

CODEBRAINERS

SPÓŁKA Z

OGRANICZONĄ

ODPOWIEDZIALNOŚĆ

CIĄ

★★★★★ 4,5 / 5

2 142 oceny

UX Designer (Figma + AI) - kurs

Numer usługi 2026/05/04/118259/3536861

🏠 Usługa szkoleniowa

📄 zdalna w czasie rzeczywistym

👥 Zajęcia grupowe

🕒 68:00 h

📅 24.09.2026 do 30.10.2026

5 100,00 PLN brutto

5 100,00 PLN netto

75,00 PLN brutto/h

75,00 PLN netto/h

200,00 PLN cena rynkowa ⓘ

Informacje podstawowe

Kategoria	Informatyka i telekomunikacja / Projektowanie graficzne i wspomagane komputerowo
Identyfikatory projektów	Kierunek - Rozwój, Nowy start w Małopolsce z EURESEM, Małopolski Pociąg do kariery, Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe, Regionalny Fundusz Szkoleniowy II
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. Usługa adresowana również do uczestników Projektów: Kierunek Rozwój, Małopolski Pociąg do Kariery, Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe, Graj po Zielone, uczestników programów dof. w ramach FESL 5.15, 6.6 oraz 10.17 z woj. śląskiego oraz uczestników innych programów dofinansowań.
Minimalna liczba uczestników	5
Maksymalna liczba uczestników	14
Data zakończenia rekrutacji	31-08-2026

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 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 umiejętność efektywnego promptowania oraz świadomego wykorzystywania narzędzi AI (m.in. ChatGPT i Dovetail) w procesie projektowym UX/UI, z uwzględnieniem zasad projektowania ekologicznego i zasobooszczędnego.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Charakteryzuje pojęcia związane 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
	charakteryzuje zastosowanie AI w analizie danych jakościowych i ilościowych	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	wskazuje/charakteryzuje możliwości wykorzystania narzędzi AI w procesie UX i badaniach użytkowników	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
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
Charakteryzuje pojęcia 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
Tworzy rozwiązania cyfrowe zgodnie z zasadami UX Designu oraz nastawieniem na zasobooszczędność	tworzy user flow	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie Analiza dowodów i deklaracji
	tworzy makiety low-fi w Figmie	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie Analiza dowodów i deklaracji
	planuje testy użyteczności	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	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
	charakteryzuje wpływ projektów cyfrowych na środowisko i zna sposoby jego ograniczania	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie
	charakteryzuje AI w procesie ux m.in do generowania treści, tworzenia scenariuszy badawczych, przygotowywania person	Test teoretyczny z wynikiem generowanym automatycznie

Kwalifikacje

Kwalifikacje niewłączone do ZSK

Uznane kwalifikacje

Pytanie 3. Czy dokument jest certyfikatem wydawanym przez międzynarodowe instytucje?

TAK

Strona internetowa Instytucji Certyfikującej: <https://my-ps.eu/katalog-kwalifikacji/>

Strona internetowa Instytucji Walidującej: <https://codebrainers.pl/>

Informacje

Nazwa Podmiotu prowadzącego walidację	Codebrainers Sp. z o.o.
Nazwa Podmiotu certyfikującego	FUNDACJA MY PERSONALITY SKILLS

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

- kurs obejmuje **68 godzin lekcyjnych (45 min) = 51 godzin zegarowych (60 min) prowadzonych na żywo (on-line)**, na platformie webinarowej, w formie wirtualnej klasy, w formule live coding - przez cały czas z trenerem
- (ok 21h teoretycznych oraz 47h praktycznych)
- zajęcia odbywają się **w formule wieczorowo-weekendowej** - 2x w tygodniu (wieczorem) oraz w wybrane soboty
- dodatkowo planowana jest samodzielna praca własna kursantów w domu (ćwiczenia, projekty), **z możliwością konsultacji na platformie Slack** - praca ta pozwala utrwalić zdobyta podczas zajęć wiedzę i nie jest wliczana do czasu trwania usługi - nie jest to obowiązkowe;
- grupa liczy max. 14 os. i jest jedną z najmniejszych na rynku
- W części ćw. uczestnicy pracują indywidualnie lub podzieleni są na wirtualne pokoje i pracują w **3-osobowych** grp.

--

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 **ziel. gosp. 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, heatmapy, 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 Specjalista ds. UX (certyfikat My Personality Skills).

--

Szkolenie prowadzi do nabycia umiejętności zawodowych i cyfrowych, niezbędnych do podjęcia pracy w wielu sektorach ziel. gosp. - **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 zuż. 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.

--

- certyfikat jest wydawany w terminie do 1 dnia roboczego od dnia przeprowadzenia walidacji i egzaminu - data zakończenia usługi została wydłużona o wskazany okres (1 dni)
- aby osiągnąć zakładany cel realizacji usługi, uczestnik powinien być obecny na min. 80% czasu trwania zajęć - obecność weryfikowana jest w oparciu o logi z systemu inf.

Dod. informacje odnośnie walidacji:

W celu uzyskania kwalifikacji należy pozytywnie zdać egzamin przeprowadzany na zakończenie kursu (test w formie cyfrowej z wynikiem generowanym automatycznie). Egzamin zawiera zarówno pytania sprawdzające teorię, jak również np. pytania wymagające analizy przypadku.

W przypadku pozytywnego zaliczenia egz. uczestnik otrzymuje imienny certyfikat potw. nabycie kwalifikacji sygnowany przez My Personality Skills. - jest to formalne potw. posiadanych efektów uczenia się - wiedzy, umiejętności i komp. społecznych.

Możliwa jest identyfikacja każdego z wydanych certyfikatów - po kontakcie z fundacją MyPS.

Dod. zaplanowano wewnętrzną weryfikację umiejętności w formie analizy dowodów i deklaracji. Analiza dowodów i deklaracji odbywa się poza zajęciami w oparciu o przesłane projekty.

W harm., w poz. dot. walidacji, podano walidatora, niemniej egzamin nadzorowany jest przez prowadzącego zajęcia (osoba ta nie ingeruje w jego wypełnianie ani sprawdzanie wyników) - zg. z FAQ BUR - pyt.: #12204

Harmonogram

Liczba pozycji harmonogramu: 21

Przedmiot / temat	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	24-09-2026	18:00	21:00	03:00
2 z 21 Badania ilościowe + jakościowe (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Lidia Aksiuk	26-09-2026	09:00	12:00	03:00
3 z 21 przerwa	Lidia Aksiuk	26-09-2026	12:00	12:30	00:30
4 z 21 Narzędzia AI w procesie UX (chat GTP, dovetail.com) (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Lidia Aksiuk	26-09-2026	12:30	15:30	03:00
5 z 21 Modelowanie biznesowe i desk research (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Lidia Aksiuk	28-09-2026	18:00	21:00	03:00

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
6 z 21 Strategia i definiowanie produktu, customer journey, persony (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Lidia Aksiuk	01-10-2026	18:00	21:00	03:00
7 z 21 Architektura informacji i flow produktu (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Lidia Aksiuk	06-10-2026	18:00	21:00	03:00
8 z 21 Narzędzia AI w prototypowaniu + Figma prototypowanie (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Magdalena Kamińska	08-10-2026	18:00	21:00	03:00
9 z 21 Narzędzia AI w prototypowaniu + Figma prototypowanie (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Magdalena Kamińska	10-10-2026	09:00	12:00	03:00
10 z 21 przerwa	Magdalena Kamińska	10-10-2026	12:00	12:30	00:30
11 z 21 Narzędzia AI w prototypowaniu + Figma prototypowanie (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Magdalena Kamińska	10-10-2026	12:30	15:30	03:00
12 z 21 Figma prototypowanie (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Maciej Piкуła	13-10-2026	18:00	21:00	03:00

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
13 z 21 Figma prototypowanie (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Magdalena Kamińska	15-10-2026	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	20-10-2026	18:00	21:00	03:00
15 z 21 Przygotowanie do testów użyteczności / pisanie scenariusza (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Magdalena Kamińska	22-10-2026	18:00	21:00	03:00
16 z 21 Przygotowanie makiet do testów (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Lidia Aksiuk	24-10-2026	09:00	12:00	03:00
17 z 21 przerwa	Lidia Aksiuk	24-10-2026	12:00	12:30	00:30
18 z 21 Ilościowe i jakościowe sposoby optymalizacji produktu (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Lidia Aksiuk	24-10-2026	12:30	15:30	03:00
19 z 21 Poprawki produktu na podstawie badań (on-line, na żywo, wykład + ćwiczenia)	Magdalena Kamińska	27-10-2026	18:00	21:00	03:00

Przedmiot / temat	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
20 z 21 Przygotowanie portfolio + Rozmowa rekrutacyjna	Magdalena Kamińska	29-10-2026	18:00	20:00	02:00
21 z 21 Walidacja umiejętności - test cyfrowy z wynikiem generowanym automatycznie	-	29-10-2026	20:00	21:00	01:00

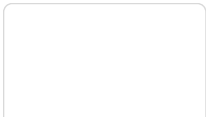
Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	5 100,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 113 ust. 1 ustawy o VAT ze względu na wartość sprzedaży	
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	50,00 PLN
W tym koszt walidacji netto	50,00 PLN
W tym koszt certyfikowania brutto	125,00 PLN
W tym koszt certyfikowania netto	125,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 3



1 z 3

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 użyt. (zmn. zuż. zasobów, zmn. zuż. energii).



2 z 3

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 użyt., skutkująca bardziej zoptymalizowanym kodem, mniejszą ilością zapytań do API i szybszym ładowaniem się strony, real. proj. strony dla firmy z branży odzyskiwania odpadów.



3 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.).

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 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 - prosimy o dodatkowy kontakt tel., mail lub za pośr. www
- zawarto umowę z WUP w Krakowie w ramach projektu Małopolski Pociąg do Kariery, z WUP w Toruniu w ramach projektu Kierunek Rozwój, z WUP w Szczecinie w ramach projektu Zachodniopomorskie Bony Szkoleniowe
- usługi dedykowane również uczestnikom innych programów dofinansowań
- zdobyte kompetencje dotyczą cyfrowej transformacji oraz zielonej 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.
- usługodawca korzysta ze zw. podm. z VAT na podstawie art. 113 ust. 1 ustawy o VAT
- w przypadku os. z dofinansowaniem: podst. zw. z VAT: Dz.U.2013.1722, par. 3 ust. 1 pkt 14 - usł. kształt. zaw. lub przekw. zaw., fin. w co najmniej 70% ze środków publ. - weryfikowane każdorazowo 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 kursie jest aktywny w godzinach wskazanych na karcie usługi

Kontakt



Kacper Pajerski

E-mail k.pajerski@codebrainers.pl

Telefon (+48) 575 202 507