



UX Designer (Figma + AI) - Kierunek Rozwój / Małopolski Pociąg do Kariery / Graj po Zielone - 2025- kurs

Numer usługi 2025/03/25/118259/2648125

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

📅 24.06.2025 do 07.08.2025

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, które chcą rozwijać swoją karierę w zakresie tworzenia produktów cyfrowych, projektowania aplikacji, interfejsów, stron internetowych oraz doświadczeń użytkowników.</p> <p>Kurs jest wartościowy dla osób planujących rozpoczęcie pracy jako UX/UI Designer czy Product Designer, jak i dla specjalistów z sektora zielonej gospodarki, project managerów oraz właścicieli biznesów online.</p> <p>Stanowi on doskonałą okazję do wzbogacenia kompetencji dla osób związanych z marketingiem i grafiką komputerową, które chcą poszerzyć swoje umiejętności w zakresie UX.</p> <p>Kurs będzie również przydatny dla developerów i testerów oprogram., którzy chcą lepiej zrozumieć proces UX, co pozwoli im na efektywniejszą współpracę z zespołami projektowymi i tworzenie bardziej zoptymalizowanych produktów cyfrowych.</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 i innych.</p>
Minimalna liczba uczestników	8
Maksymalna liczba uczestników	14

Data zakończenia rekrutacji	23-06-2025
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 zapoznaje uczestników z metodologią tworzenia produktów cyfrowych i projektowania doświadczeń użytkowników (z użyciem Figmy). Uczestnicy zdobędą wiedzę na temat stosowania podejścia Design Thinking, metod badawczych (ilościowych i jakościowych), projektowania strategii produktu oraz modelowania doświadczeń użytkowników. Kurs kładzie duży nacisk na projektowanie ekologiczne, zasobooszczędność oraz tworzenie produktów cyfrowych zgodnych z zasadami zrównoważonego rozwoju.

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 Design Thinking, MVP, Mobile First	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	tworzy scenariusze użycia i Persony	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	wykorzystuje narzędzie Figma do prototypowania	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	przeprowadza testy użyteczności	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	tworzy Journey Maps i projektuje Architekturę Informacji	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	<p>projektuje rozwiązania wpływające pozytywnie na środowisko, np. aplikacje środowiskowe czy rozwiązania z zakresu IoT - w zgodzie z wymogami zrównoważonego rozw.</p> <p>implementuje w tworzonych projektach rozwiązania z zakresu zrównoważonego rozwoju (m.in. pozytywnie wpływające na energo- i zasobooszczędność: uproszczenie ścieżki użytkownika, lazy loading, dark mode, zm. liczby odwołań itd. - w tym w zgodzie z 6R)</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p> <p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>
Współpracuje z innymi członkami zespołu oraz klientami	wykorzystuje Miro w celu komunikacji i współpracy z innymi członkami zespołu	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	omawia techniki skutecznego prowadzenia wywiadu z klientem oraz prezentacji proponowanego rozwiązania	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	charakteryzuje główne poglądy na temat zrównoważonego rozwoju	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	<p>charakteryzuje zasady środowiskowe 6R w kontekście TIK (rethink, refuse, reduce, reuse, recycle, recover)</p> <p>charakteryzuje sposoby projektowania aplikacji pod kątem ich wpływu środowiskowego (m.in. zmniejszenie zużycia energii i innych zasobów w aplikacjach)</p>	<p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p> <p>Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie</p>

Kwalifikacje

Inne kwalifikacje

Uznane kwalifikacje

Pytanie 4. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kwalifikacji jest rozpoznawalny i uznawalny w danej branży/sektorze (czy certyfikat otrzymał pozytywne rekomendacje od co najmniej 5 pracodawców danej branży/ sektorów lub związku branżowego, zrzeszającego pracodawców danej branży/sektorów)?

Tak, certyfikat uzyskał rekomendacje co najmniej 5 firm z branży potwierdzające kwalifikacje w zakresie UX Designu.

Informacje

Podstawa prawna dla Podmiotów / kategorii Podmiotów	uprawnione do realizacji procesów walidacji i certyfikowania na mocy innych przepisów prawa
Nazwa/Kategoria Podmiotu prowadzącego walidację	Codebrainers Sp. z o.o.
Podmiot prowadzący walidację jest zarejestrowany w BUR	Tak
Nazwa/Kategoria Podmiotu certyfikującego	Codebrainers Sp. z o.o.
Podmiot certyfikujący jest zarejestrowany w BUR	Tak

Program

PROGRAM KURSU:

Kurs przeznaczony jest dla osób, które chcą poznać podstawy projektowania aplikacji i stron internetowych, bazując na metodach UX i podejściu **Design Thinking**. Program obejmuje kluczowe zagadnienia związane z **procesem UX**, badaniami użytkowników, projektowaniem interfejsów oraz podstawami prototypowania i testowania. W ramach kursu uczestnicy zapoznają się także z **wykorzystaniem narzędzi AI** w UX oraz koncepcjami **projektowania ekologicznego i zasobooszczędnego**. Kurs koncentruje się na wprowadzeniu do zagadnień i umiejętności niezbędnych do dalszego rozwoju w tej dziedzinie.

--

Struktura kursu

Szkolenie obejmuje **68 godzin lekcyjnych** (45 min) = **51 godzin zegarowych** (60 min), w formie wykładów i ćwiczeń online prowadzonych na żywo przez trenera. Zajęcia odbywają się **2 razy w tygodniu** oraz w wybrane soboty.

Grupa liczy **maksymalnie 12-15 osób**, co pozwala na bardziej interaktywną naukę.

Zakres tematyczny

1. Wprowadzenie do UX i praca koncepcyjna nad projektem

- Czym jest **User Experience (UX)** i jak wygląda proces projektowy
- Podstawowe pojęcia związane z UX Design (np. mobile first design, wireframes, user-centered design (UCD), dostępność (WCAG), afordancja)
- **Design Thinking** – podejście do rozwiązywania problemów
- **Heurystyki UX** – podstawowe zasady użyteczności

- Wprowadzenie do **zielonej gospodarki i projektowania ekologicznego**
- Jak technologia cyfrowa wspiera zrównoważony rozwój i Zielony Ład

2. Modelowanie biznesowe i desk research

- Jakie informacje są istotne dla biznesu i projektowania UX
- **Techniki prowadzenia wywiadów z klientami**
- Podstawy **Business Model Canvas**
- Wprowadzenie do **desk research** i analizy rynkowej
- Optymalizacja biznesowa i ekologiczna w projektowaniu

3. Badania ilościowe i jakościowe w UX

- Czym są **badania UX** i jakie mają znaczenie
- Jak wygląda planowanie badań
- **Metody badań jakościowych** (wywiady, grupy fokusowe, card sorting)
- **Metody badań ilościowych** (ankiety, testy A/B, clicktracking, eyetracking)

4. Narzędzia AI w procesie UX (ChatGPT, Dovetail i inne)

- Jak AI wspiera proces UX
- **Analiza treści i generowanie pomysłów** za pomocą AI
- Wprowadzenie do **efektywnego promptowania** w narzędziach AI
- Jak wykorzystać AI w procesie projektowania produktów cyfrowych

5. Strategia i definiowanie produktu, customer journey, persony

- **Customer Journey Map** – podstawy tworzenia
- Różnice między **proto-personą a pełną personą**, tworzenie proto-person i person
- **Value Proposition Canvas** – jak określić wartość produktu dla użytkownika
- **How Might We (HMW)** – technika definiowania wyzwań projektowych

6. Architektura informacji i flow produktu

- **Podstawowe zasady architektury informacji**
- Jak tworzyć **schematy nawigacji i user flow**
- 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

7. Narzędzia AI w prototypowaniu i podstawy Figma

- Wprowadzenie do **Figma** – do czego służy
- **Podstawowe funkcje Figma:**
- Tworzenie **frame'ów, edycja elementów**
- Korzystanie z **tekstów, ikon i obrazów**
- **Komponenty i organizacja elementów**
- Jak AI może wspierać **prototypowanie (Relume)**
- Optymalizacja zasobów cyfrowych (np. kompresja obrazów, lazy loading itd) w celu zmniejszenia zużycia zasobów

8. Figma – interaktywne prototypowanie

- Tworzenie **podstawowych interakcji i animacji (SmartAnimate)**
- Łączenie ekranów w interaktywny prototyp
- **Style, biblioteki komponentów i warianty** w Figmie
- Udostępnianie i testowanie prototypów

9. Przygotowanie do testów użyteczności

- **Jak określić cele i pytania badawcze**
- **Tworzenie screenera** do rekrutacji uczestników badań
- **Scenariusz testów użyteczności** – jak go przygotować
- Planowanie i przeprowadzanie testów

10. Analiza wyników testów i optymalizacja produktu

- Jak interpretować wyniki testów użyteczności

- **Wprowadzanie poprawek na podstawie badań**
- Podstawowe **metody optymalizacji UX** (testy A/B, clicktracking, heatmaps, eye-tracking, ankiety, analityka webowa)

11. Portfolio UX i przygotowanie do rozmowy rekrutacyjnej

- Jakie elementy powinno zawierać **portfolio UX**
- Podstawowe zasady **prezentacji projektów**
- Przygotowanie do rozmowy rekrutacyjnej

12. Walidacja efektów kształcenia oraz egzamin

Po zakończeniu kursu zostanie przeprowadzony egzamin potwierdzający nabycie kwalifikacji. Uczestnicy szkolenia otrzymują imienne certyfikaty potwierdzające nabycie kwalifikacji w zakresie UX Design sygnowane przez Codebrainers.

Walidacja jest wliczona w czas trwania usługi i jest przeprowadzona w formie zautomatyzowanego testu na zewnętrznej platformie.

Dostawca usługi zapewnia rozdzielność funkcji pomiędzy procesem kształcenia a walidacją i certyfikacją.

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 min **80% 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.

--

Szkolenie prowadzi do nabycia umiejętności zawodowych i cyfrowych, niezbędnych do podjęcia pracy w wielu sektorach zielonej gospodarki - prowadzone jest z naciskiem na projektowanie ekologiczne (w tym z wykorzystaniem zasad 6R) i wspierające cele zrównoważonego rozwoju. Uczestnicy pracują nad realnymi projektami związanymi z wybranymi sektorami zielonej gospodarki (energetyka odnawialna, analizy środowiskowe, systemy do zarządzania gospodarką odpadami, aplikacje promujące zrównoważony rozwój - np. aplikacja / system do monitorowania zużycia energii lub zarządzania odpadami, rozwiązania z zakresu IoT, aplikacja promująca zrównoważony rozwój itd.).

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.

Umiejętności zdobyte na kursie są przydatne m.in. do projektowania zrównoważonych interfejsów użytkownika oraz tworzenia narzędzi wspierających efektywność energetyczną (m.in. interfejsy systemów pomocnych w monitorowaniu i redukcji zużycia energii, tworzenie stron i aplikacji wspierających działania proekologiczne, oszczędność surowców, monitorowanie jakości powietrza, zarządzanie odpadami, czy też wsparcie recyklingu).

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.

Zakres tematyczny szkolenia wynika Regionalnej Strategii Innowacji Województwa Śląskiego 2030 - Inteligentne Śląskie:

- Inteligentna specjalizacja: Technologie informacyjne i komunikacyjne;

- Technologie: (i) technologie wytwarzania oprogramowania, (ii) technologie przemysłowych systemów informatycznych, (iii) technologie wspierające sektor tworzenia gier komputerowych.

Jak również jest zgodny z obszarami i grupami technologii wskazanymi w Programie Rozwoju Technologii Województwa Śląskiego na lata 2019 - 2030, tj. m.in. z obszarem technologii "technologie informacyjne i telekomunikacyjne", grupy technologii: "technologie informacyjne".

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	24-06-2025	18:00	21:00	03:00
2 z 21 Modelowanie biznesowe i desk research (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Lidia Aksiuk	26-06-2025	18:00	21:00	03:00
3 z 21 Badania ilościowe + jakościowe (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Lidia Aksiuk	28-06-2025	09:00	12:00	03:00
4 z 21 przerwa	Lidia Aksiuk	28-06-2025	12:00	12:30	00:30
5 z 21 Narzędzia AI w procesie UX (chat GTP, dovetail.com) (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Lidia Aksiuk	28-06-2025	12:30	15:30	03:00
6 z 21 Strategia i definiowanie produktu, customer journey, persony (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Maciej Pikuła	01-07-2025	18:00	21:00	03:00
7 z 21 Architektura informacji i flow produktu (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Maciej Pikuła	03-07-2025	18:00	21:00	03:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
8 z 21 Narzędzia AI w prototypowaniu + Figma prototypowanie (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Magdalena Kamińska	08-07-2025	18:00	21:00	03:00
9 z 21 Narzędzia AI w prototypowaniu + Figma prototypowanie (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Magdalena Kamińska	10-07-2025	18:00	21:00	03:00
10 z 21 Narzędzia AI w prototypowaniu + Figma prototypowanie (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Maciej Pikuła	12-07-2025	09:00	12:00	03:00
11 z 21 przerwa	Maciej Pikuła	12-07-2025	12:00	12:30	00:30
12 z 21 Figma prototypowanie (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Maciej Pikuła	12-07-2025	12:30	15:30	03:00
13 z 21 Figma prototypowanie (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Maciej Pikuła	17-07-2025	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	24-07-2025	18:00	21:00	03:00

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
15 z 21 Przygotowanie do testów użyteczności / pisanie scenariusza (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Magdalena Kamińska	26-07-2025	09:00	12:00	03:00
16 z 21 przerwa	Magdalena Kamińska	26-07-2025	12:00	12:30	00:30
17 z 21 Przygotowanie makiet do testów (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Magdalena Kamińska	26-07-2025	12:30	15:30	03:00
18 z 21 Ilościowe i jakościowe sposoby optymalizacji produktu (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Magdalena Kamińska	29-07-2025	18:00	21:00	03:00
19 z 21 Poprawki produktu na podstawie badań (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Magdalena Kamińska	05-08-2025	18:00	21:00	03:00
20 z 21 Przygotowanie portfolio + Rozmowa rekrutacyjna	Maciej Pikuła	07-08-2025	18:00	20:00	02:00
21 z 21 Walidacja umiejętności / egzamin (test w formie cyfrowej z wynikiem generowanym automatycznie)	Maciej Pikuła	07-08-2025	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
W tym koszt walidacji brutto	100,00 PLN
W tym koszt walidacji netto	100,00 PLN
W tym koszt certyfikowania brutto	100,00 PLN
W tym koszt certyfikowania netto	100,00 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.

Doświadczenie: 2021 – obecnie, Product Designer, Netguru, 2018 – obecnie, Web Design Bases Tutor, Uniwersytet Jagielloński, 2016 – 2021, Graphic Designer, balsamstudio, 2015, Junior Designer, Umana Creative Studio, 2014, Junior Book Designer, Lettra-Graphic. Wyksz.: mgr, Edytorstwo, Uniwersytet Jagielloński w Krakowie (2016).

Posiada dośw. w zakresie ziel. komp. W okresie ostatnich 5 lat: m.in.: proj. strony zoptymalizowanej pod kątem zużycia energii (org. liczby animacji, skrócenie czasu ładowania oraz zastosowanie ciemnych motywów (dark mode), wdrażanie iteracyjnego designu w celu minimalizowania zbędnych zmian w projektach, real. projektów w zakresie dostępności WCAG - produkty cyfrowe dostępne dla jak najszerszego grona użytkowników, co przyczynia się do zmniejszenia potrzeby tworzenia dodatkowych rozwiązań, proj. strony fundacji promującej ekologiczne postawy).



2 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, Smooth The Fruit, Wrzesień 2021 - Marzec 2022, kurs Akademia UX UI - UX/UI designer

Posiada dośw. w zakresie ziel. komp. W okresie ost. 5 lat: m.in.: zmniejszenie liczby maili generowanych i wysyłanych przez platformę do sprzedających, skutkujący zmniejszeniem śladu węglowego i mniejszym zużyciem zasobów opt. strony firmy z branży retail, pod kątem skrócenia przebywania użytkown. na stronie (zmniejszenie zużycia energii) upr. i skrócenie ścieżki w kontekście uzupełniania danych na koncie użytka. (zmn. zuż. zasobów, zmn. zuż. energii).



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 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).

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, Mobee 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.

Posiada dośw. w zakresie ziel. komp. W okresie ost. 5 lat: m.in.: real. proj. nowej strony dla GIS, opt. ścieżek użytka., skutkująca bardziej zoptymalizowanym kodem, mniejszą ilością zapytań do API i szybszym ładowaniem się strony, real. proj. strony dla firmy z branży odzyskiwania odpadów.



4 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 była autorką wystawy malarstwa "Człowiek doświadcza" (aksiuklidia.eu)

Dośw.: 2022 – ob., UX Designer, Media4U e-Commerce Agency, 2023 – ob., Wykł, Collegium Da Vinci, kwi 2022 – ob., 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).

Posiada dośw. w zakresie ziel. komp. W okresie ost. 5 lat: m.in.: opty. grafik i minim. kodu w proj. w celu szybsz. ład. się red. zbędnych funkcji i obniżenie wymagań techn. oraz zas. potrzebnych do

obsługi projektowanego produktu cyfr. proj. dla Bakomy optymalizującego i przysp proces zamówień, promującego ekologiczne postawy (zasobooszcz., energooszcz.).

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

W ramach szkolenia uczestnik otrzymuje:

- dostęp do materiałów oraz ćwiczeń podsumowujących zdobytą wiedzę (materiały on-line formie pdf)
- dostęp do projektów realizowanych podczas ćwiczeń
- dostęp do kanałów Slack dedykowanych szkoleniu;
- dostęp do nagrań z odbytych zajęć.

Warunki uczestnictwa

Uczestnicy kursu nie muszą mieć żadnego wcześniejszego doświadczenia w zakresie UX. W szkoleniu mogą wziąć udział m.in. osoby, które myślą o przyszłej pracy w roli UX Designera, jak również PMowie, marketingowcy, właściciele i pracownicy firm oferujących produkty cyfrowe oraz prowadzących biznesy online, eksperci z sektora zielonej gospodarki zainteresowani tworzeniem bardziej ergonomicznych i zrównoważonych środowiskowo interfejsów użytkownika.

Warunkiem koniecznym uczestnictwa są podstawowe umiejętności obsługi komputera (korzystanie z Internetu i przeglądarki Internetowej, korzystanie z aplikacji na smartphonie, wyszukiwanie w Google, korzystanie z chatu/forum internetowego, obsługa edytorów tekstowych (np. Word) etc.).

Uczestnictwo w kursie będzie wymagało utworzenia darmowych kont w narzędziach takich jak Chat GPT, Figma, Miro, Slack i in.

W przypadku korzystania z dofinansowania, warunkiem uczestnictwa jest zapisanie się przez BUR z podaniem 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



Kacper Pajerski

E-mail k.pajerski@codebrainers.pl

Telefon (+48) 575 202 507