



## Kurs UX Design z elementami UI | forma zdalna w czasie rzeczywistym z self-learning

Numer usługi 2024/10/08/11051/2349713

3 199,00 PLN brutto

2 600,81 PLN netto

99,97 PLN brutto/h

81,28 PLN netto/h

INFOSHARE

ACADEMY SPÓŁKA

Z OGRANICZONĄ

ODPOWIEDZIALNOŚĆ

CIA



📍 mieszana (zdalna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)

🎓 Usługa szkoleniowa

🕒 32 h

📅 28.11.2024 do 13.03.2025

## Informacje podstawowe

### Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Programowanie

### Sposób dofinansowania

wsparcie dla osób indywidualnych  
wsparcie dla pracodawców i ich pracowników

### Grupa docelowa usługi

#### DLA KOGO JEST TEN KURS?

Szkolenie przeznaczone jest dla osób bez doświadczenia w projektowaniu UX. Wcześniejsze doświadczenie i wiedza z zakresu projektowania mogą być pomocne, lecz nie są konieczne do wzięcia udziału w kursie.

Dobrze, by osoba chcąca skorzystać ze szkolenia była chętna do zdobywania nowej wiedzy. Niezależnie od tego, czy dopiero zaczynasz, czy masz już pewne doświadczenie w projektowaniu UI, kurs pozwoli Ci pogłębić wiedzę i umiejętności w obszarze UX, które są niezbędne na współczesnym rynku pracy. Zapisz się, jeśli: interesujesz się tworzeniem intuicyjnych i funkcjonalnych interfejsów, projektujesz UI i chcesz poszerzyć swoje kompetencje o UX, chcesz opanować procesy badawcze i testowanie z użytkownikami i rozwijać produkty w oparciu o badania i najnowsze trendy.

Usługa adresowana również dla Uczestników Projektu Kierunek – Rozwój.

### Minimalna liczba uczestników

1

### Maksymalna liczba uczestników

14

### Data zakończenia rekrutacji

25-11-2024

### Forma prowadzenia usługi

mieszana (zdalna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)

# Cel

## Cel edukacyjny

Celem szkolenia jest przygotowanie osób bez doświadczenia w dziedzinie projektowania User Experience do wejścia na tę ścieżkę rozwoju zawodowego. Ma ono wyposażyć uczestników w znajomość podstaw metodologii i narzędzi niezbędnych do rozpoczęcia pracy, dać kompleksowe zrozumienie zagadnień związanych z projektowaniem doświadczeń użytkowników oraz zapoznać z możliwymi wyzwaniami tworzenia tzw. User Experience.

## Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
pozna podstawy UX i UI	pozna jak UX wpisuje się w strukturę firmy oraz jakie modele zarządzania są stosowane w procesie projektowym. To solidny fundament, który przygotowuje Cię do dalszej nauki i praktycznego zastosowania zdobytej wiedzy	Obserwacja w warunkach symulowanych
pozna podstawy badań	nauczy się jak planować i przeprowadzać badania z użytkownikami, poznasz różne metody badawcze oraz dowie się, jak analizować zebrane dane. Zrozumie dlaczego badania są fundamentem skutecznego projektowania i jak ich wyniki wpływają na proces tworzenia produktów.	Obserwacja w warunkach symulowanych
pozna prototypowanie	nauczy się jak tworzyć prototypy, które pozwalają na szybkie testowanie i iterowanie pomysłów. Pozna różne techniki prototypowania – od prostych szkiców po interaktywne makiety – oraz dowie się, jak wybrać odpowiednie narzędzia do realizacji swoich projektów. Moduł ten pomoże zrozumieć, jak prototypowanie przyczynia się do efektywnego tworzenia intuicyjnych i funkcjonalnych interfejsów użytkownika.	Obserwacja w warunkach symulowanych

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<p>pozna podstawy testowania</p>	<p>nauczy się jak skutecznie planować i przeprowadzać testy, które dostarczą cennych danych do poprawy interfejsów użytkownika. Pozna różne podejścia do testowania, w tym metody analityczne oraz narzędzia, które wspierają proces zbierania i analizy danych. Moduł ten pozwoli zrozumieć, jak testowanie wpływa na jakość i efektywność produktów cyfrowych oraz jak wyniki testów można wykorzystać do wprowadzania usprawnień.</p>	<p>Obserwacja w warunkach rzeczywistych</p>
<p>pozna projektowanie z wykorzystaniem AI</p>	<p>nauczy się, jak AI może wspierać twórcze procesy, automatyzować zadania oraz dostarczać wartościowe dane, które pomogą w tworzeniu bardziej spersonalizowanych i intuicyjnych interfejsów. Dowie się, jak zintegrować narzędzia AI w codziennej pracy projektanta oraz jakie są najlepsze praktyki w tym obszarze. Moduł ten pozwoli na odkrycie nowoczesnych możliwości, jakie niesie ze sobą AI, oraz na ich zastosowanie w praktyce projektowej.</p>	<p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p>
<p>pozna budowanie portfolio i rekrutacja</p>	<p>nauczy się jak zbudować profesjonalne portfolio, które wyróżni na tle konkurencji, oraz jak skutecznie zaprezentować swoje umiejętności i doświadczenie. Moduł ten obejmuje również przygotowanie do procesu rekrutacji – od przygotowania do rozmów kwalifikacyjnych, po zrozumienie, czego oczekują pracodawcy w tej dynamicznie rozwijającej się branży. Dzięki zdobytej wiedzy i umiejętnościom zwiększy swoje szanse na zdobycie wymarzonej pracy.</p>	<p>Obserwacja w warunkach rzeczywistych</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 zawiera efekty uczenia się, do których uzyskania uczestnik przygotowywał się w procesie uczenia się.

**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 ustalonymi kryteriami weryfikacji zawartymi w efektach uczenia się.

**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.

## Program

Moduły szkoleniowe

Poniżej znajduje się lista bloków szkoleniowych, które zostaną zrealizowane podczas poszczególnych edycji kursu „UX Designer” w Akademii infoShare. W przypadku każdej z grup szkoleniowych program będzie dostosowywany do poziomu zaawansowania grupy, także w trakcie trwania szkolenia.

### 1. Wstęp do UX

Wprowadzenie do tematyki UX i jego miejsca w organizacji. Poznanie modeli zarządzania w procesie projektowym. Kursanci dowiedzą się Jak pracuje się jako UX Designer oraz jakie są role w dziedzinie UX.

### 2. Badania

Pokazanie roli badań i badacza w procesach projektowania produktów i usług. Zapoznanie uczestników z wachlarzem różnych rodzajów badań jakościowych i ilościowych. Pokazanie, jak dobiera się badania w zależności od etapu tworzenia produktu.

### 3. Prototypowanie

Poznanie procesu budowy prototypu. Kursanci dowiedzą się, jak krok po kroku wygląda praca nad tworzeniem prototypu. Dodatkowo poznają odpowiednie narzędzia i techniki, które pozwolą im odwzorować gotową aplikację.

### 4. Testowanie

Określanie zasad testowania i jego dobre praktyki. Kursanci dowiedzą się, jakie są rodzaje testów, jak wybrać właściwy rodzaj testów oraz jakich narzędzi mogą użyć do testowania prototypu.

### 5. Projektowanie z wykorzystaniem AI i budowanie portfolio

Poznanie podstaw sztucznej inteligencji (AI) i jej zastosowania w projektowaniu UX/UI. Pokazanie jak AI wpływa na przyszłość projektowania i roli projektantów UX/UI. Również na tym etapie kursanci będą mieli możliwość poznania wskazówek, jak zbudować swoje portfolio i przygotować się do pierwszej rozmowy rekrutacyjnej.

# 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 przypadający na 1 uczestnika brutto	3 199,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	2 600,81 PLN
Koszt osobogodziny brutto	99,97 PLN
Koszt osobogodziny netto	81,28 PLN

## Prowadzący

Liczba prowadzących: 0

Brak wyników.

## Informacje dodatkowe

### Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Materiały przekazywane kursantom podczas zajęć są udostępniane w formie linków do źródeł, przed rozpoczęciem zajęć dostają materiały na dedykowanej platformie dydaktycznej. Przed pierwszymi zajęciami uczestnicy otrzymują prework, są to materiały do samodzielnej nauki przygotowujące do kursu.

Trenerzy udostępniają autorskie materiały w formie linków do źródeł.

### Warunki uczestnictwa

#### CZEGO OCZEKUJEMY OD CIEBIE?

- wysokiej motywacji
- otwartej głowy

- podstawowej znajomości języka angielskiego

### Wymagania techniczne i sprzętowe

Twój system operacyjny to:

- Ubuntu 20.04 lub wyższy
- macOS 11.7.10 Big Sur lub nowszy
- Windows 8.1 lub wyższy

**Masz dobre i stabilne łącze internetowe** – minimum 3Mb/ s download i 3 Mb/ s upload. Jeżeli nie masz pewności, sprawdź szybkość swojego łącza na [https:// www.speedtest.pl/](https://www.speedtest.pl/).

**Posiadasz słuchawki lub mikrofon**, który zbiera tylko głos mówiącego, bez dźwięków z głośników i kamerkę. Jeżeli nie masz słuchawek lub mikrofonu, podczas zajęć skorzystaj z opcji wyciszenia, jeśli w danym momencie nic nie mówisz.

Jeśli masz taką możliwość - przyda Ci się dodatkowy monitor (może też być telewizor podłączony do komputera). Tak będzie Ci łatwiej pracować z narzędziami oraz aktywnie uczestniczyć w zajęciach, bez konieczności przełączania widoków.

### Informacje dodatkowe

- Warsztaty prowadzone są przez doświadczonego trenera
- Niezbędne licencje na oprogramowanie w trakcie kursu
- Wsparcie techniczne
- Zajęcia będą realizowane przy użyciu platformy Zoom, komunikacja będzie odbywała się za pomocą Slack
- **uczestnik otrzyma link umożliwiający uczestnictwo podczas zajęć, który będzie ważny od godziny rozpoczęcia przez cały czas trwania danych zajęć**
- Po zakończeniu kursu wystawiamy **zaświadczenie o uczestnictwie w kursie**

Trener wpisany jako osoba prowadząca usługę jest Opiekunem merytorycznym kursu.

Zawarto umowę z WUP w Toruniu w ramach Projektu Kierunek – Rozwój;

## Warunki techniczne

### Wymagania sprzętowe:

- własny laptopa z systemem operacyjnym Windows 10 /11 lub/ MacOS 11.7.10 Big Sur /lub wyższy, Linux  
optymalna konfiguracja sprzętowa: procesor i5+ lub podobny, 8GB+ pamięci RAM, zalecany dysk SSD
- konieczność posiadania kamerki, mikrofonu, słuchawek i internetu
- opcjonalnie dodatkowy monitor

## Kontakt



**Agnieszka Frackiewicz**

**E-mail** [agnieszka.frackiewicz@infoshareacademy.com](mailto:agnieszka.frackiewicz@infoshareacademy.com)

**Telefon** (+48) 530 100 686