Uniwersytet Dolnośląski DSW Wrocław

Nowoczesne technologie cyfrowe w edukacji (EdTech)

Sposób realizacji studiów: Hybrydowe
2 semestry

Program studiów

Program studiów podyplomowych na kierunku Nowoczesne technologie cyfrowe w edukacji (EdTech).

Liczba godzin: **168** Liczba zjazdów: **13** Liczba semestrów: **2**

PROCESY (48 godz.)

1. **Specyfika uczenia się osób dorosłych w środowisku cyfrowym (8 godz.)**

- Specyfika uczenia się dla osiągania celów, rozwiązywania konfliktów i rozwoju
- Projektowanie treści sprzyjających uczeniu się dla tych trzech celów
- Przygotowanie materiałów (praktyczne podejście) dla uczących się dorosłych
- Metody dostarczania treści odpowiadające na potrzeby intensywności kursów
- Opracowywanie treści z uwzględnieniem specjalnych potrzeb edukacyjnych np. osób z niepełnosprawnością

2. **Diagnoza potrzeb rozwoju cyfrowego. Definiowanie celów rozwoju i efektów uczenia się w środowisku cyfrowym (8 godz.)**

- Możliwości i ocena potencjału rozwojowego odbiorcy usługi rozwojowej przy użyciu różnorodnych metod i narzędzi

3. **Projektowanie usług edukacyjnych offline i online skoncentrowanych na użytkownikach (12 godz.)**

- Wprowadzenie do projektowania pozytywnych doświadczeń użytkowników końcowych
- Jak zapewnić dobry UX edukacyjnym produktom cyfrowym?
- Przygotowanie i prowadzenie badań użyteczności nad nowym produktem/prototypem
- Mierniki UX w tworzeniu cyfrowego produktu/usługi

Dane zamieszczone w niniejszej karcie kierunku mają charakter wyłącznie informacyjny. Dane te nie stanowią oferty zawarcia umowy w rozumieniu art. 66 i nast. kodeksu cywilnego. Zgodnie z art. 160 ust. 3 ustawy z dnia 27 lipca 2005 roku Prawo o szkolnictwie wyższym, umowa między a studentem zawierana jest w formie pisemnej.

4. Sprzedaż cyfrowych rozwiązań edukacyjnych (8 godz.)

- Specyfika sprzedaży cyfrowych usług edukacyjnych oraz cyfrowych produktów edukacyjnych
- Główne kanały dotarcia do klientów z segmentu edukacji cyfrowej
- Rola mediów społecznościowych w budowaniu widoczności marki na rynku oraz promocji sprzedaży rozwiązań EdTech

5. Finansowanie projektów z obszaru EdTech w perspektywie finansowej 2021-2027 (8 godz.)

- Najważniejsze informacje o funduszach unijnych 2021-2027. Podstawowe różnice między obecną perspektywą a nowym okresem programowania
- Źródła finansowania projektów z obszaru EdTech w ramach nowych programów operacyjnych (fundusze dla dostawców na projektowanie rozwiązań i prace B+R oraz fundusze na realizację usług z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych)
- Pozostałe programy krajowe wspierające edukację cyfrową i rozwój kompetencji finansowane ze środków publicznych
- Programy międzynarodowe finansowane przez Komisję Europejską (KE)

6. Ocena efektywności projektów z obszaru edukacji cyfrowej (4 godz.)

- Co świadczy o wysokiej jakości cyfrowych usług edukacyjnych oferowanych przez danego dostawcę?
- Jak prawidłowo dokonać oceny efektywności projektów z obszaru edukacji cyfrowej ?
- Sprawdzanie przyrostu wiedzy i reakcji użytkowników
- Przykładowe narzędzia do oceny efektywności z punktu widzenia użytkowników i realizatora usługi cyfrowej

TECHNOLOGIA (90 godz.)

7. E-learning jako wiodąca metoda kształcenia i rozwoju kompetencji w świecie cyfrowym (30 godz.)

- Projektowanie koncepcji procesu rozwoju za pomocą e-learningu
- Prawa autorskie w e-learningu, zasad etyki zawodowej, stosowanie standardów i uwzględnianie dobrych praktyk związanych z projektowaniem usługi rozwojowej e-learningu
- Wstęp do projektowania kursów e-learningowych
- Proces projektowanie kursów e-learningowych (Instructional design)
- Projektowanie kursów e-learningowych
- Opracowanie asynchronicznych kursów e-learningowych
- Realizacja kursów e-learningowych
- Wspieranie osób z niepełnosprawnościami w środowisku online oraz ewaluacja kursów e-learningowych

Dane zamieszczone w niniejszej karcie kierunku mają charakter wyłącznie informacyjny. Dane te nie stanowią oferty zawarcia umowy w rozumieniu art. 66 i nast. kodeksu cywilnego. Zgodnie z art. 160 ust. 3 ustawy z dnia 27 lipca 2005 roku Prawo o szkolnictwie wyższym, umowa między a studentem zawierana jest w formie pisemnej.

8. Gaming w edukacji cyfrowej. Wykorzystanie gier na potrzeb rozwoju kompetencji i budowania zaangażowania użytkowników (12 godz.)

- Wykorzystanie elementów mechaniki gier do działań edukacyjnych
- Czym jest serious games, game-based learning, edutainment
- Triada grywalizacyjna (dynamika, mechanika, fabuła)
- Cechy dobrego projektu grywalizacyjnego
- Przykłady dostępnych rozwiązań gamingowych (aplikacje mobilne, plaformy, marketplace simulations)
- Trendy związane z rozwojem gamingu w Polsce i na świecie

9. Learning simulations – innowacyjne symulacje biznesowe na potrzeb rozwoju kompetencji (16 godz.)

- Czym są branżowe symulacje biznesowe? Podstawowe funkcjonalności i cechy
- Korzyści wykorzystania symulacji biznesowych w procesie kształcenia pracowników
- Trening – udział słuchaczy studiów w symulacji biznesowej
- Przykłady zastosowań symulacji biznesowych w edukacji cyfrowej
- Trendy związane z rozwojem symulacji biznesowych

10. Sztuczna inteligencja (AI) i jej wpływ na transformację ze szczególnym uwzględnieniem edukacji i rozwoju cyfrowego

(16 godz.)

- Wprowadzenie do sztucznej inteligencji
- Zrozumienie roli danych i podstawowych metod AI
- Praktyka AI: Wpływ AI na zmiany w otoczeniu, społeczne oraz biznesowe. Etyka, odpowiedzialność, przykłady.
- Przyszłość AI: daleka i bliska. Trendy, przyszłe zastosowania, zawody przyszłości.
- Rola AI w transformacji metod edukacji i rozwoju
- Wyzwania AI dla modelu edukacji
- Wpływ w wymiarach: ludzie edukacji, organizacja edukacji, odbiorcy edukacji
- Kluczowe czynniki sukcesu wdrożeń projektów wykorzystujących AI.

11. Wirtualna rzeczywistość (VR) w edukacji i rozwoju (8 godz.)

- Na czym polega technologia VR? Dlaczego warto stosować symulacje VR w edukacji osób dorosłych?
- Przygotowywanie koncepcji symulacji VR - programowania fabuły, elementów grywalizacji, dialogów
- Typy immersji, które wpływają na końcowe doświadczenia użytkownika symulacji VR
- Przykłady zastosowań technologii VR w procesach edukacyjnych i HR
- Wyzwania występujące w projektach EdTech z wykorzystaniem technologii VR
- Wpływ, jaki mogą wywierać rozwiązania VR na ludzi (trener, coach, menadżer ds. szkoleń, koordynator projektów L&D) organizacje (działy szkoleń i HR, firmy szkoleniowe) i rynki

Dane zamieszczone w niniejszej karcie kierunku mają charakter wyłącznie informacyjny. Dane te nie stanowią oferty zawarcia umowy w rozumieniu art. 66 i nast. kodeksu cywilnego. Zgodnie z art. 160 ust. 3 ustawy z dnia 27 lipca 2005 roku Prawo o szkolnictwie wyższym, umowa między a studentem zawierana jest w formie pisemnej.

- Trendy związane z rozwojem VR w edukacji cyfrowej w Polsce i na świecie

12. Rozszerzona rzeczywistość (AR) w edukacji i rozwoju (8 godz.)

- Na czym polega technologia AR? W jakich szkoleniach osób dorosłych oraz projektach warto stosować symulacje AR?
- Przygotowywanie koncepcji symulacji AR – podstawowe zasady
- Przykłady zastosowań technologii AR w procesach edukacyjnych i HR
- Wyzwania występujące w projektach EdTech z wykorzystaniem technologii AR
- Trendy związane z rozwojem AR w edukacji cyfrowej w Polsce i na świecie

LUDZIE (30 godz.)

13. Tworzenie i zarządzanie zespołem realizującym usługi z wykorzystaniem rozwiązań EdTech (14 godz.)

- Jak zbudować efektywny zespół na potrzeby nowego projektu. 3 kluczowe wymiary tworzenia zespołów
- Mapa synchronizacji zespołu
- Cykl życia zespołu
- Rola lidera i współpraca z ekspertami dziedzinowymi w projektach EdTechowych

14. Budowanie marki osobistej (eksperckiej) menadżera/konsultanta EdTech (8 godz.)

- Korzyści wynikające z budowania marki osobistej
- Rdzeń tożsamości marki osobistej
- Główne zasady budowania marki osobistej (m.in. autentyczność, spójność, specjalizacja)
- Wykorzystanie mediów społecznościowych do budowy i rozwoju marki eksperta

15. Psychologia podejmowania decyzji w czasach VUCA (8 godz.)

- VUCA - świat zmiennych i manager 3.0
- IKIGAI - japońska sztuka zarządzania
- Proces decyzyjny - teoria i gra symulacyjna
- Złoty trójkąt zwinnego zarządzania zmianą

https://www.dsw.edu.pl/studia-i-szkolenia/studia-podyplomowe/kierunki/nowoczesne-technologie-cyfrowe-w-edukacji-edtech

Dane zamieszczone w niniejszej karcie kierunku mają charakter wyłącznie informacyjny. Dane te nie stanowią oferty zawarcia umowy w rozumieniu art. 66 i nast. kodeksu cywilnego. Zgodnie z art. 160 ust. 3 ustawy z dnia 27 lipca 2005 roku Prawo o szkolnictwie wyższym, umowa między a studentem zawierana jest w formie pisemnej.