



UX Designer (Figma + AI) - kurs

Numer usługi 2026/01/13/118259/3255098

5 100,00 PLN brutto

5 100,00 PLN netto

75,00 PLN brutto/h

75,00 PLN netto/h

CODEBRAINERS
SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ

★★★★★ 4,5 / 5

2 023 oceny

📄 Usługa szkoleniowa

📺 zdalna w czasie rzeczywistym

🕒 68:00 h

📅 14.07.2026 do 03.09.2026

Informacje podstawowe

Kategoria

Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo

Grupa docelowa usługi

Kurs skierowany jest do osób indywidualnych, chcących rozwijać karierę w zakresie tworzenia produktów cyfrowych, projektowania aplikacji, interfejsów, stron internetowych oraz doświadczeń użytkowników.

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**.

Stanowi on doskonałą okazję do wzbogacenia kompetencji dla osób związanych z **marketingiem i grafiką komputerową**, które chcą poszerzyć swoje umiejętności w zakresie UX.

Kurs będzie również przydatny dla **developerów i testerów oprogramowania**, którzy chcą lepiej zrozumieć **proces UX**, co pozwoli im na efektywniejszą współpracę z zespołami projektowymi i tworzenie bardziej zoptymalizowanych produktów cyfrowych.

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

Minimalna liczba uczestników

8

Maksymalna liczba uczestników

14

Data zakończenia rekrutacji

13-07-2026

Forma prowadzenia usługi

zdalna w czasie rzeczywistym

Cel

Cel edukacyjny

Kurs potwierdza przygotowanie do tworzenia produktów cyfrowych i projektowania doświadczeń użytkowników (z użyciem Figmy), w tym stosowania podejścia Design Thinking, metod badawczych projektowania strategii produktu oraz modelowania doświadczeń użytkowników, a także wykorzystania poznanych narzędzi i technik do rozwoju ekologicznych rozwiązań technologicznych.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Posługuje się wiedzą związaną z procesem UX, badaniami użytkowników oraz projektowaniem interfejsów	charakteryzuje pojęcia związane z UX Design. tj mobile first design, wireframes, user-centered design (UCD), dostępność (WCAG), afordancja	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	charakteryzuje proces projektowy UX oraz jego etapy	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	wskazuje / charakteryzuje cele desk research i analiz rynkowych	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	charakteryzuje metody badań jakościowych i ilościowych	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Współpracuje z innymi członkami zespołu oraz klientami	wskazuje prawidłowe sposoby komunikacji i współpracy z zespołem za pomocą narzędzi typu whiteboard	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	charakteryzuje techniki skutecznego prowadzenia wywiadu z klientem oraz prezentacji proponowanego rozwiązania	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
Posługuje się wiedzą z zakresu zrównoważonego rozwoju, niezbędną do pracy w sektorze zielonej gospodarki	charakteryzuje główne poglądy na temat zrównoważonego rozwoju	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	charakteryzuje zasady środowiskowe 6R w kontekście TIK (rethink, refuse, reduce, reuse, recycle, recover)	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji	
Tworzy rozwiązania cyfrowe zgodnie z zasadami UX Designu oraz nastawieniem na zasobooszczędność	tworzy user flow	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie	
	tworzy makiety low-fi w Figmie	Analiza dowodów i deklaracji	
		Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie	
	planuje testy użyteczności	Analiza dowodów i deklaracji	
		ocenia możliwe rozwiązania po katem oszczędności zasobów (np. uproszczenie ścieżki użytkownika, lazy loading, dark mode, zm. liczby odwołań itd. - w tym w zgodzie z 6R)	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
		Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie	
rozumie wpływ projektów cyfrowych na środowisko i zna sposoby jego ograniczania	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie		

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem zawierają opis efektów uczenia się?

TAK

Pytanie 2. Czy dokument lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji i zgodnie z zaplanowanymi metodami walidacji?

TAK

Pytanie 3. Czy dokument lub wyraźnie z nim powiązane inne dokumenty związane ze wsparciem potwierdzają zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

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 (ok. **21 godzin lekcyjnych**) i ćwiczeń (ok. **47 godzin lekcyjnych**) 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.

W części ćwiczeniowej uczestnicy pracują indywidualnie lub podzieleni są na wirtualne pokoje i pracują w **3-osobowych** grupach.

--

Zakres tematyczny

| 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
- **wpływ technologii cyfrowych na klimat** - sposoby ograniczania negatywnego wpływu np: hosting „green”, zasady 6R, optymalizacja kodu itd.

| 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

| 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)

| 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

| 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

| 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) - np tworzenie rozwiązań które mogą być ponownie wykorzystywane tj. Design System
- projektowanie interfejsów minimalizujących ślad węglowy, zużycie energii i zasobów

| Narzędzia AI w prototypowaniu i podstawy Figmy

- wprowadzenie do **Figmy** – do czego służy
- **podstawowe funkcje Figmy:**
- tworzenie **frame'ów, edycja elementów**
- korzystanie z **tekstów, ikon i obrazów**
- **komponenty i organizacja elementów**
- jak AI może wspierać **prototypowanie (Relume)**
- optymalizacja zasobów cyfrowych "**lightweight UUXUI**" (np. kompresja obrazów, ograniczenie animacji, lazy loading itd) w celu zmniejszenia zużycia zasobów

| 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

| 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

| 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)

| Portfolio UX i przygotowanie do rozmowy rekrutacyjnej

- jakie elementy powinno zawierać **portfolio UX**
- podstawowe zasady **prezentacji projektów**
- przygotowanie do rozmowy rekrutacyjnej

| 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.

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.**

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.

Podczas kursu uczestnicy realizują całościowy projekt koncepcyjny, z wykorzystaniem zielonych kompetencji oraz technik ekoprojektowania (m.in.: lightweight UX/UI, ograniczenie użycia ciężkich zasobów (np. grafik, wideo), techniki optymalizacji wydajności, takie jak lazy loading, kompresja treści itd.), tak, minimalizował on zużycie zasobów oraz zwiększał dostępność. Pozwala to uczestnikom w praktyce na pełne wykorzystanie zdobytych umiejętności w celu tworzenia ekologicznego rozwiązania cyfrowego, tj. wykorzystanie m.in. następującej wiedzy:

- świadomość ekologiczna w kontekście projektowania cyfrowego
- umiejętność uwzględniania aspektów środowiskowych w projektowaniu produktów cyfrowych
- projektowanie produktów cyfrowych o niskim zużyciu energii i danych (np. „lightweight UX/UI”, ekoprojektowanie)
- minimalizm projektowy jako strategia redukcji śladu środowiskowego (np. ograniczenie animacji, optymalizacja grafiki, uproszczone interfejsy)
- sposoby ograniczania negatywnego wpływu rozwiązań cyfrowych na środowisko: np. green hosting , optymalizacja kodu, lokalne buforowanie treści, dark mode itd.

Interfejs projektowany jest zgodnie z zasadą **“mniej znaczy więcej”**, eliminując zbędne elementy wizualne, co przekłada się na m.in.:

- mniejsze zużycie energii po stronie serwera i urządzeń końcowych,
- szybsze ładowanie strony, szczególnie na starszych urządzeniach.

Projekt wpisuje się w założenia Celów Zrównoważonego Rozwoju ONZ (SDGs), zwłaszcza:

- **Cel 12** – odpowiedzialna konsumpcja i produkcja,
- **Cel 13** - działania w dziedzinie klimatu

Kompetencje zielone jakie są rozwijane w ramach szkolenia to m.in:

- świadomość ekologiczna w kontekście projektowania cyfrowego
- umiejętność uwzględniania aspektów środowiskowych w projektowaniu produktów cyfrowych
- projektowanie produktów cyfrowych o niskim zużyciu energii i danych (np. „lightweight UX/UI”, ekoprojektowanie)
- minimalizm projektowy jako strategia redukcji śladu środowiskowego (np. ograniczenie animacji, optymalizacja grafiki, uproszczone interfejsy)
- sposoby ograniczania negatywnego wpływu rozwiązań cyfrowych na środowisko: np. green hosting , optymalizacja kodu, lokalne buforowanie treści, dark mode itd.

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).

Zakres tematyczny jest zgodny z RSI woj. Śl 2030:

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

--

Dodatkowe informacje odnośnie walidacji:

Na zakończenie kursu zostanie przeprowadzony egzamin potwierdzający nabycie kwalifikacji (test w formie cyfrowej). Egzamin nadzorowany jest przez prowadzącego zajęcia (osoba ta jedynie rozsyła test, sprawdza obecność, nie ingeruje w jego wypełnianie ani sprawdzanie wyników).

Dodatkowo zaplanowano walidację wybranych kryteriów w formie dodatkowej analizy dowodów i deklaracji . Analiza dowodów i deklaracji odbywa się poza zajęciami i jest prowadzona przez walidatora.

W harmonogramie, w pozycji dot. walidacji efektów kształcenia, podano walidatora (zgodnie z wyjaśnieniami m.in. FAQ BUR - pytanie #12204).

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 20

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 20 Wstęp do UX oraz praca koncepcyjna nad projektem (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Lidia Aksiuk	14-07-2026	18:00	21:00	03:00
2 z 20 Modelowanie biznesowe i desk research (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Lidia Aksiuk	16-07-2026	18:00	21:00	03:00
3 z 20 Badania ilościowe + jakościowe (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Lidia Aksiuk	21-07-2026	18:00	21:00	03:00
4 z 20 Narzędzia AI w procesie UX (chat GTP, dovetail.com) (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Lidia Aksiuk	23-07-2026	18:00	21:00	03:00
5 z 20 Strategia i definiowanie produktu, customer journey, persony (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Maciej Pikuła	28-07-2026	18:00	21:00	03:00
6 z 20 Architektura informacji i flow produktu (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Maciej Pikuła	30-07-2026	18:00	21:00	03:00

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
7 z 20 Narzędzia AI w prototypowaniu + Figma prototypowanie (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Maciej Pikuła	04-08-2026	18:00	21:00	03:00
8 z 20 Narzędzia AI w prototypowaniu + Figma prototypowanie (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Maciej Pikuła	06-08-2026	18:00	21:00	03:00
9 z 20 Narzędzia AI w prototypowaniu + Figma prototypowanie (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Maciej Pikuła	08-08-2026	09:00	12:00	03:00
10 z 20 przerwa	Maciej Pikuła	08-08-2026	12:00	12:30	00:30
11 z 20 Figma prototypowanie (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Maciej Pikuła	08-08-2026	12:30	15:30	03:00
12 z 20 Figma prototypowanie (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Maciej Pikuła	11-08-2026	18:00	21:00	03:00
13 z 20 Przygotowanie i prowadzenie badań użyteczności + Przygotowanie do testów użyteczności / pisanie scenariusza (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Balbina Fabia	18-08-2026	18:00	21:00	03:00

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
14 z 20 Przygotowanie do testów użyteczności / pisanie scenariusza (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Balbina Fabia	20-08-2026	18:00	21:00	03:00
15 z 20 Przygotowanie makiet do testów (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Balbina Fabia	22-08-2026	09:00	12:00	03:00
16 z 20 przerwa	Balbina Fabia	22-08-2026	12:00	12:30	00:30
17 z 20 Ilościowe i jakościowe sposoby optymalizacji produktu (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Balbina Fabia	22-08-2026	12:30	15:30	03:00
18 z 20 Poprawki produktu na podstawie badań (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Balbina Fabia	01-09-2026	18:00	21:00	03:00
19 z 20 Przygotowanie portfolio + Rozmowa rekrutacyjna	Maciej Pikuła	03-09-2026	18:00	20:00	02:00
20 z 20 Walidacja umiejętności - test cyfrowy z wynikiem generowanym automatycznie	-	03-09-2026	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

Prowadzący

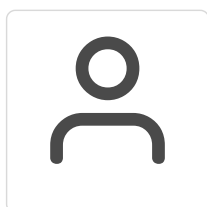
Liczba prowadzących: 3



1 z 3

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.).



2 z 3

Balbina Fabia

UX/UI Designerka w Software Mansion, wcześniej Junior UX Designerka w Comarchu. Projektantka i badaczka doświadczeń użytkownika z wieloletnim doświadczeniem w pracy nad rozwiązaniami cyfrowymi. Pasjonuje ją proces projektowy – od pomysłu i koncepcji aż po dopracowane projekty. Zdobywała doświad. w pracy nad aplikacjami mobilnymi i desktopowymi oraz projektami stron internetowych dla produktów na różnych etapach rozwoju – od badań i warsztatów, przez mapowanie i projektowanie interfejsów, aż po testowanie.

Doświadczenie i kwalifikacje zdobyte nie wcześniej niż 5 lat przed datą publikacji usługi w BUR: 2021 - obecnie, UX/UI Designer, Software Mansion, 2020 – 2022, Organizator Konferencji, Design Ways, 2020-2021, Junior UX Designer, Comarch.

W okresie ost. 5 lat: m.in.: real. proj. nowej strony dla SM, optymalizacja ścieżek użytkownika, skutkująca skróceniem czasu spędzanego na stronie, bardziej zoptymalizowanym kodem oraz zoptymalizowaną grafiką, mniejszą ilością zapytań do API i szybszym ładowaniem się strony.



3 z 3

Maciej Piłkuła

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 użytkownik. na stronie (zmniejszenie zużycia energii) upr. i skrócenie ścieżki w kontekście uzupełniania danych na koncie użytk. (zmn. zuż. zasobów, zmn. zuż. energii).

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 wcześniejszego doświadczenia w zakresie UX.

Warunkiem koniecznym uczestnictwa są podstawowe umiejętności obsługi komputera (korzystanie z Internetu i przeglądarki Internetowej, korzystanie z aplikacji na smartphonie, wyszukiwanie w Google, korzystanie z chaty/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, a warunkiem rozliczenia usługi szkoleniowej jest uzyskanie **min. 80% obecności na zajęciach** udokumentowanej raportami z platformy zoom oraz listą obecności prowadzoną przez prowadzących w trakcie zajęć.

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 zg. z RSI Woj. Śl. 2030: Obszar "Technologie informacyjne i telekomunikacyjne" punkt:

- 4.1 Technologie telekomunikacyjne.
- 4.7 Technologie telekomunikacyjne i informacyjne wspierające przemysł 4.0.

- 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