

## UX Designer (Kierunek - Rozwój) - SIERPIEŃ 2024

Numer usługi 2024/07/01/118259/2204219

3 840,00 PLN brutto

3 840,00 PLN netto

60,00 PLN brutto/h

60,00 PLN netto/h

CODEBRAINERS

SPÓŁKA Z

OGRANICZONĄ

ODPOWIEDZIALNOŚĆ

CIA



📍 zdalna w czasie rzeczywistym

👤 Usługa szkoleniowa

🕒 64 h

📅 20.08.2024 do 26.09.2024

## Informacje podstawowe

<b>Kategoria</b>	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
<b>Identyfikator projektu</b>	Kierunek - Rozwój
<b>Sposób dofinansowania</b>	wsparcie dla osób indywidualnych wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
<b>Grupa docelowa usługi</b>	<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>
<b>Minimalna liczba uczestników</b>	8
<b>Maksymalna liczba uczestników</b>	14
<b>Data zakończenia rekrutacji</b>	19-08-2024
<b>Forma prowadzenia usługi</b>	zdalna w czasie rzeczywistym
<b>Liczba godzin usługi</b>	64

# 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"><li>- tworzy scenariusze użycia, Persony</li><li>- porusza się w Miro,</li><li>- używa Figma do prototypowania,</li><li>- projektuje strony z metodami Design Thinking, MVP, Mobile First</li><li>- testuje użyteczność</li><li>- tworzy Journey Maps</li><li>- projektuje Architekturę Informacji.</li></ul> <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 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 48h zegarowych** (tj. w przeliczeniu 64h 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 48h 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. Grande Finale

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

**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).

48h zegarowe (60 min) = w przeliczeniu 64h 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.					

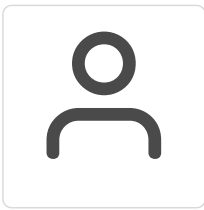
# Cennik

## Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt usługi brutto	3 840,00 PLN
Koszt usługi netto	3 840,00 PLN
Koszt godziny brutto	60,00 PLN
Koszt godziny netto	60,00 PLN

# Prowadzący

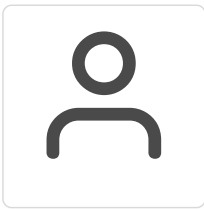
Liczba prowadzących: 4



1 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.



2 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.



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](http://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

Zawarto umowę z WUP Kraków na rozliczanie Usług z wykorzystaniem elektronicznych bonów szkoleniowych w ramach projektu „Kierunek Kariera”.

**Zapisanie się na wybraną usługę poprzez BUR nie jest jednoznaczne z zarezerwowaniem miejsca na kursie. Prosimy o kontakt przez stronę [www.codebrainers.pl](http://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



**Barbara Zelek**

**E-mail** [b.zelek@codebrainers.pl](mailto:b.zelek@codebrainers.pl)

**Telefon** (+48) 795 952 795