

codebrainers

CODEBRAINERS

SPÓŁKA Z

OGRANICZONĄ

ODPOWIEDZIALNOŚĆ

CIA



UX Designer - Graj po Zielone! - projektowanie dla zielonej gospodarki - KWALIFIKACJE

Numer usługi 2024/09/17/118259/2313745

5 100,00 PLN brutto

5 100,00 PLN netto

75,00 PLN brutto/h

75,00 PLN netto/h

zdalna w czasie rzeczywistym

Usługa szkoleniowa

68 h

28.10.2024 do 11.12.2024

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Sposób dofinansowania	wsparcie dla osób indywidualnych wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
Grupa docelowa usługi	Kurs skierowany jest do osób poszukujących możliwości rozwoju kariery w zakresie projektowania aplikacji, interfejsów, stron internetowych i doświadczeń użytkowników - w tym w sektorach zielonej gospodarki, z naciskiem na projektowanie ekologiczne i wspierające cele zrównoważonego rozwoju. Uczestnicy kursu nie muszą mieć wcześniejszego doświadczenia w zakresie projektowania, czy też programowania. W szkoleniu mogą wziąć udział zarówno osoby, które myślą o przyszłej pracy w roli UX Designera, specjaliści sektora zielonej gospodarki, czy też project managerowie. Usługa adresowana również do uczestników projektu Graj po Zielone oraz innych programów dofinansowań w ramach FESL 10.17 - subregion centralny, południowy i zachodni województwa śląskiego.
Minimalna liczba uczestników	8
Maksymalna liczba uczestników	16
Data zakończenia rekrutacji	27-10-2024
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	68

Cel

Cel edukacyjny

Kurs przybliży uczestnikom rolę i codzienną pracę UX Designer i przygotowuje do projektowania ekologicznych i przyjaznych użytkownikom aplikacji, interfejsów oraz stron internetowych - w tym w ramach sektorów zielonej gospodarki - wspierając również cele zrównoważonego rozwoju. Wykorzystuje podejście Design Thinking, a także narzędzie do prototypowania - Figma. Dodatkowo, program szkolenia obejmuje elementy sztucznej inteligencji (AI), co przygotowuje do integracji AI w procesie projektowania.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Samodzielnie projektuje ekologiczne interfejsy aplikacji i stron internetowych – w zgodzie z wymogami zrównoważonego rozwoju	- projektuje rozwiązania wpływające pozytywnie na środowisko, np. aplikacje środowiskowe czy rozwiązania z zakresu IoT - implementuje w tworzonych projektach rozwiązania z zakresu zrównoważonego rozwoju (w tym zgodnie z zasadami 6R); - charakteryzuje sposoby projektowania aplikacji pod kątem ich wpływu środowiskowego; - omawia i wykorzystuje w praktyce techniki DesignThinking, MVP, Mobile First - tworzy scenariusze użycia i Persony - współpracuje z innymi członkami zespołu za pośrednictwem Miro - wykorzystuje narzędzie Figma do prototypowania - przeprowadza testy użyteczności - tworzy Journey Maps - projektuje Architekturę Informacji	Test teoretyczny

Kwalifikacje

Inne kwalifikacje

Uznane kwalifikacje

Pytanie 4. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kwalifikacji jest rozpoznawalny i uznawalny w danej branży/sektorze (czy certyfikat otrzymał pozytywne rekomendacje od co najmniej 5 pracodawców danej branży/sektorów lub związku branżowego, zrzeszającego pracodawców danej branży/sektorów)?

Certyfikat potwierdzający uzyskanie kwalifikacji otrzymał pozytywne rekomendacje od co najmniej 5 pracodawców z branży IT i jest zgodny z wymogami regulaminu BUR, w tym z Załącznikiem nr 2.

Informacje

Podstawa prawna dla Podmiotów / kategorii Podmiotów	uprawnione do realizacji procesów walidacji i certyfikowania na mocy innych przepisów prawa
Nazwa/Kategoria Podmiotu prowadzącego walidację	Codebrainers Sp z o.o.
Podmiot prowadzący walidację jest zarejestrowany w BUR	Tak
Nazwa/Kategoria Podmiotu certyfikującego	Codebrainers Sp z o.o.
Podmiot certyfikujący jest zarejestrowany w BUR	Tak

Program

Kursdedykowany jest osobom zainteresowanym tworzeniem nowoczesnych aplikacji i stron internetowych, w tym pod **kątem sektorów zielonej gospodarki** - które **pozytywnie wpływają na środowisko i wspierają zrównoważony rozwój** -wykorzystując metody UX, Design Thinking oraz **w zgodzie z zasadami środowiskowymi 6R**.

Pozwala na zrozumienie roli **technologii cyfrowych we wspieraniu zielonej gospodarki** oraz w jaki sposób odpowiednie projektowanie ma wpływ **na realizację celów Zielonego Ładu**.

Kurs uczy projektowania interfejsów i doświadczeń użytkowników w sposób, który nie tylko spełnia ich potrzeby, ale również **wspiera cele zrównoważonego rozwoju**. W zielonej gospodarce, której priorytetem jest minimalizacja negatywnego wpływu na środowisko, rola UX Designera staje się kluczowa w tworzeniu narzędzi, które promują **ekologiczne postawy i umożliwiają efektywne wykorzystanie zasobów**.

Rozwój kariery w tej dziedzinie oferuje obecnie znaczące możliwości i zapewnia mocną pozycję na rynku pracy. Dodatkowo, dzięki zastosowaniu **elementów sztucznej inteligencji (AI) w procesie projektowania**, uczestnicy kursu będą mogli zgłębić wiedzę na temat automatyzacji testów użyteczności, personalizacji doświadczeń użytkowników oraz tworzenia bardziej intuicyjnych i interaktywnych rozwiązań, co jeszcze bardziej zwiększa ich wartość na rynku pracy i pozwala na projektowanie rozwiązań na najwyższym poziomie innowacyjności.

--

STRUKTURA KURSU:

Szkolenie obejmuje 68h lekcyjnych (45 min) (tj. w przeliczeniu 51h zegarowych (60 min)) zajęć na żywo w formie praktycznych warsztatów oraz inspirujących wykładów - przez cały czas z trenerem, w tym:

- usługa zdalna w czasie rzeczywistym trwa 51h zegarowych;
- zajęcia odbywają się 2x w tygodniu online (pn/śr lub wt/czw) oraz w wybrane soboty;

Grupy liczą maksymalnie 12-16 osób i są jednymi z najmniejszych grup na rynku.

1. Wprowadzenie do User Experience i zielonej gospodarki

Zrozumienie, czym jest proces projektowy oraz jego ogólne założenia, jak również zapoznanie się z podstawowymi pojęciami związanymi z UX Design.

Wprowadzenie do zielonej gospodarki i jej wyzwań. Zrozumienie roli technologii cyfrowych we wspieraniu zielonej gospodarki oraz w jaki sposób odpowiednie projektowanie ma wpływ na realizację celów Zielonego Ładu.

2. Proces projektowy i zbieranie wymagań biznesowych

Zagadnienia i narzędzia związane z analizą biznesową, m.in.:

- czym jest i o co należy pytać szeroko rozumiany "biznes";
- techniki prowadzenia wywiadu z klientem;
- Business Model Canvas;
- analiza i optymalizacja pod kątem efektywności energetycznej i zasobooszczędności;
- jak w praktyce założenia biznesowe i środowiskowe wpływają na finalny kształt projektu;

3. Badania Użytkowników

Znaczenie badań jako kluczowego elementu leżącego u podstaw projektowania, m.in.:

- grupy fokusowe
- card sorting
- analizy eksperckie
- eyetracking
- badania laboratoryjne
- testy A/B
- clicktracking
- zdalne badania z użytkownikami

4. Zasady dobrego projektowania

Jak w praktyce projektować spójne, bardziej wydajne produkty cyfrowe - oparte o przejrzystej strukturze i nawigacji:

- znaczenie architektury informacji oraz sposoby jej definiowania
- top 5 błędów nawigacyjnych, których musisz unikać
- ekologiczne projektowanie interfejsów zgodnie z zasadami 6R (rethink, refuse, reduce, reuse, recycle, recover)
- projektowanie interfejsów minimalizujących ślad węglowy, zużycie energii i zasobów
- optymalizacja zasobów cyfrowych (np. kompresja obrazów, lazy loading itd) w celu zmniejszenia zużycia zasobów

5. Prototypowanie i testowanie

Tworzenie projektów oraz efektywnych "wireframów" w Figmie - jednym z najpopularniejszych programów do prototypowania, w tym m.in.:

- mobile-first design
- brainstorming
- szkicowanie makiet
- tworzenie interaktywnych prototypów

6. Warsztaty Design Thinking

Wykorzystanie całej zdobytej wiedzy podczas praktycznych warsztatów, w ramach których zaprojektujesz własną aplikację. Przejdź samemu proces projektowy i dokładnie przeanalizuj etapy na konkretnym przykładzie.

Uczestnicy pracują nad realnymi projektami związanymi z zieloną gospodarką (np. aplikacja / system do monitorowania zużycia energii lub zarządzania odpadami, rozwiązania z zakresu IoT, rozwiązania wpływające pozytywnie na środowisko (aplikacje promujące zrównoważony rozwój itd.).

7. Grande Finale

Podsumowanie całych zajęć, czas na podsumowanie projektów, pytania na temat pracy oraz dalszej kariery.

Całość zajęć prowadzona jest na żywo online.

Poza zajęciami na żywo (online, wirtualna klasa), uczestnicy otrzymują dodatkowe zadania do pracy w domu, z możliwością kontaktu z prowadzącym również poza zajęciami (na platformie Slack).

Aby osiągnąć zakładany cel realizacji usługi, uczestnik powinien być obecny w trakcie zajęć zdalnych w czasie rzeczywistym.

--

Szkolenie prowadzi do nabycia umiejętności zawodowych i cyfrowych, niezbędnych do podjęcia pracy w wielu sektorach zielonej gospodarki - prowadzone jest z naciskiem na projektowanie ekologiczne (w tym z wykorzystaniem zasad 6R) i wspierające cele zrównoważonego rozwoju. **Uczestnicy pracują nad realnymi projektami związanymi z wybranymi sektorami zielonej gospodarki**

(energetyka odnawialna, analizy środowiskowe, systemy do zarządzania gospodarką odpadami, aplikacje promujące zrównoważony rozwój - np. aplikacja / system do monitorowania zużycia energii lub zarządzania odpadami, rozwiązania z zakresu IoT, aplikacja promująca zrównoważony rozwój itd.).

Umiejętności zdobyte na kursie są przydatne m.in. do **projektowania zrównoważonych interfejsów użytkownika** oraz tworzenia **narzędzi wspierających efektywność energetyczną** (m.in. interfejsy systemów pomocnych w monitorowaniu i redukcji zużycia energii, tworzenie stron i aplikacji wspierających działania proekologiczne, oszczędność surowców, monitorowanie jakości powietrza, zarządzanie odpadami, czy też wsparcie recyklingu). Uczestnicy uzyskują również umiejętności projektowania rozwiązań cyfrowych **w sposób minimalizujący niepotrzebne zużycie zasobów**, takich jak energia, czy pamięć. Po zakończeniu szkolenia uczestnicy potrafią samodzielnie projektować intuicyjne, efektywne i zrównoważone rozwiązania cyfrowe.

Zakres tematyczny szkolenia wynika Regionalnej Strategii Innowacji Województwa Śląskiego 2030 - Inteligentne Śląskie:

- Inteligentna specjalizacja: Technologie informacyjne i komunikacyjne;
- Technologie: (i) technologie wytwarzania oprogramowania, (ii) technologie przemysłowych systemów informatycznych, (iii) technologie wspierające sektor tworzenia gier komputerowych.

Jak również jest zgodny z obszarami i grupami technologii wskazanymi w Programie Rozwoju Technologii Województwa Śląskiego na lata 2019 - 2030, tj. m.in. z obszarem technologii "technologie informacyjne i telekomunikacyjne", grupy technologii: "technologie informacyjne".

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 18

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 18 Wstęp do UX oraz praca koncepcyjna nad projektem (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Lidia Aksiuk	28-10-2024	18:00	21:00	03:00
2 z 18 Modelowanie biznesowe i desk research (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Lidia Aksiuk	30-10-2024	18:00	21:00	03:00
3 z 18 Badania ilościowe + jakościowe (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Lidia Aksiuk	04-11-2024	18:00	21:00	03:00
4 z 18 Warsztaty UX (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Lidia Aksiuk	06-11-2024	18:00	21:00	03:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
5 z 18 Narzędzia AI w procesie UX (chat GTP, dovetail.com) (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Lidia Aksiuk	13-11-2024	18:00	21:00	03:00
6 z 18 Strategia i definiowanie produktu, customer journey, persony (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Lidia Aksiuk	18-11-2024	18:00	21:00	03:00
7 z 18 Architektura informacji i flow produktu (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Lidia Aksiuk	20-11-2024	18:00	21:00	03:00
8 z 18 Narzędzia AI w prototypowaniu + Figma prototypowanie (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Lidia Aksiuk	23-11-2024	09:00	12:00	03:00
9 z 18 Narzędzia AI w prototypowaniu + Figma prototypowanie (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Lidia Aksiuk	23-11-2024	12:00	15:00	03:00
10 z 18 Figma prototypowanie (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Lidia Aksiuk	25-11-2024	18:00	21:00	03:00
11 z 18 Figma prototypowanie (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Lidia Aksiuk	27-11-2024	18:00	21:00	03:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
12 z 18 Przygotowanie i prowadzenie badań użyteczności + Przygotowanie do testów użyteczności / pisanie scenariusza (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Lidia Aksiuk	02-12-2024	18:00	21:00	03:00
13 z 18 Przygotowanie do testów użyteczności / pisanie scenariusza (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Lidia Aksiuk	04-12-2024	18:00	21:00	03:00
14 z 18 Przygotowanie makiet do testów (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Lidia Aksiuk	07-12-2024	09:00	12:00	03:00
15 z 18 Poprawki produktu na podstawie badań (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Lidia Aksiuk	07-12-2024	12:00	15:00	03:00
16 z 18 Ilościowe i jakościowe sposoby optymalizacji produktu (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Lidia Aksiuk	09-12-2024	18:00	21:00	03:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
17 z 18 Prezentacja wyników pracy oraz praca z klientem, praca z zespołem wdrożeniowym + Podsumowanie (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Lidia Aksiuk	11-12-2024	18:00	20:30	02:30
18 z 18 Egzamin - walidacja umiejętności	-	11-12-2024	20:30	21:00	00:30

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	5 100,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	5 100,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	75,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	75,00 PLN
W tym koszt walidacji brutto	50,00 PLN
W tym koszt walidacji netto	50,00 PLN
W tym koszt certyfikowania brutto	50,00 PLN
W tym koszt certyfikowania netto	50,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 3



1 z 3



Marta Jamróz

Product Designerka w Netguru, ciągle poszerzająca swoją wiedzę z zakresu UX i UI. Poza codzienną pracą, od 2018 roku prowadzi również zajęcia na Uniwersytecie Jagiellońskim z podstaw projektowania stron internetowych www i mediów cyfrowych. Prywatnie miłośniczka czworonogów.

Doświadczenie: 2021 – obecnie, Product Designer, Netguru, 2018 – obecnie, Web Design Bases Tutor, Uniwersytet Jagielloński, 2016 – 2021, Graphic Designer, balsamstudio, 2015, Junior Designer, Umana Creative Studio, 2014, Junior Book Designer, Lettra-Graphic. Wyksz.: mgr, Edytorstwo, Uniwersytet Jagielloński w Krakowie (2016).



2 z 3

Magdalena Kamińska

Senior UX Designer w Careem, wcześniej Sernio UX Designer w Netguru. Projektantka i badaczka doświadczeń użytkownika z wieloletnim doświadczeniem w pracy nad rozwiązaniami cyfrowymi. Zwolenniczka kompleksowego podejścia do doświadczeń użytkowników z przygotowaniem psychologicznym. Jej artykuły związane z UX publikowane są w mediach online i tradycyjnych (np. Online Marketing Magazyn, Nowy Marketing, Marketing przy kawie).

Doświadczenie: 2024 - obecnie, Senior Product Designer, Careem, 2021 – 2024, Senior UX Designer, Netguru, 2022 – obecnie, Zależy, co? Co Host, Spotify, Apple Podcasts, Google Podcasts, Audible, 2020 – obecnie, Freelancer, UX Monster, 2020 – 2021, UX Designer, Mobee Dick, 2020 - 2020, UX Designer, Saatchi & Saatchi, 2017 - 2020, UX Designer & Researcher, Junior UX Designer, Overlap.studio, 2016, Juniot Conversion Rate Optimizer, Conversion, 2014 - 2016, Product Manager, Consultant, Fundacja Intelligent Technologies. Wyksz.: psychologia, socjologia (nieuk.), UW, Analiza biznesowa dla projektantów UX, Creative Skills for Innovation Projektanci Innowacji PFR, Google Tag Manager, SCRUM.



3 z 3

Lidia Aksiuk

UX Designer w Media4U. Zajmuje się projektowaniem doświadczeń użytkowników oraz optymalizacją produktu. Zgłębia informacje na temat rynku oraz użytkownika, a następnie empatycznie analizuje dane. Współpracowała z takimi markami jak Volkswagen, Škoda, Das WeltAuto, Amica, Teva, Olx, Shuum Boutique Wellness Hotel, Bonprix. Po godzinach pracy prowadzi zajęcia na Collegium Da Vinci, współtworzy UX Mastermind. Udziela się jako mentor w Tech Leaders i Youth Business Poland. Działa w nurcie abstrakcyjnego minimalizmu. W 2022 roku była autorką wystawy malarstwa "Człowiek doświadcza" (aksiuklidia.eu).

Doświadczenie: 2022 – obecnie, UX Designer, Media4U e-Commerce Agency, 2023 – obecnie, Wykładowca, Collegium Da Vinci, kwi 2022 – obecnie, Mentor. Design Mentorship, 2020 – 2022, Strateg, RiverWood.pl, 2020 – 2022, UX Designer, Researcher. AF.agency, 2020 – 2020, Junior UX designer, Quantum Ltd, 2019 – 2020, Analyst with Russian and English, Tiktok. Wyksz.: User Experience Design, SWPS (2021), Komunikacja europejska, UAM (2018), Ukrainian Academy of Printing Ukrainian Academy of Printing, Bachelor of Fine Arts - BFA, Publishing and editing/ Journalism (2016), Szkolenia: UX-PM Level 1, Zarządzanie projektem, Facylitacja online (socjomania), UX designer, The Interaction Design Foundation.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

W ramach szkolenia uczestnik otrzymuje:

- dostęp do materiałów oraz ćwiczeń podsumowujących zdobytą wiedzę (materiały on-line w formie pdf,html, jupyter notebook)
- zbiory danych wykorzystywane podczas ćwiczeń;
- bezpłatną licencję edukacyjną na wybrane IDE JetBrains;
- dostęp do kanałów Slack dedykowanych szkoleniu;
- dostęp do nagrań z odbytych zajęć.

Warunki uczestnictwa

Uczestnicy kursu nie muszą mieć żadnego wcześniejszego doświadczenia w zakresie User Experience. W szkoleniu mogą wziąć udział m.in. osoby, które myślą o przyszłej pracy w roli UX Designera, jak również project managerowie, eksperci z sektora zielonej gospodarki zainteresowani tworzeniem bardziej ergonomicznych i zrównoworzonych środowiskowo interfejsów użytkownika, developerzy czy testerzy.

W przypadku korzystania z dofinansowania, warunkiem uczestnictwa jest zapisanie się przez BUR wraz z podaniem aktualnego ID wsparcia.

Informacje dodatkowe

Zakres tematyczny szkolenia jest zgodny z RSI dla Woj. Śląskiego 2030 oraz Programem Rozwoju Technologii Województwa Śląskiego.

Usługi szkoleniowe w ramach projektu realizowane są w godzinach dydaktycznych (1 godzina dydaktyczna = 45 min.)

Zapisanie się na wybraną usługę poprzez BUR nie jest jednoznaczne z zarezerwowaniem miejsca na kursie. Prosimy o dodatkowy kontakt telefoniczny / mailowo / messenger lub poprzez stronę www.codebrainers.pl w celu potwierdzenia miejsca.

W ramach usługi przewidziane są przerwy podczas zajęć:

- krótkie przerwy po ok. 5-10 minut w trakcie zajęć 3 godzinnych;
- krótkie przerwy po ok. 5-10 minut oraz jedna dłuższa przerwa obiadowa (ok. 30-40) - w trakcie zajęć 6 godzinnych (+/- w połowie zajęć);

Dokładne godziny przerw wypadają indywidualnie na każdych zajęciach i są związane z tematyką materiału oraz zmęczeniem grupy.

Warunki techniczne

Zajęcia prowadzone są w czasie rzeczywistym na platformie Zoom, wraz z dostępem do kanałów grupowych na platformie Slack.

Minimalne wymagania sprzętowe:

- komputer / laptop / lub inne urządzenie ze stałym dostępem do internetu, wyposażone w kamerę internetową;

Minimalne wymagania dotyczące parametrów łącza sieciowego:

- szybkość pobierania / przesyłania: minimalna 2 Mb/s / 128 kb/s, zalecana: 4 Mb/s / 512 kb/s;

Niezbędne oprogramowanie umożliwiające dostęp do zajęć oraz materiałów:

- przeglądarka internetowa;
- Zoom w wersji bezpłatnej dla użytkownika;

Uczestnicy otrzymują linki do spotkań przed każdymi zajęciami. Link umożliwiający uczestnictwo w szkoleniu jest aktywny w godzinach wskazanych na karcie usługi.

Kontakt



Katarzyna Hauffa

E-mail biuro@codebrainers.pl

Telefon (+48) 607 999 696