

Program Studiów podyplomowych
Product Designer AI UX/UI Design zoptymalizowany z Azymutem
na AI i rozwiązania biznesowe

Liczba godzin	200 godzin dydaktycznych
ECTS	30 punktów

SEMESTR I: UX Research i projektowanie zorientowane na użytkownika w tym projektowanie UI i interfejsy aplikacji (90 godzin)

1. **Wprowadzenie do UX/UI i narzędzi AI (8h)**
 - Rola UX/UI Designera
 - AI w procesie projektowym
 - Narzędzia AI w analizie danych
2. **Badania UX i analiza potrzeb (18h)**
 - Metody badawcze: wywiady, ankiety
 - Scenariusze badawcze ze wsparciem AI
 - Tworzenie person, map empatii i User Journey Map
3. **Analiza rynku i konkurencji (12h)**
 - Ewaluacja rozwiązań UX konkurencji
 - Strategie UX i Value Proposition Canvas
4. **Ideacja i definiowanie rozwiązań (12h)**
 - User Scenarios i User Flows
 - Techniki kreatywne: Visual Thinking, Wire Flows
5. **Modelowanie i prototypowanie (12h)**
 - Low i High-Fidelity Wireframes
 - Paper prototyping i testowanie
 - AI w prototypowaniu i analizie danych
6. **Testy i walidacja (10h)**
 - Testy użyteczności i analiza danych
 - Raporty, rekomendacje, Card Sorting
7. **Projektowanie interfejsów graficznych (12h)**
 - Typografia, kolor, spacing
 - Grid systems i Responsive Design
 - Specifications i Design Systems
8. **Zaawansowany UI i animacje (10h)**
 - GUI i Motion Design
 - Ease-in-out, choreografia, wzorce animacji
9. **Accessibility i dobre praktyki UI (6h)**
 - F-Patterns, Z-Patterns
 - Accessibility i testowanie prototypów

SEMESTR II: Technologia i AI w praktyce UX/UI i współpraca z zespołem (90 godzin)

1. **Perspektywa biznesowa (10h)**
 - Value Proposition i Business Model Canvas
 - MVP i estymacje projektowe
2. **Zespoły, Agile i Scrum (10h)**
 - Role w zespole, artefakty Scrum
 - Sprinty, backlog, taski
 - Komunikacja z devami i Product Ownerem
3. **Projekt zespołowy UX (18h)**
 - Case study: projektowanie produktu cyfrowego
 - Praca w zespołach projektowych
4. **HTML i struktura aplikacji webowych (4h)**
 - Elementy, tagi, formularze, semantyka
 - Walidacja i struktura kodu
5. **CSS i wygląd interfejsów (4h)**
 - Box model, Flexbox, Grid
 - Animacje, preprocesory, frameworki UI
6. **JavaScript podstawy (4h)**
 - Zmienne, warunki, pętle, eventy
 - Osadzanie skryptów w prototypach
7. **AI w optymalizacji UX/UI (15h)**
 - Predykcja fokusu użytkownika
 - AI w audytach UX i rekomendacjach
 - Testowanie A/B z użyciem AI
8. **Praca z zespołem developerskim (5h)**
 - Handoff, dokumentacja, komunikacja
 - Specyfikacja i wymagania techniczne
9. **Projekt końcowy (20h)**
 - Realizacja kompletnego projektu UX/UI z elementami AI
 - Prezentacja i ewaluacja projektu

Zaliczenie studiów:

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