

UX Designer + Projekt (Kierunek - Rozwój) - SIERPIEŃ 2024

Numer usługi 2024/07/01/118259/2204141

5 025,00 PLN brutto

5 025,00 PLN netto

59,82 PLN brutto/h

59,82 PLN netto/h

CODEBRAINERS

SPÓŁKA Z

OGRANICZONĄ

ODPOWIEDZIALNOŚĆ

CIĄ



📍 zdalna w czasie rzeczywistym

📄 Usługa szkoleniowa

🕒 84 h

📅 20.08.2024 do 08.10.2024

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 UX Designer skierowany jest do każdego poszukującego nowych możliwości kariery w dziedzinie tworzenia aplikacji i projektowania doświadczeń użytkowników.</p> <p>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.</p> <p><i>Kurs skierowany również do uczestników programów Kierunek Kariera, Łap Skilla, Netbon, Bony Sądeckie, Łódzkie Bony Rozwojowe, Przepis na Rozwój, MORKK, Bony Podhalańskie, mBONY+, KFS,</i></p>
Minimalna liczba uczestników	8
Maksymalna liczba uczestników	14
Data zakończenia rekrutacji	19-08-2024
Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	84

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
<p>Po kursie uczestnik:</p> <ul style="list-style-type: none">- tworzy scenariusze użycia, Persony- porusza się w Miro,- używa Figma do prototypowania,- projektuje strony z metodami Design Thinking, MVP, Mobile First- testuje użyteczność- tworzy Journey Maps- projektuje Architekturę Informacji. <p>Każdy otrzymuje certyfikat.</p>	<p>Uczestnik podchodzi do egzaminu weryfikującego wiedzę z którego musi uzyskać min. 70%.</p>	<p>Test teoretyczny</p>

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 rozdzielanie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

Tak, dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielanie 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 przejrzystej strukturze i nawigacji:

- 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: 0

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
Brak wyników.					

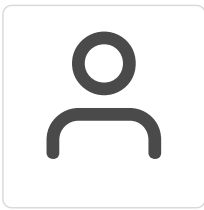
Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt usługi brutto	5 025,00 PLN
Koszt usługi netto	5 025,00 PLN
Koszt godziny brutto	59,82 PLN
Koszt godziny netto	59,82 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 4



1 z 4

Kamil Marczak

UX/UI Designer w Cogision. Absolwent Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach. Posiada ponad 5 letnie doświadczenie w zakresie projektowania UX i UI.

Przez ostatnie lata zbierał doświadczenie projektowe w różnych branżach – od ubezpieczeniowej, bankowej, cyberbezpieczeństwa, wydawniczej czy e-commerce po wzornictwo przemysłowe.

Posiada bogate doświadczenie w procesie projektowania, rozpoczynając od warsztatu z klientem, badań użytkowników i mapowania ścieżek, aż po prototypowanie, testowanie i dostosowywanie produktów do potrzeb i oczekiwań użytkowników.



2 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.



3 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.

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)



4 z 4

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).

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

W ramach szkolenia uczestnik otrzymuje:

- dostęp do materiałów oraz ćwiczeń podsumowujących zdobytą wiedzę;
- bezpłatny dostęp do kanałów Slack dedykowanych szkoleniu;
- dostęp do nagrań z zajęć

Warunki uczestnictwa

Warunkiem uczestnictwa w szkoleniu jest dokonanie rezerwacji miejsca drogą mailową lub telefoniczną, złożenie zapisu w Bazie Usług Rozwojowych oraz podpisanie umowy szkoleniowej.

W przypadku korzystania z programów dofinansowujących, konieczne jest posiadanie aktualnego ID WSPARCIA.

Informacje dodatkowe

Zapisanie się na wybraną usługę poprzez BUR nie jest jednoznaczne z zarezerwowaniem miejsca na kursie. Prosimy o kontakt przez stronę www.codebrainers.pl lub telefonicznie / mailowo.

Warunki techniczne

- dowolny komputer / laptop lub inne urządzenie ze stałym dostępem do internetu (szybkość pobierania/przesyłania: minimalna 2Mb/s / 128 kb/s; zalecana 4 Mb/s / 512 kb/s), wyposażony w kamerę internetową;
- przeglądarka internetowa;
- aktywne konto na platformie ZOOM (bezpłatne);

W przypadku zajęć zdalnych 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 k.hauffa@codebrainers.pl

Telefon (+48) 607 999 696