**UX DESIGN – STUDIA I STOPNIA**

**Program praktyk**

**Tematyka praktyk projektowych:**

* poznanie typowych zadań związanych z realizacją różnego typu projektów produktów i usług cyfrowych;
* poznanie funkcjonowania organizacji związanych z branżą wydawniczą, multimedialną, interaktywną lub działów projektowych w dużych i średnich firmach oraz startupach;
* doskonalenie elementów własnego warsztatu, tak badawczego, jak projektowego;
* doskonalenie technik pozyskiwania informacji oraz innych materiałów potrzebnych w pracy projektowej;
* poznanie wybranych procedur, systemów norm i reguł (prawnych, zawodowych, organizacyjnych, etycznych) odnoszących się do funkcjonowania w branży projektowania user experience;
* nabycie świadomości wpływu ciągłego rozwoju technologii na pracę w branży projektowania user experience;
* poznanie znaczenia efektywnej współpracy w zespole;
* nabycie świadomości istnienia i umiejętności rozwiązywania wybranych problemów związanych z zarządzaniem projektami;
* przygotowanie do pracy w studiach projektowych, u producentów aplikacji, agencjach reklamowych, firmach świadczących usługi cyfrowe;
* poznanie zasad funkcjonowania (struktura organizacyjna, funkcje, uprawnienia, cele działalności) podmiotów zajmujących się projektowaniem oraz rozwojem produktów i usług cyfrowych, z uwzględnieniem specyfiki miejsca odbywanych praktyk;
* zaznajomienie się z zagadnieniami specjalistycznymi, zależnie od miejsca odbywania praktyk, takimi jak zarządzanie projektem, komunikowanie się z zamawiającym projekt i z podwykonawcami, proces konstrukcji założeń projektu i jego realizacja, zbieranie i analiza danych, metodyka pracy kreatywnej itp.

**Jednostka organizująca praktykę może zawęzić lub rozszerzyć zakres przedmiotowy praktyki, jeśli taka potrzeba wynika ze specyfiki jednostki organizacyjnej lub efektywniej przyczyni się do osiągnięcia celów praktyki.**

**Miejsca praktyk zawodowych:\***

* firmy i startupy rozwijające produkty i świadczące usługi cyfrowe;
* studia projektowe;
* producenci oprogramowania / software house’y;
* agencje badawcze;
* agencje reklamowe;
* działy projektowe, badawcze i r&d;

### Uwagi:

1. Ważne aby stanowisko było związane z projektowaniem na potrzeby UX;
2. Wskazane, aby studenci odbywali praktyki w zespole, pod okiem doświadczonych specjalistów ux. Należy unikać sytuacji, kiedy student(-ka) jest jedynym specjalistą w tej dziedzinie.