

Nowoczesne technologie cyfrowe w edukacji (EdTech)

- Kierunek - studia podyplomowe

Hybrydowe 2 semestry OD PAŹDZIERNIKA

Opis kierunku:

Gwarantujemy pełną zgodność z przepisami prawa i najwyższe standardy edukacyjne.

Pierwsze tego typu studia podyplomowe w Polsce, gdzie słuchacze będą mieli zapewniony aktualny przegląd najważniejszych technologii i innowacji z obszaru EdTech, mających zastosowanie w edukacji cyfrowej.

Głównym celem studiów podyplomowych jest wyposażenie kadry specjalistycznej i menedżerskiej w wiedzę, kompetencje oraz umiejętności związane z zastosowaniem nowych technologii, m.in. sztucznej inteligencji (AI), wirtualnej rzeczywistości (VR), rozszerzonej rzeczywistości (AR), serious games, microlearningu, video-learningu w edukacji osób dorosłych.

Zajęcia na tym kierunku będą prowadzone przez praktyków biznesowych, m.in. ekspertów i ekspertki z Rady EdTech Konfederacji Lewiatan, którzy w swojej działalności aktywnie uczestniczą m.in. w procesie projektowania i wdrażania rozwiązań z obszaru digital learning. W trakcie studiów dowiesz się nie tylko jak projektować cyfrowe usługi edukacyjne za pomocą różnych innowacyjnych narzędzi, ale będziesz mógł także przetestować specjalne symulacje AR i VR wykorzystywane w czasie szkoleń i rozwoju pracowników.

Ten zestaw umiejętności pozwoli słuchaczom na skuteczne zaplanowanie i przeprowadzenie projektów cyfrowych w obszarze digital learning w każdej firmie lub instytucji edukacyjnej oraz zdobycie unikatowych kompetencji, dzięki którym będą jednymi z najbardziej poszukiwanych specjalistów na konkurencyjnym i dynamicznym rynku pracy w kraju.

Studia podyplomowe będą koncentrowały się na trzech kluczowych wymiarach: procesy, technologie, ludzie. Zajęcia prowadzone w sposób hybrydowy (większość zajęć stacjonarnie) oraz interaktywny - analizy studiów przypadku,

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 dsw a studentem zawierana jest w formie pisemnej.

ćwiczenia indywidualne i grupowe, warsztaty, moderowane dyskusje.

Dla kogo ten kierunek?

Studia podyplomowe są skierowane do pracowników przedsiębiorstw, korporacji, instytucji publicznych zajmujących się edukacją, jak i do trenerów, doradców i osób indywidualnych.

W szczególności odbiorcą studiów są:

- Menadżerowie ds. szkoleń i rozwoju (L&D)
- Specjaliści ds. digital learning
- Projektanci szkoleń online / e-Learning Developer
- Trenerzy biznesowi/ edukatorzy/wykładowcy akademicki
- Doradcy ds. cyfrowego rozwoju
- Specjaliści ds. organizacji szkoleń
- Pedagodzy planujący przekwalifikowanie, zdobycie nowych kwalifikacji

Co zyskujesz?

- Poznasz praktyczne rozwiązania technologiczne (m.in. AI, VR, AR, inne), które mają zastosowanie w edukacji cyfrowej osób dorosłych.
- Dowiesz się, w jaki sposób wykorzystywać i blendować różne rozwiązania technologiczne w cyfrowych projektach edukacyjnych.
- Zrozumiesz, jak można efektywnie projektować cyfrowe produkty i usługi edukacyjne w oparciu w UX.
- Nauczysz się technik planowania i sprzedaży cyfrowych rozwiązań edukacyjnych na rynek.
- Poznasz i przetestujesz branżowe symulacje biznesowe, z których korzystają szkoły i instytucje edukacyjne w Polsce oraz w wybranych krajach w Europie.
- Dowiesz się, jakie będą dostępne w najbliższym czasie programy unijne w perspektywie 2021-2027 finansujące wspieranie rozwoju kompetencji cyfrowych oraz inwestycje w transformację cyfrową w edukacji.
- Zapoznasz się i przećwiczysz metodologię budowania marki osobistej oraz eksperckiej w mediach społecznościowych.
- Razem z innymi słuchaczami weźmiesz udział w wizytach studyjnych, m.in. w Warszawie, odwiedzisz specjalny showroom technologiczny firmy ORANGE.
- Poznasz i zrozumiesz znaczenie światowych i unijnych trendów związanych z obszarem EdTech/digital learning.

W trakcie studiów zaplanowana jest jedna wizyta studyjna poza Wrocławiem - w specjalnym showroombie

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 dsw a studentem zawierana jest w formie pisemnej.

technologicznym firmy ORANGE. Ze względu na dostępność showroomu wizyta odbędzie się we wskazany wcześniej piątek. W razie potrzeby zapewnimy uczestnikom studiów nocleg, jednak dojazd odbywa się we własnym zakresie.

Studia idealne dla Ciebie!

Nie wiesz, na który kierunek się zdecydować? Skontaktuj się z [Działem Studiów Podyplomowych: sp@dsw.edu.pl](mailto:sp@dsw.edu.pl)

Bezpłatne szkolenia

Dlaczego jeszcze warto wybrać studia podyplomowe na Uniwersytecie Dolnośląskim DSW? Ponieważ każdy uczestnik studiów ma możliwość **bezpłatnie** wziąć udział w aż 4 dodatkowych szkoleniach! Odbędą się one w trakcie jednego weekendu i nie będą ze sobą kolidować godzinowo. Po ukończeniu szkolenia otrzymasz certyfikat potwierdzający udział w szkoleniu. Więcej informacji o szkoleniach pod [linkiem](#).

Sposób realizacji studiów podyplomowych

Studia podyplomowe na tym kierunku realizowane są:

- **hybrydowo** - zajęcia na tym kierunku prowadzone są częściowo online, a częściowo w salach wykładowych. Jako praktycy doskonale wiemy, że nie wszystkie treści, a przede wszystkim umiejętności, można przekazać tylko poprzez naukę online. Warsztaty i spotkania, których nie możemy przeprowadzić online, ponieważ utracą swoją wartość edukacyjną, będą przeprowadzone w salach DSW.

"

W czasach dużej niepewności rynkowej rośnie rola unikatowych kompetencji, które umożliwiają lepsze przygotowanie organizacji do szybkich zmian. Studia z obszaru Zarządzanie i coaching pozwolą skutecznie poznać praktyczne metodyki i rozwiązania menadżerskie, które można z sukcesem zastosować w małych i średnich firmach. Wyróżnikiem studiów na Uniwersytecie Dolnośląskim DSW na rynku edukacyjnym jest wykorzystanie interaktywnych narzędzi oraz zaangażowanie ekspertów – doświadczonych praktyków biznesu.

Studia podyplomowe „Nowoczesne technologie cyfrowe w edukacji (EdTech)” to unikatowa na polskim rynku oferta innowacyjnego kształcenia. Słuchacze mają zapewniony dostęp do specjalistycznej wiedzy i networkingu. Poznają świat cyfrowych narzędzi m.in. z obszaru 😊 sztucznej inteligencji (AI), wirtualnej rzeczywistości (VR), rozszerzonej rzeczywistości (AR), czy microlearningu. Znane grono ekspertów technologicznych i wykładowców Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW pokaże, jak praktycznie wykorzystać technologie cyfrowe w edukacji.

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 dsw a studentem zawierana jest w formie pisemnej.

Marcin Kowalski

kierownik kierunku

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 niepełnosprawnościami

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

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 dsw a studentem zawierana jest w formie pisemnej.



- Mierniki UX w tworzeniu cyfrowego produktu/usługi

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



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, platformy, 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

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 dsw a studentem zawierana jest w formie pisemnej.



- 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
- 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 (ekspersckiej) 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

Wykładowcy

Krzysztof Kaczurba

Dyrektor Strategii Rozwoju ORANGE Polska

Menedżer z ponad 20-letnim doświadczeniem w branży medialnej, doradztwie strategicznym, telekomunikacji i IT. Ekspert w obszarze tworzenia i wdrażania strategii rozwoju, w szczególności wykorzystania nowych technologii do transformacji modeli biznesowych w obszarze IoT/ICT/DATA/AI. Posiada doświadczenie w zarządzaniu projektami, transformacji cyfrowej i budowania podejścia do nowych rynków. W swojej pracy zawodowej szczególnie skupiony na transformacji cyfrowej, ocenie potencjału biznesowego nowych technologii, definiowania modeli biznesowych ich wykorzystania, określaniu kierunków rozwoju nowych kompetencji w różnych rynkach. Członek Grupy Roboczej ds. Sztucznej Inteligencji w Kancelarii Prezesa Rady Ministrów, uczestnik sekcji ds. badań, innowacyjności i wdrożeń i sekcji ds. umiejętności cyfrowych. Aktualnie odpowiada za opracowanie raportów i rekomendacji w obszarach (prace w toku);

- Uczenie ustawiczne w zakresie sztucznej inteligencji (Life Long Learning)
- Edu Tech, szerokiego zastosowania narzędzi opartych o AI w procesie edukacyjnym

Członek Rady Edtech przy Konfederacji Lewiatan. Trener i Mentor w Orange Polska. M.in. odpowiedzialny za prowadzenia opracowanych przez siebie szkoleń i kursów w obszarze strategii i innowacji. Wolontariusz Fundacji Orange.

Marcin Kowalski

Współzałożyciel i prezes zarządu Human Partner, firmy świadczącej usługi szkoleniowo – doradcze za pomocą narzędzi cyfrowych, m.in. symulacji immersyjnych (VR). Spółka jest laureatem międzynarodowej i prestiżowej nagrody Komisji Europejskiej - VET Excellence Awards 2018 – za najlepszy program kształcenia w miejscu pracy w Europie. Zajmuje się doradztwem biznesowym dla liderów firm poszukujących przewag konkurencyjnych dzięki innowacjom. Jest certyfikowany konsultantem Facilitation Foundation (certyfikat APMG International). Przewodniczący Rady ds. EdTech Konfederacji Lewiatan, gremium skupiającego innowacyjne firmy z sektora edukacji cyfrowej w Polsce. Jako ekspert uczestniczy w pracach Grupy Roboczej ds. sztucznej inteligencji (GRAI) przy Kancelarii Prezesa Rady Ministrów i Centrum GovTech oraz w Grupie ds. KIS 12 Inteligentne technologie kreatywne przy Ministerstwie Rozwoju i Technologii.

Bożena Szumacher

Dyrektorka ds. sprzedaży Learnetic S.A.

Od 23 lat zajmuje się sprzedażą usług szkoleniowych, w tym od 7 lat cyfrowych rozwiązań edukacyjno-szkoleniowych w Learnetic S.A. na stanowisku dyrektora sprzedaży Polska jednej z wiodących firm na świecie zajmujących się rozwojem i wdrażaniem technologii wspierających edukację ze szczególnym uwzględnieniem rozwiązań w obszarze

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 dsw a studentem zawierana jest w formie pisemnej.

technologii mobilnych. Produkty firmy Learnetic są obecne na wszystkich kontynentach w ponad 30 krajach w tym, między innymi, w USA, Chinach, Brazylii, Meksyku, Australii, Malezji, Filipinach i wielu krajach europejskich.

Współpracuje z klientami biznesowymi i publicznymi. W tym między innymi: Ernst & Young, Viessmann, Avon Cosmetics, HP Globalne Centrum Biznesowe, Polkomtel.

Autorka innowacyjnych projektów wykorzystujących technologie cyfrową: "Stawiamy na Edukację" dotyczącego holistycznego podejścia do wspierania kompetencji cyfrowych w środowisku edukacyjnym K12 (nauczyciele i uczniowie), zastosowania rozwiązań cyfrowych- platform do diagnostyki przesiewowej w edukacji K12 (woj. opolskie), pilotażu w zakresie włączenia do edukacji zdalnej na poziomie K12 e-learningu (woj. pomorskie), współtwórczyni koncepcji Plus Tornister. Uczestniczka licznych konferencji krajowych (m.in. OSSKO, Miasta w Internecie) i zagranicznych (BETT).

Bożena Szumacher mieszka w Gdańsku. Jej pasja to psy i....aranżacje wnętrz.

Karolina Wojtaszek

Product Designer Giant Lazer

Pasjonatka nowych technologii cyfrowych. Product Designer z doświadczeniem w branży VR/AR oraz wielką pasją do badań UX i testów użyteczności. Pracowała przy wielu projektach cyfrowych dla instytucji takich jak: Warszawski Uniwersytet Medyczny, Regionalna Organizacja Turystyczna Województwa Świętokrzyskiego, czy Instytut Technologii Bezpieczeństwa MORATEX.

Uważa, że w pracy projektanta wrażeń użytkownika bardzo istotne jest poznanie potrzeb i problemów odbiorców, aby móc pracować nad zaproponowaniem skutecznych rozwiązań.

Małgorzata Lelińska

Dyrektorka Departamentu Funduszy Unijnych i Edukacji Cyfrowej Konfederacja Lewiatan

Pracuje w Konfederacji Lewiatan od 2006 r. Od 01.2022 r. jest dyrektorką Departamentu Funduszy Unijnych i Edukacji Cyfrowej. Reprezentuje środowisko przedsiębiorców w ciałach związanych z wdrażaniem funduszy europejskich m.in. w komitetach monitorujących programy na lata 2014-2020: Wiedza Edukacja Rozwój, Pomoc Techniczna, Polska Cyfrowa oraz w Zespole ds. funduszy europejskich w Radzie Dialogu Społecznego. Jest członkinią Rady Interesariuszy Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji oraz Rady Programowej ds. Kompetencji.

Specjalizuje się w tematyce Europejskiego Funduszu Społecznego. Odpowiada za monitorowanie i opiniowanie systemu wdrażania EFS i EFS+, w zakresie wsparcia przedsiębiorców, finansowania rozwoju zasobów ludzkich, adaptacyjności, szkolnictwa wyższego, edukacji, włączenia społecznego, zdrowia, dialogu społecznego. Jest zastępczynią członka z ramienia pracodawców w Komitecie EFS+ przy Komisji Europejskiej dla perspektywy 2021-2027.

W Konfederacji Lewiatan przygotowuje także projekty finansowane ze środków zewnętrznych, w tym unijnych oraz koordynuje ich realizację.

Od kwietnia 2021 rozwija inicjatywę skupiającą firmy działające w zakresie edukacji technologicznej, a od stycznia 2022 koordynuje prace Rady ds. EdTech w Konfederacji Lewiatan.

Współpracuje m.in.: z Ministerstwem Funduszy i Polityki Regionalnej, Polską Agencją Rozwoju Przedsiębiorczości,

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 dsw a studentem zawierana jest w formie pisemnej.

Ministerstwem Edukacji i Nauki, Narodowym, Centrum Badań i Rozwoju w zakresie kształtowania warunków inwestycji środków unijnych w obszar adaptacyjności przedsiębiorstwa i pracowników, edukacji czy rozwoju szkół wyższych.

Wojciech Pitura

Współwłaściciel oraz Prezes Zarządu Revas sp. z o.o., wykładowca, trener

Współwłaściciel oraz Prezes Zarządu Revas sp. z o.o., Wiceprezes Fundacji Przedsiębiorczości Revas, wieloletni pracownik naukowo-dydaktyczny Wyższej Szkoły Informatyki i Zarządzania z siedzibą w Rzeszowie. Wykładowca WSPiA Rzeszowskiej Szkoły Wyższej. Certyfikowany trener symulacji biznesowych, który od 15 lat prowadzi lekcje, zajęcia, szkolenia z wykorzystaniem gier decyzyjnych dla uczniów, studentów, pracowników firm.

Posiada bogate doświadczenie w tworzeniu gier decyzyjnych/symulacji biznesowych dla uczniów i studentów. Jest autorem lub współautorem takich symulacji jak Warsztat samochodowy, Biuro podróży, Serwis IT, Salon fryzjerski, Firma transportowa, Salon kosmetyczny, Wirtualny Oddział, Wirtualna klinika, Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne czy Wirtualny Doradca.

Były członek Komitetu Inwestycyjnego funduszu seed capital Innofund oraz były przewodniczący rad nadzorczych Lamode sp. z o.o. oraz Mobitouch sp. z o.o.. Doktorant Szkoły Głównej Handlowej. Posiada certyfikat z zarządzania projektami PRINCE2® Foundation.

Beata Staszków

Międzynarodowy doradca i coach kariery, prezes ZPPM

Konsultant biznesowy z ponad dwudziestoletnim doświadczeniem pracy w środowisku międzynarodowym. Pasjonuje się rozwijaniem ludzi i ich firm, wspierając je w budowaniu przewagi konkurencyjnej. Od 2016 prezes zarządu Związku Pracodawców Polska Miedź.

W latach 1991-2001 pracowała w nowo powstających uczelniach wyższych takich jak Nauczycielskie Kolegium Języków Obcych w Legnicy i Wyższa Szkoła Zarządzania (Polish Open University). Po ukończeniu studiów MBA rozpoczęła pracę jako konsultant biznesowy i interim menedżer w firmach potrzebujących wsparcia w czasie kompleksowych procesów restrukturyzacyjnych. Potwierdzone umiejętności opracowywania i wdrażania strategii biznesowych podnoszących efektywność zarówno dużych podmiotów, jak i małych oraz średnich firm.

W latach 2006-2009 na stanowisku zastępcy dyrektora Związku Pracodawców Polska Miedź, zbudowała relacje z międzynarodowymi organizacjami działającymi na rzecz przemysłu wydobywczego.

W latach 2010- 2016 pracowała jako konsultant biznesowy, trener i coach w firmach Catalyst, Workstream Consulting, Career Intelligence i Mentor EU w Wielkiej Brytanii. Doświadczony, międzynarodowy doradca ds. kariery dla menedżerów wyższego szczebla, z ugruntowanymi sukcesami w budowaniu osobistej marki i eksperckiego wizerunku.

Jej pasją jest czytanie literatury, słuchanie muzyki poważnej i joga.

Nikodem Krajewski

Założyciel agencji UX&CRO IDEACTO

Od 2002 roku związany z branżą digital. Ma za sobą studia na Kulturoznawstwie oraz Historii Sztuki na Uniwersytecie Wrocławskim oraz licencjat na ASP w Poznaniu. Pracował m. in. w Money.pl, TVP S.A. czy w Agorze S.A, gdzie prowadził projekty marketingowe oraz projekt wdrażania wideo w Internecie.

Od ponad 14 lat kieruje IDEACTO - agencją UX&CRO specjalizującą się w projektowaniu i optymalizacji produktów cyfrowych. Wraz z IDEACTO pracował m.in. dla BZWBK, Praktiker, Samsung, Orange, Energa, eObuwie, Showroom, Wittchen czy ING Bank Śląski.

Projekty prowadzone przez niego zdobywały wielokrotnie nagrody takie jak: Impactory, Webstary czy Power of Content Marketing Awards. W ostatnich latach zaangażowany był w rozwój takich projektów jak: startup z branży eCommerce Promoring.pl, Sendingo - platforma marketing auto i email marketing, sklep z branży auto-moto KapitanHak.pl, Tundra - marka z branży automotive.

dr Adam Flamma

Menedżer kierunku Media Kreatywne: game design, animacja i efekty specjalne. Badacz gier wideo, od dekady zajmujący się popularyzacją wiedzy na temat gier. Szkoleniowiec z zakresu wykorzystywania gier w przestrzeni publicznej; prezes Stowarzyszenia Badania i Rozwoju Gier GameUP. Specjalista z zakresu badania postaci oraz kulturowych aspektów projektowania i produkcji gier. Autor książek: "Wiedźmin. Historia fenomenu" oraz "Akcja jest kobietą. Lara Croft oraz inne bohaterki gier akcji i przygodowych z lat 1996-2018". Współzałożyciel studia Astrolabe Stories. Prywatnie miłośnik fantastyki oraz kibic HJK Helsinki i AC Milan.

mgr Maciej Jonek

Psycholog, nauczyciel akademicki. Specjalizuje się w edukacji i komunikacji. Prowadzi własną praktykę psychologiczną. Wspiera profesjonalistów pracujących z ludźmi, w tym nauczycieli, psychologów, pedagogów, pracowników socjalnych, asystentów rodzin. Jest trenerem ogólnopolskiego programu Szkoła dla Rodziców i Wychowawców. Prowadzi działania integrujące i aktywizujące w społecznościach lokalnych. Wspiera budowanie relacji instytucji kultury (teatrów, galerii sztuki) z odbiorcami.

Partnerzy kierunku



Special promotion for candidates.

Nie czekaj, wypełnij formularz rejestracyjny i zgłoś się na studia już dziś!

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 dsw a studentem zawierana jest w formie pisemnej.

Zapisując się do 30 czerwca, zyskujesz 1000 zł:

- 600 zł dzięki zniżce w czesnym
- 400 zł dzięki promocji we wpisowym.

do 30 czerwca

studia

1000 zł zł

taniej

Ceny dla kandydatów

Studia podyplomowe - inwestycja, która się zwraca

Wybierając studia podyplomowe na Uniwersytecie Dolnośląskim DSW możesz rozwinąć swoje kompetencje oraz zdobyć odpowiednie kwalifikacje. Od 18 lat jesteśmy nr 1 wśród uczelni niepublicznych na Dolnym Śląsku według rankingu Perspektyw 2023, a nasze studia podyplomowe ukończyło już ponad 10.000 osób.

Dajemy Ci szansę przełożenia dalszej edukacji na nowe możliwości zawodowe i wzrost wynagrodzenia, nie tylko w obszarze studiów pedagogicznych, ale też tych z obszaru zarządzania, coachingu, prawa, administracji, informatyki, marketingu oraz psychologii.

Szanujemy też Twój czas i pieniądze, dlatego o finansach mówimy otwarcie. Nie mnożymy dodatkowych opłat, nie przemycamy małym druczkiem ukrytych kosztów. U nas wiesz dokładnie, za co płacisz.

Niestacjonarne - Gwarantowane czesne stopniowane

	Rok nauki	Czesne
normal_price rat	price_after_promotion rat	price_last_30 rat

Niestacjonarne - Gwarantowane czesne stałe

Rok nauki	Czesne
-----------	--------

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 dsw a studentem zawierana jest w formie pisemnej.

2 raty	1 rok	2650 zł 3050 zł
---------------	--------------	-----------------------------------

	Rok nauki	Czesne
8 rat	1 rok	685 zł 785 zł

Ceny dla absolwentów WSB i WSB Merito

Niestacjonarne - Gwarantowane czesne stopniowane

	Rok nauki	Czesne
normal_price rat	price_after_promotion rat	price_last_30 rat

Niestacjonarne - Gwarantowane czesne stałe

	Rok nauki	Czesne
2 raty	1 rok	2550 zł 3050-zł

	Rok nauki	Czesne
8 rat	1 rok	660 zł 785-zł