

codebrainers

CODEBRAINERS

SPÓŁKA Z

OGRANICZONĄ

ODPOWIEDZIALNOŚĆ

CIA



UX Designer + Projekt (Małopolski Pociąg do Kariery - sezon I) - PAŹDZIERNIK 2024

Numer usługi 2024/09/24/118259/2324357

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 UX Designer skierowany jest do każdego poszukującego nowych możliwości kariery w dziedzinie tworzenia aplikacji i projektowania doświadczeń użytkowników. Przeznaczony dla przyszłych UX Designerów, IT Project Managerów, deweloperów, testerów, a także właścicieli biznesów internetowych. Kurs ten kładzie szczególny nacisk na udoskonalanie produktów interaktywnych jako klucz do rozwoju działalności. Uczestnicy kursu nie muszą mieć wcześniejszego doświadczenia w zakresie projektowania, czy też programowania. Usługa adresowana również do uczestników projektu Małopolski Pociąg do Kariery, (Nowy start w Małopolsce z EURESem, mBon+, Bony Sądeckie, BONY Podhalańskie, Bony Tarnowskie, Netbon 2 oraz innych programów dofinansowań.
Minimalna liczba uczestników	8
Maksymalna liczba uczestników	14
Data zakończenia rekrutacji	27-10-2024
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	68

Cel

Cel edukacyjny

Kurs UX Designer ma na celu przybliżenie uczestnikom roli i codziennej pracy UX Designera. Założeniem jest wstępne i podstawowe przygotowanie do projektowania przyjaznych użytkownikom aplikacji oraz stron internetowych, z wykorzystaniem podejścia Design Thinking, a także z wykorzystaniem narzędzi do prototypowania - tj. Figma. Dodatkowo, program szkolenia obejmuje elementy sztucznej inteligencji (AI), co umożliwi uczestnikom zdobycie wiedzy na temat integracji AI w procesie projektowania UX.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Samodzielnie projektuje interfejsy aplikacji i stron internetowych	- omawia i wykorzystuje w praktyce techniki Design Thinking, MVP, MobileFirst - tworzy scenariusze użycia i Persony - współpracuje z innymi członkami zespołu za pośrednictwem w Miro - wykorzystuje narzędzie Figma do prototypowania - przeprowadza testy użyteczności - tworzy Journey Maps - projektuje Architekturę Informacji - implementuje w tworzonych projektach rozwiązania z zakresu zrównoważonego rozwoju;	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 potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera szczegółowy opis efektów uczenia się, co pozwala jasno zrozumieć osiągnięte kompetencje oraz postępy w nauce.

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 zgodnie z zdefiniowanymi w efektach uczenia się kryteriami weryfikacji, co gwarantuje rzetelność i wiarygodność procesu oceny osiągniętych kompetencji.

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. Dzięki temu procesowi zapewniona jest obiektywność i uczciwość oceny osiągniętych kompetencji.

Program

Kurs **UX Designer** jest dedykowany osobom zainteresowanym tworzeniem nowoczesnych aplikacji i stron internetowych, wykorzystując metody UX oraz Design Thinking. 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 produktów na najwyższym poziomie innowacyjności.

Uczestnicy kursu nie muszą mieć żadnego wcześniejszego doświadczenia w zakresie User Experience. **W szkoleniu mogą wziąć udział zarówno osoby, które myślą o przyszłej pracy jako UX Designer, jak również IT Project Managerowie, developerzy oraz testerzy, czy nawet właściciele biznesów internetowych, dla których udoskonalanie produktów interaktywnych jest kluczem dla rozwoju bieżącej działalności.**

Szkolenie obejmuje 63h zegarowych (tj. w przeliczeniu 84h lekcyjne (45 min)) **zajęć na żywo w formie praktycznych warsztatów oraz inspirujących wykładów - przez cały czas z trenerem, w tym:**

- usługa zdalna w czasie rzeczywistym trwa 63h zegarowych;
- **2 x w tygodniu online** (pn/śr lub wt/czw) oraz **wybrane soboty**.

Grupy liczą maksymalnie 8 - 14 osób i są jednymi z najmniejszych grup na rynku.

Zakres szkolenia obejmuje:

1. Wprowadzenie do User Experience

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

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;
- jak w praktyce założenia biznesowe 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 oprogramowanie - oparte o przejrzystą strukturę i nawigację:

- znaczenie architektury informacji oraz sposoby jej definiowania
- top 5 błędów nawigacyjnych, których musisz unikać

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 przez cały proces projektowy i dokładnie przeanalizuj etapy na konkretnym przykładzie.

7. Projekt końcowy

Wdrożenie zdobytej wiedzy podczas projektu końcowego.

Całość zajęć prowadzona jest na żywo online.

Uczestnicy otrzymują dodatkowe zadania do pracy w domu, z możliwością kontaktu z prowadzącym również poza zajęciami (na platformie Slack).

63h zegarowe (60 min) = w przeliczeniu 84h lekcyjne (45 min)

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

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

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
4 z 18 Warsztaty UX (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Lidia Aksiuk	06-11-2024	18:00	21:00	03:00
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

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
11 z 18 Figma prototypowanie (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Lidia Aksiuk	27-11-2024	18:00	21:00	03:00
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

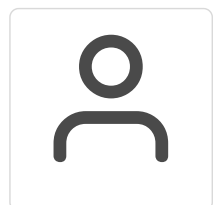
Cennik

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

Prowadzący

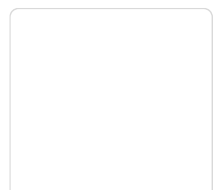
Liczba prowadzących: 3



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.



2 z 3

Magdalena Kamińska

Senior 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).



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.

Ukończyła dziennikarstwo w Ukraińskiej Akademii Druku a następnie komunikację europejską na Uniwersytecie Adama Mickiewicza w Poznaniu. Ukończyła także studia podyplomowe na kierunku UX designer w SWPS oraz Data Driven Digital Marketing w Wyższej Szkole Bankowej.

Po godzinach pracy prowadzi zajęcia na Collegium Da Vinci, współtworzę UX Mastermind. Udzielam się jako mentor w Tech Leaders i Youth Business Poland.

Działa w nurcie abstrakcyjnego minimalizmu. W 2022 roku byłam autorką wystawy malarstwa "Człowiek doświadcza" (aksiuklidia.eu)

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

W ramach szkolenia uczestnik otrzymuje:

- dostęp do prezentacji z zajęć, materiałów oraz ćwiczeń podsumowujących zdobytą wiedzę (materiały on-line w formie pdf)
- 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 zrównoważonych 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

Zawarto umowę z WUP w Krakowie w ramach projektu Małopolski Pociąg do Kariery oraz Nowy start w Małopolsce z EURESem.

Zdobyte podczas szkolenia kompetencje dotyczą cyfrowej transformacji.

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.

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



Barbara Zelek

E-mail b.zelek@codebrainers.pl

Telefon (+48) 795 952 795