



Projektowanie UX dla marketerów - szkolenie

Numer usługi 2025/06/26/161607/2840111

2 214,00 PLN brutto
1 800,00 PLN netto
221,40 PLN brutto/h
180,00 PLN netto/h

Interactive

Advertising Institute

Sp. z o.o.

★★★★★ 4,7 / 5

3 oceny

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 10 h

📅 09.09.2025 do 10.09.2025

Informacje podstawowe

Kategoria

Biznes / Marketing

Grupa docelowa usługi

Szkolenie przygotowane jest w szczególności:

- 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.

Usługa jest również adresowana do uczestników projektów:

- Kierunek Kariera Zawodowa,
- Kierunek – Rozwój.
- Małopolski pociąg do kariery

Minimalna liczba uczestników

4

Maksymalna liczba uczestników

15

Data zakończenia rekrutacji

08-09-2025

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 "Projektowanie UX dla marketerów" przygotowuje do samodzielnego projektowania doświadczeń użytkownika, tak aby produkt wzbudzał pozytywne odczucia w ludziach, którzy z niego korzystają, identyfikują cele, emocje, kluczowe problemy i zachowania odbiorcy danego produktu z wykorzystaniem wszystkich etapów procesu UX-owego i ścieżki zakupowej konsumenta.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

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

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

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

TAK

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

TAK

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

TAK

Program

Spotkanie 1 - 3h 30 min (teoria)

- 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 - 3h 50 min (praktyka)

- Perswazyjne komunikaty w reklamie i projektowaniu UX
- Czy zrozumiesz stronę bez czytania tekstów
- Architektura informacji która rozwiązuje problemy
- Sztuka wywoływania nieprzypadkowych interakcji
- Dostępność i inkluzyność
- 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, przerwy nie są wliczone w harmonogram szkolenia. Przerwy nie są uwzględnione w harmonogramie.

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 - 100%.

- 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.

Szkolenie będzie prowadzone z wykorzystaniem:

- ćwiczenie praktycznego wykorzystania prezentowanych pojęć, technik i narzędzi
- mini wykładów
- case study

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 5

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 5 Kilka historii o UX i zawodzie projektanta?, Jak przeprowadzić audyt użyteczności, 10+ zasad dobrej użyteczności - żywo, chat, testy, ankiety, współdzielenie ekranu	Grzegorz Borowiecki	09-09-2025	10:00	11:30	01:30
2 z 5 Mood board w praktyce - po co nam tablice inspiracji, Omówienie podstawowych elementów interface'u - żywo, chat, testy, ankiety, współdzielenie ekranu	Grzegorz Borowiecki	09-09-2025	11:30	13:30	02:00
3 z 5 Perswazyjne komunikaty w reklamie i projektowaniu UX - żywo, chat, testy, ankiety, współdzielenie ekranu	Grzegorz Borowiecki	10-09-2025	10:00	11:30	01:30
4 z 5 Sztuka wywoływania nieprzypadkowych interakcji, Dostępność i inkluzywność, Narzędziownik projektanta - żywo, chat, testy, ankiety, współdzielenie ekranu	Grzegorz Borowiecki	10-09-2025	11:30	13:50	02:20
5 z 5 Walidacja	-	10-09-2025	13:50	14:00	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 ślaski 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. Ostatnie 5 lat aktywnie działa w branży marketingowej.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy otrzymują:

- materiały autorskie, opracowane przez trenera, 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. 100% frekwencji.

Warunki uczestnictwa

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

Warunkiem uczestnictwa z dofinansowaniem 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 TEAMS. 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.

Podczas zajęć konieczne jest zastosowanie kamery i mikrofonu.

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

Podstawą do rozliczenia usługi jest wygenerowanie z systemu raportu, umożliwiającego identyfikację wszystkich uczestników oraz zastosowanego narzędzia.

Kontakt



Agnieszka Fabianowicz

E-mail a.fabianowicz@dimaq.eu

Telefon (+48) 515 992 599