studenckich przez cały tok studiów, częściowo na zajęciach pod okiem wykładowców, z możliwością konsultacji z mentorem danego etapu projektu. Podstawą obrony jest dokumentacja projektu, prototyp oraz prezentacja przed mentorami.

W czasie trwania studiów studenci mają dostęp do zbioru bibliotecznego literatury podstawowej z wykładów oraz otrzymują od partnera studiów, firmy Figma, dostęp do aplikacji do prototypowania (do wykorzystania także poza uczelnią). Studenci mają także dostęp do repozytorium z pomocami naukowymi i prezentacjami z wykładów, tablicy wirtualnej Mural do kolaboracji oraz kanału Slack.

Program studiów

LEARN

Wprowadzenie do user experience design

7h

Iga Mościchowska

Efekty: znajomość podstawowych pojęć z dziedziny UX i modelu projektowania zorientowanego na człowieka, umiejętność umiejscowienia różnych działań projektowych w procesie tworzenia produktu, podział na grupy projektowe i zapoznanie z problemami partnerów studiów, integracja.

Praca grupowa nad projektem dyplomowym przy wsparciu wykładowcy.

Badania UX

16h

Iga Mościchowska
Maria Stojkow

Efekty: znajomość klasyfikacji metod badawczych w UX i charakterystyki metod badań potrzeb, umiejętność doboru rodzaju badania do projektu, umiejętność formułowania pytań badawczych i opracowania planu badawczego, umiejętność formułowania pytań do wywiadów i ankiet, zdolność empatycznego moderowania wywiadów.

Praca grupowa nad projektem dyplomowym przy wsparciu wykładowcy.

Analiza badań jakościowych

6h

Seweryn Rudnicki

Efekty: znajomość zasad analizy jakościowej, umiejętność generowania insightów, umiejętność komunikowania wyników badań i dyskusowania o nich.

Praca grupowa nad projektem dyplomowym przy wsparciu wykładowcy.

Projektowanie modeli biznesowych

6h

Bartosz Józefowski

Efekty: umiejętność wykorzystania analizy wybranego przedsiębiorstwa w celu opisanego go z wykorzystaniem Business Model Canvas, znajomość popularnych modeli biznesowych.

Wstęp do analizy biznesowej

6h

Grzegorz Jaskulski

Efekty: Znajomość technik pozyskiwania i dokumentowania wymagań, doskonalenie procesów zw. z analizą, negocjowaniem i sprawdzaniem wymagań w obszarze rozwiązań informatycznych.

Strategia UX

14h

Ewa Sobula

Efekty: umiejętność tworzenia strategii dla produktu w oparciu o badanie rynku i znajomość grupy docelowej, znajomość procesu poszukiwania, walidacji i iterowania wstępnych hipotez oraz narzędzi (vpc, customer journey, persony, modele mentalne, pitch), umiejętność pracy grupowej.

Praca grupowa nad projektem dyplomowym przy wsparciu wykładowcy.

Warsztaty projektowe

8h

Diana Sarlińska

Efekty: znajomość różnych rodzajów warsztatów, znajomość technik generowania, eksplorowania i ewaluowania pomysłów, umiejętność przygotowania warsztatu w zależności od oczekiwanego rezultatu, umiejętność rozwiązywania trudnych sytuacji i budowanie zaangażowania.

Praca grupowa nad projektem dyplomowym przy wsparciu wykładowcy.

Konsultacje z mentorem etapu Learn

10h

Ewa Sobula

Konsultacje z mentorem etapu Learn, w tym zdalne, praca grup nad projektem dyplomowym.

DESIGN

Modelowanie

14h

Michał Kokociński

Efekty: znajomość technik i narzędzi do modelowania interakcji oraz zagadnień architektury informacji, umiejętność myślenia procesowego i wizualizowania koncepcji w czytelny sposób.

Praca grupowa nad projektem dyplomowym ze wsparciem wykładowcy.

Psychologia dla projektantów

7h

Jakub Kulesza

Efekty: prezentacja podstawowych zagadnień psychologii poznawczej i kognitywistyki, zrozumienie ograniczeń związanych z aparatem percepcyjnym użytkowników, percepcją i interpretacją bodźców wizualnych, podstawy ekonomii behawioralnej i schematy konstrukcji decyzyjnych.

Inżynieria użyteczności i dostępność

7h

Marcin Krzanicki

Efekty: znajomość i wrażliwość na potrzeby użytkowników ze względu na niepełnosprawność, umiejętność identyfikowania problemów użyteczności i dostępności oraz przeprowadzania analiz eksperckich, znajomość zasad komunikowania w internecie i tworzenia przyjaznych treści.

Wzorce i systemy projektowe

12h

Michał Kokociński

Efekty: umiejętność rozróżniania i doboru wzorców projektowych w odniesieniu do problemu, urządzenia, potrzeby; zdolność porozumiewania się tym samym słownikiem pojęć, znajomość najnowszych trendów tworzenia systemów dostępnych na wszystkich rozdzielczościach ekranów.

Projektowanie treści

7h

Anna Kwiatkowska

Efekty: znajomość podstawowych zasad prostej polszczyzny, ocena mglistości języka, umiejętność sprawdzania na bieżąco, czy jesteśmy rozumiani zgodnie z intencjami.

Szkicowanie rozwiązań

8h

Łukasz Tyrąła

Efekty: znajomość technik ideacji, umiejętność przełożenia strategii i modelowania na rozwiązania w projekcie, znajomość podstawowych technik szkicowania i projektowania interakcji.

Praca grupowa nad projektem dyplomowym ze wsparciem wykładowcy.

Prototypowanie

16h

Michał Gaik

Efekty: znajomość wad i zalet różnych programów do prototypowania, umiejętność tworzenia prostych i zaawansowanych prototypów, umiejętność stosowania siatki projektowej i bibliotek wzorców projektowych, umiejętność obsługi programu do prototypowania UXPin.

Praca grupowa nad projektem dyplomowym ze wsparciem wykładowcy.

Interakcja w nowych technologiach

6h

Paweł Śmietanka

Efekty: znajomość trendów w nowych technologiach: animacje, mobile oraz RWD, Internet of Things i connected products, wearables, robotyka, sztuczna inteligencja, augmented & virtual reality, gestural interfaces, voice interfaces, znajomość możliwości i ograniczeń związanych z nowymi technologiami.

Projektowanie graficzne i wizualizacja danych

8h

Mateusz Kosma

Efekty: znajomość podstawowych zagadnień projektowych z zakresu kolorystyki, typografii, pracy z obrazem i budowania interfejsów, umiejętność dobrania wizualizacji danych do kontekstu, zdolność efektywnego komunikowania się z projektantem graficznym i lepszej oceny jego pracy.

Konsultacje z mentorem etapu Design

16h

Michał Kokociński

Konsultacje z mentorem etapu Design, w tym zdalne, praca grup nad projektem dyplomowym.

MEASURE

Jakościowa ewaluacja UX

14h

Anna Sieroń

Efekty: znajomość jakościowych technik i narzędzi ewaluacji UX, zrozumienie specyfiki testów w środowisku lean, umiejętność opracowania narzędzi badawczych, doboru uczestników, prowadzenia i obserwacji testów oraz formułowania rekomendacji zmian na podstawie wniosków z testów.

Praca grupowa nad projektem dyplomowym ze wsparciem wykładowcy.

Badania ilościowe UX

8h

Michał Witkowski

Efekty: znajomość narzędzi mierzenia kluczowych aspektów produktów oraz user experience, dobieranie odpowiednich metryk i sposobów ich weryfikacji w procesie rozwoju produktu i podejmowaniu decyzji projektowych, sprawdzenie mierzalnych efektów działania produktu.

Prezentacja i krytyka designu

6h

Łukasz Tyrała

Efekty: znajomość technik wspierających ocenę ekspercką projektu, umiejętność zaplanowania i poprowadzenia spotkania ewaluacyjnego z interesariuszami, umiejętność formułowania konstruktywnej krytyki.

Konsultacje projektowe mentora etapu

10h

Anna Sieroń

Konsultacje z mentorem etapu Measure, w tym zdalne, praca grup nad projektem dyplomowym.

MANAGE

Lean product management

6h

Paweł Śmietanka

Efekty: znajomość podstawowych zasad podejścia lean do procesu rozwoju produktu, umiejętność zbierania i wizualizacji hipotez produktowych, umiejętność zaplanowania i przeprowadzenia weryfikacji hipotez i podejmowania jak najlepszych decyzji produktowych.

Design thinking

4h

Seweryn Rudnicki

Efekty: znajomość zasad pracy metodą design thinking oraz jej możliwości i ograniczeń, umiejętność pracy koncepcyjnej w interdyscyplinarnym zespole.

Współpraca w zespole produktowym

7h

Beata Kupiec

Efekty: zdolność efektywnej i przyjaznej kolaboracji w zespole, umiejętność dostosowania narzędzi komunikacji do projektu, znajomość technik angażowania decydentów w projekt, znajomość zasad prowadzenia projektu w scrum/agile, współpraca product manager - zespół - UX designer.

Kultura UX w organizacji

4h

Seweryn Rudnicki

Efekty: znajomość modelu dojrzałości UX organizacji i sposobów popularyzowania dziedziny UX, umiejętność budowania kultury innowacji i wspierania procesu transformacji kultury organizacyjnej.

Technologia i społeczeństwo

2h

Seweryn Rudnicki

Efekty: zrozumienie wpływu czynników społeczno-kulturowych na przemiany technologiczne i relację między produktem a użytkownikiem.

Myślenie wizualne

5h

Łukasz Tyrąła

Efekty: poznanie typów i rodzajów wykresów, schematów i diagramów pomocnych w pracy specjalisty UX, teoria związana z rysowaniem podstawowych obiektów i postaci, podstawowe umiejętności związane z budowaniem własnego języka wizualnego, wykorzystanie komunikacji wizualnej w pracy zespołowej, tworzenie syntezy z pracy grupy projektowej.

UX w implementacji

3h

Joanna Jażdżyńska-Motak

Efekty: znajomość źródeł wiedzy programistycznej, umiejętność przewidywania warunków brzegowych w projektach i procesach, umiejętność motywowania zgodnie z metodą Drive.

Ucz się w praktyce

Studia kładą nacisk na praktykę. Studenci w trakcie roku akademickiego realizują w grupach projekt dyplomowy, przechodząc przez kolejne etapy cyklu projektowego Learn - Design - Measure. Pracę dyplomową stanowi rozwiązanie realnego problemu projektowego, wybranego przez partnerów studiów, dzięki czemu studenci mierzą się z prawdziwym zawodowym wyzwaniem i uczą się pracować z klientem. Partnerami są firmy i startupy, które na co dzień zajmują się rozwojem produktów interaktywnych. W trakcie studiów studenci zyskują więc doświadczenie zawodowe, którym można się pochwalić we własnym portfolio.

DOTYCHCZASOWI PARTNERZY BIZNESOWI



MOTOROLA
SOLUTIONS



zendesk

COMARCH



Kadra praktyków

Przedmioty prowadzone są przez wykładowców z wieloletnim doświadczeniem zarówno w projektowaniu interakcji, jak i zarządzaniu rozwojem produktów interaktywnych. To zapewnia nie tylko ich wysokie kompetencje, ale też i praktyczne podejście do zajęć. Blisko 70 godzin zajęć zarezerwowano na pracę grup nad ich projektami pod okiem wykładowców. Dzięki takiej formie mentoringu studenci na bieżąco mają możliwość weryfikowania swoich postępów.

OPIEKUN MERYTORYCZNY STUDIÓW



**Mościchowska
Iga**

Projektowaniem interakcji i badaniami UX zajmuje się od 2007 roku. Przebyła drogę od badaczki i projektantki, współwłaścicielki agencji projektowo-badawczej, aż do obecnej roli trenerki i facylitatorki w obszarze Product Designu, pracując dla takich klientów jak eBay, KGHM, Samsung, Onet, Tauron, NC+ czy Rossmann. Tworzy narzędzia dla projektantów i badaczy takie jak kanwa do planowania badań czy karty WITFLOW do planowania warsztatów produktowych. Współautorka bestsellera *Badania jako podstawa projektowania user experience*, cyklicznego badania branży UX w Polsce *Raport UX* i poradnika *Warsztaty zdalne nie tylko dla projektantów*. Doświadczenie jej docenił Google, zapraszając ją do programu akceleracyjnego Google for Startups, gdzie od 6 lat mentoruje startupy z całego świata.

MENTORZY



Sobula Ewa

Tworzeniem produktów cyfrowych zajmuje się od 2008 roku. Najpierw jako projektantka i badaczka UX, współzałożycielka WUD KRK, wykładowczyni Projektowania User Experience na UJ. Okazjonalnie prelegentka, trenerka, autorka z obszaru UX. Od 2014 łączy UX, strategię i zarządzanie produktem. W jednym z największych polskich start-upów budowała produkt Base CRM, narzędzie ułatwiające pracę sprzedawcom. Dziś jako Principal Product Manager rozwija Zendesk Sell na skalę globalną. Jako mentorka pomaga zespołom budować produkty trafiające w potrzeby odbiorców. W wolnym czasie uprawia rolę i odtwarza dawne odmiany jabłoni.



**Kokociński
Michał**

UX Designer z ponad 12-letnim doświadczeniem. Absolwent Informatyki na Politechnice Opolskiej, oraz Grafiki 2d na PJWSTK. Od 2018 pracuje w firmie Ocado Technology, gdzie jako UX Lead kieruje międzynarodowym zespołem designerów i Frontend developerów, który czuwa nad design systemem do aplikacji B2B. Realizował projekty dla takich klientów jak: Onet.pl, FIFA, Nordic Choice Hotels, North Alliance, Norweski Komitet Olimpijski, Orkla, Norgges Gruppen, Health & Fitness Nordic. Od ponad 10 lat pracuje w projektach prowadzonych w metodyce Agile. Sporadycznie występuje na konferencjach związanych z tematyką UX. Prywatnie jest twórcą marki Manufaktura Porcelany, która tworzy niebanalne akcesoria



Anna Sieroń

Badaczka w Allegro, choć zaczynała w marketingu. W polskim startupie Brainly pracowała po stronie biznesu rozwijając rynek polski i rumuński. Współpracowała z międzynarodowymi startupami z branży edukacyjnej. Badła narzędzie do zarządzania miękkimi procesami HRowymi w korporacjach. Rozwijała chatboty w Tidio. Wierzy, że bez badań nie powstanie żaden dobry produkt, ani żadna dobra usługa. Po godzinach mentoruje kobiety, które chcą wejść do branży IT. Można ją też od czasu do czasu spotkać na różnych meetupach, gdzie dzieli się swoim doświadczeniem i mówi jakich błędów nie popełniać.

KADRA



Kulesza Jakub

Projektant, dydaktyk. Współzałożyciel i koordynator kolektywu projektowego Grupa Robocza, w którym obecnie rozwija program Minimum Viable Utopia. Współpracuje z Evidence Prime, gdzie zajmuje się automatyzacją przeglądów systematycznych w medycynie. W latach 2013-2017 współorganizował konferencję WUD KRK. Uczy Psychologii dla projektantów w ramach studiów podyplomowych UX&Product Design na Wydziale Humanistycznym AGH, jest również ekspertem etapu Strategia na kierunku UX Design/Product Design na Uniwersytecie SWPS w Katowicach. W 2020 r. otrzymał wyróżnienie w kategorii „Przyjaciel Studenta” w plebiscycie Laur Dydaktyka AGH.



Michał Gaik

Absolwent Akademii Górniczo-Hutniczej i Uniwersytetu Jagiellońskiego. Obecnie pracuje jako Team Leader zespołu UX'owego w agencji Cogision. Wcześniej pracował między innymi jako UX Team Leader w x-kom. Ma ponad 10 letnie doświadczenie w pracy agencyjnej, startupowej czy korporacyjnej w branży IT. Realizuje się również jako trener/mentor. Szczególnym zamiłowaniem darzy UI Design, procesy zakupowe, projektowanie dla e-commerce oraz ruch no-code w designie. Głęboko wierzy, że piękny interfejs jest nieodłącznym elementem dobrego produktu. Z naszymi studiami związany sercem, bowiem jest to nasz absolwent.



Kupiec Beata

Beata Kupiec, pasjonatka starożytności, z zamiłowania ogrodnik i kucharz, z wykształcenia filolog klasyczny od 10 lat zajmujący się budowaniem produktów IT i prowadzeniem zespołów produktowych. Jej motto to: „produkty budujemy z ludźmi i dla ludzi” dlatego w swojej pracy skupia się głównie na dobrej komunikacji z zespołami oraz na potrzebach i problemach użytkownika. Beata chętnie dzieli się swoją wiedzą i doświadczeniem, pisząc dla ProductVision oraz biorąc udział w lokalnych i międzynarodowych konferencjach takich jak Product Development Days w Krakowie czy Product Management Festival w Zurichu. Można ją także spotkać na ProductTankach w Krakowie, które organizuje od 5-ciu lat.



**Śmietanka
Paweł**

Od 8 lat zajmuje się projektowaniem UX. Aktualnie związany z branżą IoT. Współtworzy technologię bezprzewodowego zarządzania urządzeniami, która staje się nowym standardem Bluetooth. W Silvair decyduje także o rozwoju aplikacji mobilnych. Adwokat i praktyk zwinnych metod rozwoju produktów. Wcześniej pracował w Onecie tworząc takie serwisy jak Zumi czy VOD. W AdTaily rozwijał narzędzia do zarządzania reklamą w internecie. Przeprowadzał badania i konsultacje dla największych operatorów sieci komórkowych w Polsce, Home.pl, Uniwersytetu Jagiellońskiego. Prowadzi zajęcia związane z UX m.in. na UJ oraz SWPS. Współorganizował spotkania Digital Academy i Witajcie w realu oraz jedną z edycji Krakow Jams. Po godzinach współtworzy markę meblową Nomad.



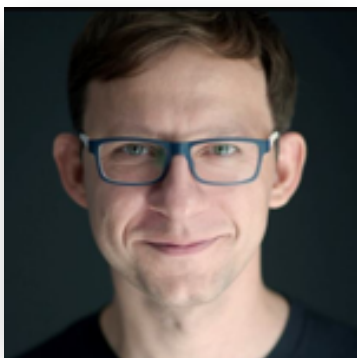
**Józefowski
Bartosz**

Wspiera startupy od 2013 r. Na co dzień związany z Krakowskim Parkiem Technologicznym. Najpierw kierował Inkubatorem Technologicznym w Krakowie, później zasiadał w zarządzie funduszu inwestycyjnego. Tworzył i zarządzał programem akceleryacyjnym dla startupów przemysłowych KPT ScaleUp a obecnie buduje hub4industry czyli hub innowacji cyfrowych dla przemysłu. W skrócie zajmuje się klejeniem innowacji i przemysłu, młodych spółek z korporacjami, oraz wsparciem strategicznym spółek we wczesnej fazie rozwoju.



Sarlińska Diana

Projektantka z ponad 10-letnim doświadczeniem w realizowaniu projektów na rynki Skandynawii, Wielkiej Brytanii i Europy. Ukończyła studia podyplomowe z Service Design oraz studia magisterskie o specjalności Komunikacja Społeczna. Od trzech lat związana z norweską firmą Making Waves gdzie na co dzień odpowiada za Krakow Design Studio. W projektach, które realizuje pełni rolę zarówno badaczki, projektantki jak iDesign Lead'a. Ludzkie historie, pragnienia i motywacje to punkty wyjścia i najważniejsze inspiracje w jej pracy. W poszukiwaniu rozwiązań łączy autentyczne zaciekawienie złożoną naturą człowieka z pasją zgłębiania metodologii badawczych i doskonaleniem pracy warsztatowej.



**Rudnicki
Seweryn**

Socjolog i psycholog, adiunkt na Akademii Górniczo-Hutniczej, wykładał także na UJ, WSE i za granicą. Współtwórca Between the Signs – gdzie od kilku lat zajmuje się badaniami semiotycznymi i analizą kontekstu kulturowego dla dużych klientów biznesowych. Od 12 lat w badaniach – najpierw opinii i rynku, obecnie także badaniami związanymi z product development i UX. Realizował projekty badawcze m.in. dla takich klientów jak PZU, Tesco, VML, S4, Ministerstwo Infrastruktury i Rozwoju, Krakowski Park Technologiczny. Autor kilkudziesięciu publikacji naukowych i branżowych. Naukowo bada metodyki pracy nad innowacyjnymi produktami i zastosowania wiedzy naukowej w praktyce.



Krzanicki Marcin

Projektant z 12-letnim doświadczeniem w świecie analogowym i cyfrowym. Pracował dla sektora publicznego i edukacji, branży lotniczej, usług i finansów. Łącząc ze sobą doświadczenia projektanta i edukatora, zmieniał podejście instytucji do użytkowników. Specjalizuje się w projektowaniu szeroko rozumianych narzędzi – usług i rozwiązań wspierających użytkowników w ich codziennych zadaniach (zarówno na rynku B2B, jak i B2C). Aktualnie związany z rynkiem usług finansowych, gdzie stara się tłumaczyć potrzeby biznesowe na język giełdowych graczy i budować narzędzia pozwalające lepiej podejmować decyzje. Prywatnie ojciec cudownej córki, która stale przypomina mu jak ważne jest pytanie „dlaczego?”.



Tyrała Łukasz

Od ponad 13 lat zajmuje się projektowaniem i wdrażaniem produktów i usług cyfrowych. Od 8 lat wykłada UX na uczelniach wyższych. Obecnie starszy projektant produktu w Grafana Labs i projektant wiodący dla produktów Enterprise. Wcześniej odpowiadał za zespół UX i projektowania produktów cyfrowych w Grupie TVN Discovery, pracował jako starszy projektant usług, zarządzał wdrożeniem produktów cyfrowych w Miastologii oraz budował zespół UX w VML Poland. Pracował z wieloma markami i instytucjami w Polsce i Europie, zawsze stawiając potrzeby ludzi na pierwszym miejscu, tak aby technologia działała na ich korzyść, a biznes mógł dzięki temu się zmieniać i rozwijać w kontekście zmian cyfrowych i społecznych.



**Kwiatkowska
Anna**

Projektantka treści w zespole UX w Play, współprowadzi projekt kompleksowej zmiany języka organizacji w komunikacji wewnętrznej i zewnętrznej. Redaktorka książek, dokumentów i instrukcji; specjalizuje się we wprowadzaniu do urzędowych lub marketingowych materiałów prostej polszczyzny (z ang. plain language). Współpracuje z Pracownią Prostej Polszczyzny przy Uniwersytecie Wrocławskim. Trenerka kompetencji komunikacyjnych. Stale współpracuje z organizacjami propagującymi metodę NVC (Nonviolent Communication – Porozumienie bez Przemocy). Od 2012 roku prowadzi indywidualne i grupowe warsztaty wspierające rozwój kompetencji komunikacyjnych.



Mateusz Kosma

Projektant graficzny w EDISONDA, w zawodzie od 2009 roku. Jest absolwentem Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach i specjalizuje się w projektowaniu interfejsów, design systemów i identyfikacji wizualnych. Juror Międzynarodowego Konkursu Studenckiej Grafiki Projektowej AGRAFA 2019, zdobywca Nagrody Specjalnej Mobile Trends Awards 2019 za projekt serwisu InPost.pl, współtwórca systemu bankowości Moje ING, twórca serwisu Decybele Dizajnu i konkursu Cover awArts, w którym wyróżniani są polscy projektanci albumów muzycznych.



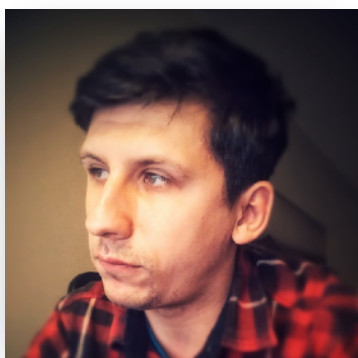
**Witkowski
Michał**

Analitik produktowy i psycholog, zajmujący się analizą danych o ludzkim zachowaniu od 7 lat. W GameDesire zajmował się analizą zachowania graczy najważniejszych produktów w firmie i zbudował zespół analityków gier. Występował też na międzynarodowych konferencjach z branży gier (Digital Dragons, Casual Connect) oraz był mentorem w GameDesire Academy. Aktualnie buduje od podstaw system analityki produktowej w Base CRM - największym krakowskim start-upie. Pasjonat analizy danych, projektowania i przeprowadzania eksperymentów, wizualizacji i raportowania danych. Prywatnie miłośnik dobrego gotowania, gier planszowych i komputerowych.



**Jażdżyńska-
Motak Joanna**

Jest projektantką UX od ponad 7 lat. Obecnie od blisko dwóch lat kieruje zespołem projektantów w DreamLabie (grupa Onet-RAS Polska) wspierając tworzenie i rozwijanie produktów, z których korzystają miliony użytkowników w Polsce, Słowacji, Serbii i na Węgrzech. Współorganizatorka trzech pierwszych edycji konferencji World Usability Day w Krakowie. Absolwentka studiów podyplomowych UX Design na SWPS. Wiedzę z zakresu User Experience dzieli się w ramach szkoleń i warsztatów m.in. z organizacjami pożytku publicznego (np. Fundacja Dzieci Niczyje), studentami, młodzieżą szkolną a także w ramach konferencji. W pracy projektanta ceni możliwość rozwiązywania za pomocą technologii problemów istotnych dla ludzi w sposób optymalny dla biznesu.



**Grzegorz
Jaskulski**

Projektant z 10-letnim doświadczeniem. Tworzy produkty balansując między wymaganiami biznesowymi a troską o użytkownika. Obecnie pracuje w zespole analizy biznesowej i rozwoju systemów enterprise dla wiodących linii lotniczych w Smart4Aviation, gdzie pełni rolę Head of UX. W ciągu ostatnich lat rozwijał oprogramowanie, które optymalizuje procesy w liniach Air Canada, EasyJet, Emirates, Qantas Airlines. Ukończył pierwszą edycję studiów UX&PD z wyróżnieniem.



Maria Stojkow

Kierownik studiów User Experience & Product Design i adiunkt w Katedrze Studiów nad Społeczeństwem i Technologią na AGH. Brała udział w wielu badaniach naukowych dotyczących kwestii przedsiębiorczości, niepełnosprawności w Polsce oraz społeczności muzułmańskiej w różnych rejonach świata. Kierowała zespołem tworzącym Informatykę Społeczną na Wydziale Humanistycznym AGH, zarówno studia licencjackie, jak i magisterskie.



Jak aplikować na studia?

- Na studiach są dostępne 32 miejsca.
- Opłata za dwa semestry zajęć wynosi **11 000 zł** (I rata - 6 000zł, II rata - 5 000zł).
- Rekrutacja trwa **od 12 lutego** (godz. 8:00) **do 18 lutego** (godz. 23:59). Wcześniej i później zgłoszenia nie będą rozpatrywane. Pierwszeństwo w dostaniu się na studia będą miały osoby biorące udział we wcześniejszych rekrutacjach (tzn. takie, które złożyły dokumenty, jednak nie dostały się na studia). Za każdy wcześniejszy udział w rekrutacji kandydat uzyskuje 1 punkt. W przypadku osób z identyczną liczbą punktów liczy się kolejność zgłoszeń.
- Rekrutacja na studia odbywa się poprzez uczelniany system Internetowa Rekrutacja Kandydatów.
- W przypadku braku kompletu studentów uruchomiona zostanie dodatkowa tura rekrutacji na studia.

Opinie o studiach

“

Dla mnie studia były ogromną dawką wiedzy teoretyczno-warsztatowej, zamkniętej w bardzo przystępnym okresie czasu oraz pozwalały na przejście całego procesu projektowego od początku do końca.

Ewelina Piekarz, absolwentka I edycji

“

Studia te pozwoliły mi spojrzeć na projektowanie z trochę szerszej perspektywy. Dla mnie to nie były tylko zajęcia, gdzie wykładowcy przekazują wiedzę, a przede wszystkim wymiana doświadczeń z innymi studentami, którzy mają równie bogate doświadczenia co sami prowadzący. Ta wytworzona społeczność miała dla mnie olbrzymią wartość.

Krzysztof Piskorz, absolwent I edycji

“

Największą zaletą studiów UX&PD jest dla mnie możliwość przejścia przez cały proces projektowy, od momentu poznania problemu, poprzez pracę koncepcyjną, badania potrzeb, ustalenie strategii aż do przygotowania produktu i jego testów.

Kamil Dadasiewicz, absolwent I edycji

“

Nauczyłem się bycia otwartym na różne rozwiązania i opinie innych. Dzięki testom z użytkownikami poznałem zupełnie inny punkt widzenia. Praca UX to badanie różnych wątków i rezygnowanie z tych, które w walidacji się nie sprawdziły. Nauczyłem się, że TO ZALEŻY....

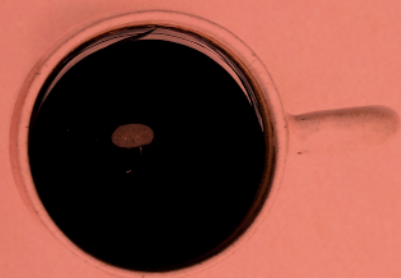
Piotr Jaworski, absolwent V edycji

Studia
wspierają



Lookback





Kontakt z uczelnią i rekrutacja

Maria Stojkow

telefon: +48 889 505 377

e-mail: stojkow@agh.edu.pl

AGH, Wydział Humanistyczny
ul. Gramatyka 8a, 30-071 Kraków

Informacje w sprawie studiów

Iga Mościchowska

telefon: +48 608 689 510

e-mail: im@witflow.com

