

Uchwała Nr 12/06/2025
Senatu Uczelni Biznesu i Nauk Stosowanych „Varsovia” w Warszawie
z dnia 26 czerwca 2025 roku

*w sprawie ustalenia programu studiów podyplomowych **Product Designer AI**
UXUI Design zoptymalizowany z Azymutem na AI i rozwiązania biznesowe*

Działając na podstawie art. 28 ust. 1 pkt. 11) ustawy z dnia 20 lipca 2018 roku — Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz.U. 2024 poz. 1571 ze zm.) uchwała się, co następuje:

§ 1

Ustala się program studiów podyplomowych *Product Designer AI. UXUI Design zoptymalizowany z Azymutem na AI i rozwiązania biznesowe*, który stanowi załącznik do niniejszej Uchwały.

§ 2

Uchwała wchodzi w życie z dniem podjęcia.

Przewodniczący Senatu

REKTOR

adw. Magdalena Stryja

REKTOR

Product Designer AI

UX/UI Design zoptymalizowany z Azymutem na AI i rozwiązania biznesowe

Semestr I: UX Research i projektowanie zorientowane na użytkownika (90h, 15 ECTS)

Przedmiot	Godziny	Wykłady	Ćwiczenia	ECTS
Wprowadzenie do UX/UI i narzędzi AI	8	6	2	1,5
Badania UX i analiza potrzeb	18	10	8	3,0
Analiza rynku i konkurencji	12	7	5	2,0
Ideacja i definiowanie rozwiązań	12	5	7	2,0
Modelowanie i prototypowanie	12	4	8	2,0
Testy i walidacja	10	3	7	1,5
Projektowanie interfejsów graficznych	12	4	8	2,0
Zaawansowany UI i animacje	10	3	7	1,5
Accessibility i dobre praktyki UI	6	2	4	1,0
RAZEM	90	44	46	15 ECTS

Semestr II: Technologia i AI w praktyce UX/UI + współpraca z zespołem (90h, 15 ECTS)

Przedmiot	Godziny	Wykłady	Ćwiczenia	ECTS
Perspektywa biznesowa	10	4	6	1,5

Zespoły, Agile i Scrum	10	4	6	1,5
Projekt zespołowy UX	18	2	16	3,0
HTML i struktura aplikacji	4	1	3	0,5
CSS i wygląd interfejsów	4	1	3	0,5
JavaScript – podstawy	4	1	3	0,5
AI w optymalizacji UX/UI	15	3	12	2,5
Praca z zespołem developerskim	5	1	4	1,0
Projekt końcowy (UX/UI + AI)	20	0	20	4,0
RAZEM	90	17	73	15 ECTS

Liczba godzin zajęć kształtujących umiejętności praktyczne – 127h

Liczba punktów ECTS przypisanych do tych zajęć – 19 ECTS

Product Designer AI

UX/UI Design zoptymalizowany z Azymutem na AI i rozwiązania biznesowe

AMBASADOR STUDIÓW:



Czas trwania: 2 semestry (180 godzin, po 90 godzin każdy)

Charakterystyka studiów:

Studia podyplomowe **Product Designer AI** to najbardziej kompleksowy i aktualny program kształcenia dla przyszłych i obecnych projektantów UX/UI, łączący solidne podstawy projektowania z nowoczesnymi narzędziami opartymi na sztucznej inteligencji. Powstały na fundamencie kultowego kursu AkademiiUXUI, uznawanego za jeden z najskuteczniejszych programów edukacyjnych w Polsce w zakresie projektowania produktów cyfrowych.

Celem studiów jest wyposażenie uczestników w praktyczne kompetencje potrzebne do pracy jako UX/UI Designer w nowoczesnych zespołach produktowych, zorientowanych na potrzeby użytkownika, wymagania biznesowe i możliwości technologiczne. Program obejmuje cały cykl projektowy: od badań UX i analizy danych, przez ideację, prototypowanie i testowanie, aż po projektowanie interfejsów i współpracę z developerami przy wdrażaniu projektów. Szczególne miejsce w programie zajmuje zastosowanie **narzędzi AI**, które wspierają proces twórczy, analizę danych, testowanie rozwiązań i optymalizację interfejsów. Uczestnicy nauczą się korzystać z AI m.in. do generowania scenariuszy wywiadów, tworzenia person, analizy empatii, predykcji fokusu wzrokowego użytkowników, oceny prototypów oraz analizy danych z testów używalności.

Program wprowadza także w tematykę **business designu** i zwinnych metodyk zarządzania projektami (Agile, Scrum), przygotowując absolwentów do roli nie tylko projektanta, ale również lidera procesu produktowego, zdolnego do współpracy z interesariuszami, developerami i klientami biznesowymi. Oprócz kompetencji projektowych i analitycznych, uczestnicy zdobywają podstawową wiedzę z zakresu **technologii frontendowych** (HTML, CSS, JavaScript), co znacznie ułatwia im współpracę z zespołami developerskimi i podnosi ich wartość na rynku pracy.

Absolwenci programu będą gotowi do podejmowania pracy jako UX/UI Designer, Product Designer, UX Researcher, lub w zespole produktowym tworzącym innowacyjne, zorientowane na użytkownika rozwiązania cyfrowe. Program szczególnie polecany jest osobom, które chcą łączyć kompetencje

projektowe z technologicznymi i biznesowymi, z wykorzystaniem najnowszych narzędzi AI w praktyce projektowej.

SEMESTR I: UX Research i projektowanie zorientowane na użytkownika (90 godzin)

1. **Wprowadzenie do UX/UI i narzędzi AI (10h)**
 - Rola UX/UI Designera
 - AI w procesie projektowym
 - Narzędzia AI w analizie danych
2. **Badania UX i analiza potrzeb (20h)**
 - Metody badawcze: wywiady, ankiety
 - Scenariusze badawcze ze wsparciem AI
 - Tworzenie person, map empatii i User Journey Map
3. **Analiza rynku i konkurencji (15h)**
 - Ewaluacja rozwiązań UX konkurencji
 - Strategie UX i Value Proposition Canvas
4. **Ideacja i definiowanie rozwiązań (15h)**
 - User Scenarios i User Flows
 - Techniki kreatywne: Visual Thinking, Wire Flows
5. **Modelowanie i prototypowanie (15h)**
 - Low i High-Fidelity Wireframes
 - Paper prototyping i testowanie
 - AI w prototypowaniu i analizie danych
6. **Testy i walidacja (15h)**
 - Testy użyteczności i analiza danych
 - Raporty, rekomendacje, Card Sorting

SEMESTR II: Interfejsy, UI i współpraca z zespołem (90 godzin)

1. **Projektowanie interfejsów graficznych (20h)**
 - Typografia, kolor, spacing
 - Grid systems i Responsive Design
 - Specifications i Design Systems
2. **Zaawansowany UI i animacje (15h)**
 - GUI i Motion Design
 - Ease-in-out, choreografia, wzorce animacji
3. **Accessibility i dobre praktyki UI (10h)**
 - F-Patterns, Z-Patterns
 - Accessibility i testowanie prototypów
4. **Perspektywa biznesowa (15h)**
 - Value Proposition i Business Model Canvas
 - MVP i estymacje projektowe
5. **Zespoły, Agile i Scrum (20h)**
 - Role w zespole, artefakty Scrum
 - Sprints, backlog, taski
 - Komunikacja z devami i Product Ownerem
6. **Projekt zespołowy UX (10h)**
 - Case study: projektowanie produktu cyfrowego
 - Praca w zespołach projektowych

SEMESTR III: Technologia i AI w praktyce UX/UI (90 godzin)

1. **HTML i struktura aplikacji webowych (15h)**
 - Elementy, tagi, formularze, semantyka
 - Walidacja i struktura kodu
2. **CSS i wygląd interfejsów (15h)**
 - Box model, Flexbox, Grid
 - Animacje, preprocesory, frameworki UI
3. **JavaScript podstawy (15h)**
 - Zmienne, warunki, pętle, eventy
 - Osadzanie skryptów w prototypach
4. **AI w optymalizacji UX/UI (20h)**
 - Predykcja fokusu użytkownika
 - AI w audytach UX i rekomendacjach
 - Testowanie A/B z użyciem AI
5. **Praca z zespołem developerskim (10h)**
 - Handoff, dokumentacja, komunikacja
 - Specyfikacja i wymagania techniczne
6. **Projekt końcowy (15h)**
 - Realizacja kompletnego projektu UX/UI z elementami AI
 - Prezentacja i ewaluacja projektu

Wymagania formalne:

Zaliczenie studiów:

- Obecność na zajęciach (min. 25%)
- Pozytywna ocena z testu po każdym semestrze nauki
- Ocena projektów cząstkowych i testów
- Ocena projektu końcowego (UX/UI + AI + dokumentacja techniczna)

Forma zajęć:

- Warsztaty praktyczne i zajęcia projektowe
- Praca indywidualna i zespołowa
- Konsultacje z mentorami UX, UI, AI

Kadra dydaktyczna:

- Trenerzy AkademiiUXUI
- Praktycy UX/UI i product designu
- Eksperti technologii frontend i AI

Sylabus studiów podyplomowych

Nazwa kierunku:

Product Designer AI — UXUI Design zoptymalizowany z Azymutem na AI i rozwiązania biznesowe

Czas trwania: 2 semestry (200 godzin dydaktycznych)

Efekty uczenia się

Wiedza – absolwent zna i rozumie:

Symbol	Efekt uczenia się	Odniesienie do charakterystyk drugiego stopnia dla kwalifikacji na poziomie 7 PRK
W1	Podstawowe pojęcia i procesy związane z projektowaniem UX i UI	P7S_WG
W2	Możliwości i ograniczenia zastosowania sztucznej inteligencji w projektowaniu produktów cyfrowych	P7S_WG, P7S_WK
W3	Metody badawcze UX i analizy potrzeb użytkowników	P7S_WK
W4	Zasady projektowania interfejsów graficznych, typografii, dostępności i responsywności	P7S_WK
W5	Metodyki zwinne (Agile, Scrum) i ich zastosowanie w zespołach produktowych	P7S_WK
W6	Architektura aplikacji webowych (HTML, CSS, JS) oraz podstawy front-endu	P7S_WG, P7S_WK
W7	Narzędzia AI wspomagające testowanie, prototypowanie i optymalizację UX/UI	P7S_WG, P7S_WK

Umiejętności – absolwent potrafi:

Symbol	Efekt uczenia się	Odniesienie do charakterystyk drugiego stopnia dla kwalifikacji na poziomie 7 PRK
U1	Projektować ścieżki użytkownika, persony i mapy empatii z wykorzystaniem narzędzi AI	P7S_UW

U2	Tworzyć prototypy niskiej i wysokiej wierności (low-fi, hi-fi), testować je i analizować wyniki	P7S_UO
U3	Wdrażać i dokumentować rozwiązania UX/UI we współpracy z zespołem developerskim	P7S_UK, P7S_UO
U4	Wykorzystywać narzędzia AI do predykcji fokusu, testów A/B i automatycznej analizy danych	P7S_UW, P7S_UO
U5	Tworzyć dokumentację projektową (design systems, specyfikacje handoff)	P7S_UK
U6	Pracować w zespole projektowym w metodykach Agile i Scrum	P7S_UK, P7S_UO

Kompetencje społeczne – absolwent jest gotów do:

Symbol	Efekt uczenia się	Odniesienie do charakterystyk drugiego stopnia dla kwalifikacji na poziomie 7 PRK
K1	Skutecznej komunikacji z zespołami interdyscyplinarnymi (UX, dev, biznes)	P7S_KK, P7S_KO
K2	Samodzielnej pracy nad rozwojem produktu zorientowanego na użytkownika	P7S_KR
K3	Krytycznej oceny projektów i rozwiązań cyfrowych z perspektywy UX, AI i celów biznesowych	P7S_KR, P7S_KO
K4	Udziału w procesie decyzyjnym i strategicznym rozwoju produktów cyfrowych	P7S_KO, P7S_KK

Forma zajęć:

- Wykłady interaktywne
- Warsztaty praktyczne
- Praca zespołowa
- Projekt końcowy

Sposób weryfikacji efektów uczenia się:

- Obserwacja pracy warsztatowej
- Prezentacja projektu końcowego
- Zadania praktyczne i case studies
- Udział w dyskusjach i ćwiczeniach

