



Projektowanie UX dla marketerów - szkolenie

Numer usługi 2024/06/10/9718/2178003

2 214,00 PLN brutto

1 800,00 PLN netto

221,40 PLN brutto/h

180,00 PLN netto/h

ZWIĄZEK
PRACODAWCÓW
BRANŻY
INTERNETOWEJ
INTERACTIVE
ADVERTISING
BUREAU POLSKA



- 📍 zdalna w czasie rzeczywistym
- 📄 Usługa szkoleniowa
- 🕒 10 h
- 📅 10.09.2024 do 11.09.2024

Informacje podstawowe

Kategoria	Biznes / Marketing
Sposób dofinansowania	wsparcie dla osób indywidualnych wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
Grupa docelowa usługi	<p>Szkolenie przygotowane jest w szczególności:</p> <ul style="list-style-type: none">dla osób związanych z marketingiem online, które chcą projektować kampanie reklamowe i produkty cyfrowe w oparciu o psychologię użytkownika, wskaźniki jakościowe a nie tylko własną intuicję,dla osób, które chciałyby więcej dowiedzieć się na temat możliwości wykorzystania projektowania UX w reklamie oraz samodzielnie zbadać czy strona www którą zarządzają jest stworzona dla ludzi, czy tylko dla robotów Google. <p>Grupą docelową usługi są osoby chcące rozwinąć swoje kompetencje w szczególności właściciele przedsiębiorstwa, pracownikom przedsiębiorstwa, zatrudnionym na stanowiskach kierowniczych, pracownikom przedsiębiorstwa, wobec których właściciele mają plany związane z awansem na stanowisko kierownicze.</p>
Minimalna liczba uczestników	4
Maksymalna liczba uczestników	15
Data zakończenia rekrutacji	09-09-2024
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym

Liczba godzin usługi	10
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Znak Jakości Małopolskich Standardów Usług Edukacyjno-Szkoleniowych (MSUES) - wersja 2.0

Cel

Cel edukacyjny

Usługa przygotowuje do zrozumienia, że dobre doświadczenia są dla użytkownika niewidoczne, naturalne, powodują, że może on po prostu korzystać z narzędzia, przynoszą mu z tego pewną satysfakcję czy przyjemność, dostarczają dokładnie to, czego szukał. Uczestnicy nauczą się jak projektować wszystkie etapy procesu UX-owego.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
posługuje się wiedzą z zakresu projektowania doświadczeń konsumenckich - UX	projektuje kampanie reklamowe i produkty cyfrowe wykorzystując elementy psychologii ich odbiorcy/użytkownika oraz wskaźniki jakościowe	Test teoretyczny
	przeprowadza audyt użyteczności produktu i projektuje etapy procesu UX	Test teoretyczny
	korzysta z badań użytkowników oraz tworzy prototypy produktu	Test teoretyczny
	tworzy mapę interakcji i tablice inspiracji (mood board), posługując się „ścieżką konsumenta (consumer journey)” oraz danymi analitycznymi	Test teoretyczny
	tworzy perswazyjne komunikaty w reklamie i projektowaniu UX	Test teoretyczny
	dobiera działania i narzędzia pomagające świadomie budować pozytywne doświadczenia/wrażenia użytkowników	Test teoretyczny

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się?

Zaświadczenie wydawane po zakończeniu usługi zawiera opis efektów uczenia się.

Pytanie 2. Czy dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji?

Tak, wydane zaświadczenie potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji.

Pytanie 3. Czy dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

Tak, wydane zaświadczenie potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji.

Program

Spotkanie 1 - 2h 30 min

- Kilka historii o UX i zawodzie projektanta?
- Jak przeprowadzić audyt użyteczności
- 10+ zasad dobrej użyteczności
- Jakie są podstawowe podróże użytkownika
- Mood board w praktyce - po co nam tablice inspiracji
- Omówienie podstawowych elementów interface'u

Spotkanie 2 - 4 h

- Perswazyjne komunikaty w reklamie i projektowaniu UX
- Czy zrozumiesz stronę bez czytania tekstów
- Architektura informacji która rozwiązuje problemy
- Sztuka wywoływania nieprzypadkowych interakcji
- Dostępność i inkluzywność
- Narzędziownik projektanta

W trakcie szkolenia uczestnicy poznają przykłady prawidłowych i nieprawidłowych działań w zakresie projektowania UX wraz z omówieniem ich skuteczności i efektywności.

Godzina szkoleniowa = 45 min.

Trener dostosowuje przerwy do potrzeb uczestników (max. 10 min.) i odpowiednio wydłuża zajęcia.

Warunki niezbędne do spełnienia przez uczestników usługi, aby realizacja usługi pozwoliła na osiągnięcie głównego celu: usługa/szkolenie nie wymaga od uczestników znajomości tematu z obszaru e-marketingu, aktywność na zajęciach, minimalny poziom frekwencji - 80%.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 5

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<p>1 z 5 Kilka historii o UX i zawodzie projektanta?, Jak przeprowadzić audyt użyteczności, 10+ zasad dobrej użyteczności - żywo, chat, testy, ankiety, współdzielenie ekranu</p>	Grzegorz Borowiecki	10-09-2024	10:00	11:30	01:30
<p>2 z 5 Mood board w praktyce - po co nam tablice inspiracji, Omówienie podstawowych elementów interfejsu - żywo, chat, testy, ankiety, współdzielenie ekranu</p>	Grzegorz Borowiecki	10-09-2024	11:30	13:30	02:00
<p>3 z 5 Perswazyjne komunikaty w reklamie i projektowaniu UX - żywo, chat, testy, ankiety, współdzielenie ekranu</p>	Grzegorz Borowiecki	11-09-2024	10:00	11:30	01:30
<p>4 z 5 Sztuka wywoływania nieprzypadkowych interakcji, Dostępność i inkluzywność, Narzędziownik projektanta - żywo, chat, testy, ankiety, współdzielenie ekranu</p>	Grzegorz Borowiecki	11-09-2024	11:30	14:00	02:30
<p>5 z 5 Walidacja</p>	-	11-09-2024	14:00	14:10	00:10

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	2 214,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	1 800,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	221,40 PLN
Koszt osobogodziny netto	180,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Grzegorz Borowiecki

Dyrektor zarządzający z ponad 20 letnim doświadczeniem w agencji reklamowej WUNDERTEAM, która od 4 lat wspiera UX Poland - największą konferencję UX w Polsce. Wierzy w etos ciężkiej pracy i śląski pragmatyzm! W komunikacji na pierwszym miejscu stawia mocne insighty, prostotę i autentyczność!

Kampanie, które współtworzył były wielokrotnie nagradzane nagrodami MIXX Awards, Effie Awards, KTR. Ceniony prelegent na takich konferencjach, jak: Digital Day, Golden Marketing Conference, Mobile Trends, Social Media Week, I Love marketing. Prowadzący posiada ponad 150 godzinne doświadczenie w prowadzeniu szkoleń o podobnej tematyce dla osób dorosłych. Wykształcenie wyższe.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy otrzymują:

- materiały autorskie, opracowane przez wykładowców-praktyków, udostępniane uczestnikom drogą online
- prezentację materiałów z internetu (serwisy www, infografiki, materiały multimedialne, filmy)
- bazę wiedzy: linki do serwisów i portali
- case study (najciekawsze przykłady z doświadczenia szkoleniowca)
- linki do publikacji branżowych IAB Polska

Uczestnicy otrzymają zaświadczenie o ukończeniu szkolenia, pod warunkiem min. 80% frekwencji.

Warunki uczestnictwa

Przed zapisaniem się proszę o kontakt szkolenia@dimaq.eu w celu potwierdzenia terminu i dostępności miejsc dla Uczestników.

Warunkiem uczestnictwa jest rejestracja i założenie konta w BUR, dokonanie zapisu na szkolenie za pośrednictwem BUR oraz spełnienie wszystkich warunków określonych przez Operatora.

Zapraszamy na inne szkolenia z e-marketingu, dostępne na stronie: <https://dimaq.pl/akademia-dimaq/>. Szkolenie może być również zorganizowane w formie szkolenia zamkniętego - na potrzeby konkretnego przedsiębiorstwa.

Informacje dodatkowe

Usługa szkoleniowa (nie dotyczy doradztwa) jest zwolniona z podatku VAT w przypadku, kiedy przedsiębiorstwo zwolnione jest z podatku VAT lub dofinansowanie wynosi co najmniej 70%. W innej sytuacji do ceny netto doliczany jest podatek VAT w wysokości 23%.

Zapraszamy na inne szkolenia z e-marketingu, dostępne na stronie: <https://dimaq.pl/akademia-dimaq/>. Szkolenie może być również zorganizowane w formie szkolenia zamkniętego - na potrzeby konkretnego przedsiębiorstwa.

Warunki techniczne

Szkolenie będzie dostępne na platformie Zoom, Teams lub LiveWebinar. Każdy z uczestników dostanie link do szkolenia.

Minimalne wymagania sprzętowe, jakie musi spełniać komputer Uczestnika lub inne urządzenie do zdalnej komunikacji - system operacyjnych Windows, macOS i Linux, zalecany: procesor dwurdzeniowy o taktowaniu co najmniej 2 Ghz (Intel i3/i5/i7 lub ekwiwalent AMD), pamięć RAM - 4 Gb

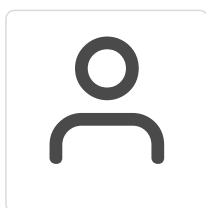
Minimalne wymagania dotyczące parametrów łącza sieciowego, jakim musi dysponować Uczestnik: dla audio 256 kb/s, Video w wersji HD – 4Mb/s – to są parametry górne graniczne.

System dopasowuje się do łącza i działa na każdych dostępnych parametrach.

Wskazane kamera i mikrofon.

Link umożliwiający uczestnictwo w spotkaniu on-line będzie aktywny przez cały okres trwania kursu.

Kontakt



Agnieszka Fabianowicz

E-mail a.fabianowicz@dimaq.eu

Telefon (+48) 515 992 599