



DIGITAL BRAND
MAGDALENA
GŁOMSKA



Szkolenie Podstawy projektowania User Experience: Adobe XD [Kierunek-Rozwój, Małopolski pociąg do kariery, Bony Rozwojowe]

Numer usługi 2024/07/11/118911/2218589

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

📄 Usługa szkoleniowa

🕒 24 h

📅 08.11.2024 do 10.11.2024

2 160,00 PLN brutto

2 160,00 PLN netto

90,00 PLN brutto/h

90,00 PLN netto/h

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Internet
Identyfikator projektu	Małopolski Pociąg do kariery
Sposób dofinansowania	wsparcie dla osób indywidualnych wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
Grupa docelowa usługi	Ze szkolenia skorzystają: <ul style="list-style-type: none">Projektantów graficznych (początkujący)Projektantów stron internetowychProjektanci UI / UXProduct DesignersMarketerzySpecjaliści Social MediaUczestnicy projektu Kierunek-RozwójUczestników projektu Bony rozwojoweUsługa również jest adresowana do uczestników Projektu MP oraz dla uczestników projektu NSEUsługa również adresowana dla Uczestników Projektu "Małopolski pociąg do kariery - sezon 1" i/lub dla Uczestników Projektu "Nowy start w Małopolsce z EURESem".
Minimalna liczba uczestników	3
Maksymalna liczba uczestników	10
Data zakończenia rekrutacji	07-11-2024
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym

Cel

Cel edukacyjny

Celem usługi jest przygotowanie uczestnika do Rozwoju j kompetencji zawodowych o umiejętności projektowania produktów cyfrowych – w tym doświadczeń użytkownika (UX) ze szczególnym naciskiem na wygląd (UI - User Interface).

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
buduje projekt UX od początku do końca: strona internetowa, aplikacja mobilna, ekran interfejsu itd., zarówno w wersji mobilnej, rozumie problem responsywności projektów internetowych świadomie pracuje z czcionkami i kolorami: łączy w zestawy, tworzy harmonie kolorów, wpływa na rzeczywisty odbiór użytkownika, używa profesjonalnych sztuczek i skrótów związanych z przepływem pracy (workflow).	tworzy realistyczne prototyp wraz z mikrointerakcjami	Test teoretyczny
	eksportuje aktywne gotowe projekty do produkcji	Test teoretyczny
	tworzy szybkie szkielety (wireframes)	Test teoretyczny
	buduje prototyp aplikacji mobilnej, która reaguje na polecenia głosowe	Test teoretyczny
	testuje swoje projekty na rzeczywistych telefonach komórkowych,	Test teoretyczny
Komunikuje się z innymi specjalistami.	Komunikuje się i rozmawia z innymi specjalistami od projektowania UX,	Test teoretyczny
	przygotowuje i wysyła gotową pracę do innych projektantów UX w odpowiednich formatach,	Test teoretyczny

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

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

Tak, dokument potwierdza 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, dokument 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, dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji

Program

Usługa zdalna w czasie rzeczywistym, realizowana jest w godzinach dydaktycznych 45 min

Przerwy nie są wliczone w czas trwania usługi

Metody pracy: wykłady, dyskusje z uczestnikami i case study uczestników, ćwiczenia indywidualne, videorozmowa, współdzielenie ekranu, interaktywny chat za pomocą, którego będą przesyłane linki do podstron i omawianych tematów.

Aby realizacja usługi pozwoliła osiągnąć cel główny, warunkiem jest zaangażowanie uczestnika w różnorodne formy pracy podczas szkolenia.

Aby wziąć udział w szkoleniu nie jest wymagana żadna wiedza z zakresu omawianych pojęć.

Trener: Krzysztof Bernardyn

DZIEŃ I

Przeprowadzenie testu wiedzy (pre-test w ramach walidacji)

BLOK I Wprowadzenie do Adobe XD- (teoria)-rozmowa na żywo

- Rozpoczęcie pracy z projektem w programie Adobe XD.
- Do czego służy Adobe XD – czy tylko projekt czy też kod?
- Jaka jest różnica między UI a UX w programie Adobe XD?
- Czego się nauczymy na tym kursie Adobe XD?
- Czym jest *persona* & *task flow* w projektowaniu UX?
- Projekt roboczy, etap 01 – tworzymy swój własny brief projektowy

BLOK II Makiety projektu / Wireframing Lo-Fi-teoria(videorozmowa)

- Czym jest *Lo Fi Wireframe* oraz *High Fidelity* w Adobe XD
- Obszary robocze i jak szeroka powinna być moja witryna lub aplikacja w Adobe XD
- Projekt roboczy, etap 02 – obszary robocze

BLOK III Czcionki, kolory i ikonki oraz wstęp do prototypowania-ćwiczenia(współdzielenie ekranu)

- Praca z tekstem w makietach Adobe XD
- Prostokąty, koła, przyciski i zaokrąglone rogi w programie Adobe XD
- Jak używać kolorów w Adobe XD
- Obrysy, kopiowanie i wklejanie w programie Adobe XD
- Projekt roboczy, etap 02 – makieta
- Darmowe ikony do projektów – skąd je wziąć?
- Jak znaleźć i używać istniejących zestawów interfejsu użytkownika w programie Adobe XD
- Grupy i problemy z edytowaniem ikon w programie Adobe XD
- Projekt roboczy, etap 04 – ikonki
- Jak dodać interakcję do swojego prototypu w Adobe XD?
- Prototypowa animacja i wygładzanie w Adobe XD
- Jak zobaczyć swój projekt w aplikacji XD na iPhone'a i Androida
- Projekt roboczy, etap 05 – testowanie na telefonie

BLOK IV Animacje- ćwiczenia(współdzielenie ekranu)

- Pierwsze kroki z automatycznymi animacjami w programie Adobe XD
- Więcej informacji na temat animacji w programie Adobe XD
- Projekt roboczy, etap 06 – pierwsza animacja
- Publikowanie makiet i wysyłanie ich do zaopiniowania

DZIEŃ II

BLOK I Moodboard – Projekt UI wysokiej jakości (Hi-Fi UI Design)-(praktyka)-ćwiczenia

- *Moodboardy* i inne zasoby używane w projektowaniu Hi Fidelity UI
- Jak stworzyć własny *moodboard* w Adobe XD
- Projekt roboczy, etap 07 – tworzenie własnego *moodboardu*

BLOK II Kolumny, siatki i kolory- praktyka(współdzielenie ekranu)

- Jak pracować z kolumnami i siatkami w programie Adobe XD
- *Viewport* (pole widzenia), czyli linie przerywane na obszarach roboczych
- Jak dodawać i usuwać linie pomocnicze
- Gdzie i jak szukać inspiracji kolorystycznych; narzędzie próbnik
- Jak stworzyć paletę kolorów?
- Jak interpretować gradienty?
- Jak zapisać i ponownie używać zapisanych kolorów
- Projekt roboczy, etap 07 – kolory i motywy (palety)

BLOK III Tekst i czcionki – opcje zaawansowane-(praktyka)-ćwiczenia

- Jak Jakich czcionek mogę używać w projektach stron internetowych lub aplikacji w programie Adobe XD?
- Jak sprawdzić, jakich czcionek użyto w innych, publicznie dostępnych projektach
- Jaka powinna być wielkość czcionek w projektowaniu stron internetowych?
- Jak tworzyć style (presety) znaków w Adobe XD
- Wtyczka – dodanie naszej pierwszej wtyczki *Lorem Ipsum* do Adobe XD
- Projekt roboczy, etap 09 – zaawansowana praca z tekstem

BLOK IV Rysowanie- praktyka(współdzielenie ekranu)

- Rysowanie i edytowanie kształtów w programie Adobe XD
- Co możemy zrobić z kształtami w XD?
- Nauka rysowania za pomocą narzędzia Pióro w programie Adobe XD
- Praca z pociągnięciami i liniami
- Czy potrzebuję zewnętrznych programów – Adobe Illustrator, Inkscape itd.?
- Projekt roboczy, etap 10 – Ikonki i przyciski

DZIEŃ III

BLOK I Zdjęcia i grafiki rastrowe w Adobe XD, praca z programem Photoshop- (praktyka)-ćwiczenia

- Maskowanie i przycinanie obrazów w programie Adobe XD
- Darmowe obrazy do wykorzystania w makietach XD – Unsplash, Pexels, Freeimage, Freepik
- Przyciemnianie obrazów tła z przezroczystością w XD
- Rozmycie tła i obiektów w programie Adobe XD
- Czy muszę znać Adobe Photoshop, aby tworzyć profesjonalny projekt w Adobe XD?
- Bar z przekąskami Banery Toast z zamaskowanym obrazem w programie Adobe XD
- Projekt roboczy, etap 11 – Dodawanie obrazów

BLOK II Komponenty, instancje oraz siatka modułowa- powtarzalność elementów-teoria (videorozmowa)

- Jak tworzyć i używać komponentów w Adobe XD
- Różnica między komponentami głównymi i instancyjnymi w programie Adobe XD
- Jak tworzyć stany najechnania (*hover*) komponentu w Adobe XD
- Projekt roboczy, etap 12 – przyciski interaktywne
- Jak korzystać z siatki powtórzeń w programie Adobe XD
- Aktualizacja i problemy z powtarzającymi się siatkami krawędzi
- Projekt roboczy, etap 13 – powtarzająca się siatka

BLOK III Stosy (stacks) w Adobe XD, Mikrointerakcje i animacje-praktyka(współdzielenie ekranu)

- Czym są i jak używać stosów w Adobe XD
- Projekt roboczy, etap 14 – tworzymy formularz kontaktowy
- Różnice między animacją a mikrointerakcjami
- Projekt roboczy, etap 15 – druga animacja
- Przełącznik mikrointerakcji w programie Adobe XD
- Mikroanimacja menu typu hamburger – zamiana w krzyżyk
- Projekt roboczy, etap 16 – mikrointerakcja

BLOK IV Nawigacja wewnątrz obszarów roboczych i eksportowanie prac- praktyka(współdzielenie ekranu)

- Jak przypiąć nawigację do góry obszaru roboczego w Adobe XD
- Jak dodać wyskakujące okienko (pop-up) w Adobe XD
- Jak stworzyć wysuwaną nakładkę w menu nawigacji mobilnej?
- Czym są przepływy (Flows) w programie Adobe XD?
- Projekt roboczy, etap 17 – wyskakujące okienka i nawigacja
- Jak udostępnić dokument klientom, interesariuszom i testerom użytkowników
- Jak rozmawiać z programistą na wczesnym etapie procesu projektowania
- Eksportowanie do odpowiednich formatów plików graficznych z Adobe XD
- Eksportowanie obrazów wsadowo za pomocą opcji „Oznacz do eksportu” (Mark for export) w programie XD
- Jak wyeksportować kod w programie XD dla osób korzystających ze specyfikacji projektu
- Co to jest przewodnik po stylach w programie Adobe XD
- Projekt roboczy, etap 18 – finalna wersja projektu

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 20

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 20 Przeprowadzenie testu wiedzy (pre-test w ramach walidacji)	-	08-11-2024	08:30	08:45	00:15
2 z 20 BLOK I Wprowadzenie do Adobe XD- (teoria)-rozmowa na żywo	Krzysztof Bernardyn	08-11-2024	08:45	10:00	01:15
3 z 20 Przerwa 30 min	Krzysztof Bernardyn	08-11-2024	10:00	10:30	00:30
4 z 20 BLOK II Makiety projektu / Wireframing Lo-Fi- teoria(videorozmowa)	Krzysztof Bernardyn	08-11-2024	10:30	12:00	01:30

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
5 z 20 Przerwa 30 min	Krzysztof Bernardyn	08-11-2024	12:00	12:30	00:30
6 z 20 BLOK III Czcionki, kolory i ikonki oraz wstęp do prototypowania-ćwiczenia(współdzielenie ekranu)	Krzysztof Bernardyn	08-11-2024	12:30	14:00	01:30
7 z 20 BLOK IV Animacje-ćwiczenia(współdzielenie ekranu)	Krzysztof Bernardyn	08-11-2024	14:00	15:30	01:30
8 z 20 BLOK I Moodboard – Projekt UI wysokiej jakości (Hi-Fi UI Design)-(praktyka)-ćwiczenia	Krzysztof Bernardyn	09-11-2024	08:30	10:00	01:30
9 z 20 Przerwa 30 min	Krzysztof Bernardyn	09-11-2024	10:00	10:30	00:30
10 z 20 BLOK II Kolumny, siatki i kolory-praktyka(współdzielenie ekranu)	Krzysztof Bernardyn	09-11-2024	10:30	12:00	01:30
11 z 20 Przerwa 30 min	Krzysztof Bernardyn	09-11-2024	12:00	12:30	00:30
12 z 20 BLOK III Tekst i czcionki – opcje zaawansowane-(praktyka)-ćwiczenia	Krzysztof Bernardyn	09-11-2024	12:30	14:00	01:30
13 z 20 BLOK IV Rysowanie-praktyka(współdzielenie ekranu)	Krzysztof Bernardyn	09-11-2024	14:00	15:30	01:30

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
14 z 20 BLOK I Zdjęcia i grafiki rastrowe w Adobe XD, praca z programem Photoshop- (praktyka)-ćwiczenia	Krzysztof Bernardyn	10-11-2024	08:30	10:00	01:30
15 z 20 Przerwa 30 min	Krzysztof Bernardyn	10-11-2024	10:00	10:30	00:30
16 z 20 BLOK II Komponenty, instancje oraz siatka modułowa- powtarzalność elementów-teoria (videorozmowa)	Krzysztof Bernardyn	10-11-2024	10:30	12:00	01:30
17 z 20 Przerwa 30 min	Krzysztof Bernardyn	10-11-2024	12:00	12:30	00:30
18 z 20 BLOK III Stosy (stacks) w Adobe XD, Mikrointerakcje i animacje- praktyka(współzalenie ekranu)	Krzysztof Bernardyn	10-11-2024	12:30	14:00	01:30
19 z 20 BLOK IV Nawigacja wewnątrz obszarów roboczych i eksportowanie prac- praktyka(współzalenie ekranu)	Krzysztof Bernardyn	10-11-2024	14:00	15:15	01:15
20 z 20 Przeprowadzenie testu wiedzy (post-test w ramach walidacji).	Krzysztof Bernardyn	10-11-2024	15:15	15:30	00:15

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt usługi brutto	2 160,00 PLN
Koszt usługi netto	2 160,00 PLN
Koszt godziny brutto	90,00 PLN
Koszt godziny netto	90,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Krzysztof Bernardyn

Trener od 2017 roku. Prowadzi indywidualne oraz grupowe kursy i szkolenia z tematyki SEO + nowe technologie, E-commerce, a także Projektowania UI oraz UX wraz z implementacją WordPress / no-code. Przeprowadził ponad 600 godzin szkoleniowych w ostatnich dwóch latach – wśród klientów były zarówno mikro i małe przedsiębiorstwa, jak i liderzy rynku, zatrudniający setki osób.

Najważniejszą wartością szkoleń jest próba indywidualnego / szerokiego spojrzenia i znalezienia najbardziej optymalnego rozwiązania, pomagającego rozwijać konkretne cele biznesowe. Każde szkolenie poprzedzone jest wcześniejszym wywiadem i, w miarę możliwości, szczegółowym audytem oraz analizą konkurencji.

Studiował chemię na Uniwersytecie Gdańskim, którą ukończył w 2007 roku. Od 2007 roku, stale związany z branżą reklamową i kreatywną, gdzie poprzez pracę w agencjach i wydawnictwach zdobywał doświadczenie pracując dla polskich i zagranicznych firm (w tym dla Media Markt Polska). W latach 2015-2023 współwłaściciel agencji reklamowej Snowball Media.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy otrzymują prezentację ze szkolenia, a także certyfikat szkolenia.

Warunki uczestnictwa

Wymogi unijne związane z realizacją szkolenia z dofinansowaniem:

- Logowanie się pełnym imieniem i nazwiskiem
- Włączona kamera oraz dostęp do mikrofonu

Niespełnienie powyższych może skutkować brakiem dofinansowania

- Warunkiem uzyskania zaświadczenia jest uczestnictwo w co najmniej 80%- 100% (w zależności od programu dofinansowania i podpisanej umowy z Operatorem) zajęć usługi rozwojowej

- W ramach realizacji usług szkoleniowych, Organizator utrwała wizerunek Uczestników w formie nagrań wideo, fotografii lub innych materiałów audiowizualnych wyłącznie w celach archiwizacyjnych, kontrolnych oraz dokumentacyjnych związanych z projektem dofinansowanym.
- Uczestnik zapisując się na szkolenie wyraża zgodę na utrwalenie i wykorzystanie jego wizerunku w wyżej wymienionych celach.
- Organizator nie udostępnia nagrań Uczestnikom po szkoleniu.

Regulamin świadczenia usług szkoleniowych znajduje się na stronie:

<https://digitalbrand.com.pl/>

Informacje dodatkowe

- Zawarto umowę z WUP w Toruniu w ramach projektu Kierunek – Rozwój
- Szkolenie prowadzone jest w godzinach dydaktycznych (24 godziny dydaktyczne = 18 godzin zegarowych)

Jak przygotować się do szkolenia aby było jeszcze bardziej efektywne?

- Każdy uczestnik szkolenia powinien mieć możliwość korzystania z komputera z dostępem do Internetu. Konieczne jest posiadanie dostępu do Adobe Creative Cloud z aktywnym programem Adobe XD w wersji 2022 lub nowszej. Zalecane jest posiadanie aktywnego dostępu do programów Adobe Photoshop oraz Adobe Illustrator.

Warunki techniczne

Rekomendowane warunki techniczne:

- Procesor dwurdzeniowy 2GHz lub lepszy (zalecany czterordzeniowy);
- 2GB pamięci RAM (zalecane 4GB lub więcej);
- System operacyjny taki jak Windows 8 (zalecany Windows 11), Mac OS wersja 10.13 (zalecana najnowsza wersja), Linux, Chrome OS.
- Szkolenie realizowane jest na platformie ClickMeeting. 3 dni przed szkoleniem Uczestnicy otrzymają link do szkolenia.
- Link jest aktywny od rozpoczęcia szkolenia do daty jego zakończenia
- Ponieważ ClickMeeting jest platformą opartą na przeglądarce, wymagane jest korzystanie z Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari, Edge (Chromium), Yandex lub Opera. Należy korzystać z najaktualniejszej oficjalnej wersji wybranej przeglądarki.
- Aby mieć pewność, że możemy wziąć udział w wydarzeniu bez jakichkolwiek problemów, warto przed szkoleniem sprawdzić działanie platformy, dźwięku i kamery za pomocą udostępnionego podczas logowania **Testu konfiguracji systemu** i postępować zgodnie z instrukcją
- **Działająca kamera i mikrofon** w celu POTWIERDZENIA I UDOKUMENTOWANIA SWOJEJ OBECNOŚCI PODCZAS SZKOLENIA ([warunek obowiązkowy dla szkoleń z dofinansowaniem](#))
- Urządzenie pozwalające na swobodny udział w szkoleniu (laptop/tablet/telefon – preferowany laptop/komputer)
- Stabilne połączenie z Internetem
- Rekomendujemy, aby podczas szkolenia móc korzystać z dwóch monitorów – na jednym, żeby była wyświetlana szkolenie i prezentowane funkcjonalności, na drugim będą Państwo mogli pracować niemalże jednocześnie wraz z Trenerem. Drugim monitorem może być drugi komputer, telewizor lub tablet.

Instrukcja obsługi programu Clickmeeting znajduje się na stronie:

<https://www.youtube.com/watch?v=BCq6KziVhdo>

Kontakt



Magdalena Głomska

E-mail biuro@digitalbrand.com.pl

Telefon (+48) 505 139 506