

UX Designer (Figma + AI) - Kierunek Rozwój / Małopolski Pociąg do Kariery / Graj po Zielone - STYCZEŃ 2024 - kurs

Numer usługi 2024/11/03/118259/2393349

5 100,00 PLN brutto

5 100,00 PLN netto

75,00 PLN brutto/h

75,00 PLN netto/h

CODEBRAINERS

SPÓŁKA Z

OGRANICZONĄ

ODPOWIEDZIALNOŚĆ

CIĄ



📍 zdalna w czasie rzeczywistym

📄 Usługa szkoleniowa

🕒 68 h

📅 22.01.2025 do 26.02.2025

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Identyfikator projektu	Kierunek - Rozwój
Sposób dofinansowania	wsparcie dla osób indywidualnych wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
Grupa docelowa usługi	<p>Kurs skierowany jest do osób poszukujących możliwości rozwoju kariery w zakresie projektowania aplikacji, interfejsów, stron internetowych i doświadczeń użytkowników.</p> <p>Uczestnicy kursu nie muszą mieć wcześniejszego doświadczenia w zakresie projektowania, czy też programowania. W kursie mogą wziąć udział zarówno osoby, które myślą o przyszłej pracy w roli UX Designera, specjaliści sektora zielonej gospodarki, czy też project managerowie.</p> <p>Usługa adresowana również do uczestników Projektu Kierunek – Rozwój, Małopolski Pociąg do Kariery, mBony+, dofinansowań w ramach FESL 6.6 i 10.17 na terenie województwa śląskiego, a także dla uczestników innych programów dofinansowań.</p>
Minimalna liczba uczestników	8
Maksymalna liczba uczestników	16
Data zakończenia rekrutacji	21-01-2025
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym

Liczba godzin usługi	68
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Znak Jakości Małopolskich Standardów Usług Edukacyjno-Szkoleniowych (MSUES) - wersja 2.0

Cel

Cel edukacyjny

Kurs przybliży uczestnikom rolę i codzienną pracę UX Designer i przygotowuje do projektowania przyjaznych użytkownikom aplikacji, interfejsów oraz stron internetowych - w tym w ramach sektorów zielonej gospodarki - wspierając również cele zrównoważonego rozwoju.

Wykorzystując podejście Design Thinking, narzędzie do prototypowania - Figma oraz elementy sztucznej inteligencji (AI), przygotowuje także 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 interfejsy aplikacji i stron internetowych	omawia techniki DesignThinking, MVP, Mobile First	Test teoretyczny
	tworzy scenariusze użycia i Persony	Test teoretyczny
	wykorzystuje narzędzie Figma do prototypowania	Test teoretyczny
	przeprowadza testy użyteczności	Test teoretyczny
	tworzy Journey Maps i projektuje Architekturę Informacji	Test teoretyczny
	projektuje rozwiązania wpływające pozytywnie na środowisko, np. aplikacje środowiskowe czy rozwiązania z zakresu IoT - w zgodzie z wymogami zrównoważonego rozw.	Test teoretyczny
Współpracuje z innymi członkami zespołu	implementuje w tworzonych projektach rozwiązania z zakresu zrównoważonego rozwoju (w tym w zgodzie z 6R)	Test teoretyczny
	komunikuje się z innymi członkami zespołu za pośrednictwem Miro	Test teoretyczny

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Wykorzystuje umiejętności ogólne niezbędne do pracy w sektorze zielonej gospodarki	charakteryzuje główne poglądy na temat zrównoważonego rozwoju	Test teoretyczny
	charakteryzuje zasady środowiskowe 6R w kontekście TIK (rethink, refuse, reduce, reuse, recycle, recover)	Test teoretyczny
	charakteryzuje sposoby projektowania aplikacji pod kątem ich wpływu środowiskowego (m.in. zmniejszenie zużycia energii i innych zasobów w aplikacjach)	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 dedykowany jest osobom zainteresowanym tworzeniem nowoczesnych aplikacji i stron internetowych - wykorzystując podejście Design Thinking oraz metody UX.

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. Zajęcia odbywają się 2x w tygodniu online (pn/śr lub wt/czw) oraz w wybrane soboty.

Grupa liczy maksymalnie 12-16 osób i jest jedną z najmniejszych grup na rynku.

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.

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.

Usługi szkoleniowe realizowane są w godzinach dydaktycznych (1 godzina dydaktyczna = 45 min.) Przewidziane są przerwy podczas zajęć 6 godzinnych, które zostały uwzględnione w harmonogramie usługi, jednak nie wliczają się do ilości godzin samej usługi.

--

Kurs uczy projektowania interfejsów i doświadczeń użytkowników w sposób, które nie tylko spełniają 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.

Szkolenie pozwala także na zrozumienie roli technologii cyfrowych we wspieraniu zielonej gospodarki oraz w jaki sposób odpowiednie projektowanie ma wpływ na realizację celów Zielonego Ładu i uczy projektowania interfejsów, które pozytywnie wpływają na środowisko i wspierają zrównoważony rozwój, w tym w zgodzie z zasadami środowiskowymi 6R.

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.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 21

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 21 Wstęp do UX oraz praca koncepcyjna nad projektem (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Lidia Aksiuk	22-01-2025	18:00	21:00	03:00
2 z 21 Narzędzia AI w procesie UX (chat GTP, dovetail.com) (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Lidia Aksiuk	25-01-2025	09:00	12:00	03:00
3 z 21 Przerwa	Lidia Aksiuk	25-01-2025	12:00	12:30	00:30
4 z 21 Modelowanie biznesowe i desk research (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Lidia Aksiuk	25-01-2025	12:30	15:30	03:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
5 z 21 Badania ilościowe + jakościowe (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Lidia Aksiuk	27-01-2025	18:00	21:00	03:00
6 z 21 Warsztaty UX (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Maciej Piкуła	29-01-2025	18:00	21:00	03:00
7 z 21 Strategia i definiowanie produktu, customer journey, persony (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Maciej Piкуła	03-02-2025	18:00	21:00	03:00
8 z 21 Architektura informacji i flow produktu (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Marta Jamróz	05-02-2025	18:00	21:00	03:00
9 z 21 Narzędzia AI w prototypowaniu + Figma prototypowanie (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Marta Jamróz	08-02-2025	09:00	12:00	03:00
10 z 21 Przerwa	Marta Jamróz	08-02-2025	12:00	12:30	00:30
11 z 21 Narzędzia AI w prototypowaniu + Figma prototypowanie (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Marta Jamróz	08-02-2025	12:30	15:30	03:00
12 z 21 Figma prototypowanie (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Magdalena Kamińska	10-02-2025	18:00	21:00	03:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
13 z 21 Figma prototypowanie (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Magdalena Kamińska	12-02-2025	18:00	21:00	03:00
14 z 21 Przygotowanie i prowadzenie badań użyteczności + Przygotowanie do testów użyteczności / pisanie scenariusza (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Magdalena Kamińska	17-02-2025	18:00	21:00	03:00
15 z 21 Przygotowanie do testów użyteczności / pisanie scenariusza (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Magdalena Kamińska	19-02-2025	18:00	21:00	03:00
16 z 21 Przygotowanie makiet do testów (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Magdalena Kamińska	22-02-2025	09:00	12:00	03:00
17 z 21 Przerwa	Maciej Pikuła	22-02-2025	12:00	12:30	00:30
18 z 21 Poprawki produktu na podstawie badań (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Maciej Pikuła	22-02-2025	12:30	15:30	03:00
19 z 21 Ilościowe i jakościowe sposoby optymalizacji produktu (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Maciej Pikuła	24-02-2025	18:00	21:00	03:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
20 z 21 Prezentacja wyników pracy oraz praca z klientem, praca z zespołem wdrożeniowym + Podsumowanie (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Maciej Pikuła	26-02-2025	18:00	20:00	02:00
21 z 21 Walidacja efektów uczenia się (test w formie cyfrowej)	-	26-02-2025	20:00	21:00	01:00

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: 4



1 z 4

Maciej Pikuła

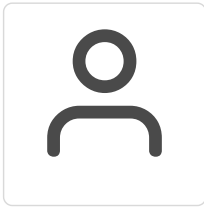
UX Designer w Allegro. Na serwis patrzy oczami Sprzedających – od ponad 2 lat dba o ich interesy i projektuje kluczowe narzędzia. Wcześniej tworzył aplikacje w firmie inżynierskiej. Pracował na każdym etapie procesu: od pacy koncepcyjnej, przez modelowanie, po wdrożenie i optymalizację.

Lipiec 2022 - obecnie, UX Designer, Allegro

Październik 2020 - Czerwiec 2022, Junior UX/UI Designer, AIC S.A

Styczeń 2019 - Maj 2020 , Manager, Projektant graficzny

Wrzesień 2021 - Marzec 2022, kurs AkademiaUXUI
UX/UI designer



2 z 4

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 byłam 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.



3 z 4

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 podejściado 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, Mobe 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.



4 z 4

Marta Jamróż

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,

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

- zapisanie się w BUR nie jest jednoznaczne z zarezerwowaniem miejsca. W celu potwierdzenia miejsca prosimy o dodatkowy kontakt telefoniczny, mailowy, lub za pośrednictwem messenger'a albo www
- zawarto umowę z WUP w Krakowie w ramach projektu Małopolski Pociąg do Kariery
- zawarto umowę z WUP w Toruniu w ramach projektu Kierunek Rozwój
- usługi dedykowane również uczestnikom innych programów dofinansowań
- zdobyte kompetencje dotyczą cyfrowej transformacji
- zakres tematyczny szkolenia jest zgodny m.in. z RSI dla Woj. Śląskiego 2030 oraz Programem Rozwoju Technologii Województwa Śląskiego
- podstawa zwolnienia z VAT: Dz.U.2013.1722, art. 3, ust. 1, pkt. 14 - usł. kształt. zaw. lub przekw. zaw., fin. w co najmniej 70% ze środków publ. - podstawa zwolnienia jest każdorazowo weryfikowana w stosunku do danego Uczestnika.

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