



UXUI DESIGNER

✉ iwona.uxui@gmail.com

🌐 iwonauxui.pl

☎ (+48) 784 290 625

📁 Portfolio

🌐 LinkedIn

UMIEJĘTNOŚCI

— JĘZYKI OBCE

Język angielski

Poziom B2 w mowie i piśmie.

— HOBBY

Scrapbooking, Podróże, Muzyka

Czas wolny spędzam głównie na mojej największej pasji jaką jest scrapbooking. Uwielbiam tworzyć indywidualne projekty kartek okolicznościowych personalizowane zgodnie z oczekiwaniami klienta. Prowadzę również blog pod nazwą Cute Craft, na którym publikuję swoje realizacje.

Iwona Kucharska

O MNIE

FOTOGRAFIA. DESIGN. UXUI

Moja historia zaczyna się od fotografii. Podążając za pasją wybrałam szkołę średnią, następnie – aby rozwijać swoją wiedzę i umiejętności – ukończyłam studia na kierunku grafika o specjalizacji projektowanie graficzne na WSTI w Katowicach. Aktualnie wybrałam ścieżkę UXUI Design i ukończyłam kurs na Akademii UXUI w Krakowie. Poszerzam swoją wiedzę również na kursach w Udemy.

WYKSZTAŁCENIE

— UDEMY

kwiecień 2022

Kurs podstawy HTML, CSS, RWD

Kurs dotyczący responsywnych stron www. Poznanie podstaw języków HTML, CSS i JavaScript.

Kurs podstawy języka JavaScript

Kurs pozwalający poznać język programowania JavaScript. Podstawowa wiedza na temat zmiennych, API oraz pętli.

Kurs wprowadzenie do metod zwinnych Agile i Scrum

Kurs pozwalający poznać zwinne metody pracy Agile i Scrum. Zapoznanie krok po kroku, z czego się składają i do czego służą.

— AKADEMIA UXUI

wrzesień 2021
- maj 2022

Kurs PRO Full Stack UXUI Designer

Ukończenie kursu PRO Full Stack UXUI Designer w Akademii UXUI w Krakowie. Tutaj zdobyłam wiedzę oraz praktyczne umiejętności z pełnego procesu projektowego User Experience & User Interface. Praca w małych zespołach, desk research, ankiety, prowadzenie wywiadów, analiza danych, ideacja, card sorting, Agile, Wireframe, interaktywne prototypy, UI design, design system, testy gotowego produktu z użyciem Eye-Tracker.

— WYŻSZA SZKOŁA TECHNOLOGII INFORMATYCZNYCH

październik 2014
- maj 2018

kierunek: Grafika specjalizacja: Projektowanie graficzne

Studia pozwoliły mi zgłębić wiedzę i umiejętności z zakresu: historii sztuki, filozofii, kompozycji, typografii, grafiki użytkowej oraz podstaw programowania.

— TECHNIKUM NR 11

wrzesień 2010
- maj 2014

Fototechnik

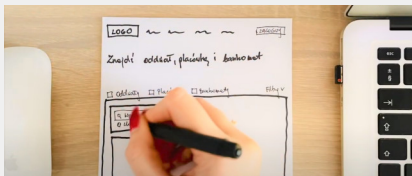
Szkoła średnia zakończona egzaminem maturalnym oraz technicznym. Zdobyta wiedza z zakresu fotografii, kompozycji i psychologii kolorów.

UMIEJĘTNOŚCI

— USER EXPERIENCE

Research, Ideate, Modeling

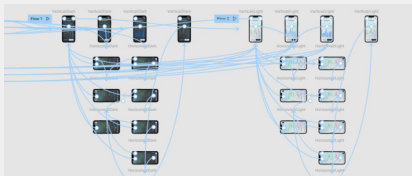
desk research, persona, mapa empatii, User Journey Map, prototyp papierowy, low-fidelity wireframe, high-fidelity wireframe, test jakościowy, test ilościowy, test A/B



— USER INTERFACE

Design

architektura informacji, grid system, typografia, Responsive Web Design, Adaptive Web Design, aspect ratio, GUI, Apple Human Interface Guidelines, Google Material Design, Accessibility, Atomic Design



Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych dla potrzeb niezbędnych do realizacji procesu rekrutacji zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (RODO).

DOŚWIADCZENIE

— ZGKLIC

luty 2018
- obecnie

Inspektor ds. Obsługi Klienta

Od początku kariery zawodowej zajmuje się obsługą klienta. Moim głównym zadaniem jest rozwiązywanie problemów, z którymi zgłaszają się klienci. Charakter pracy wymaga umiejętności pracy w zespole oraz współpracy i dobrej komunikacji ze wszystkimi działami firmy.

— PROJEKT MYMONEY

wrzesień 2021

Branża: FinTech

Produkt do tworzenia celów oszczędnościowych i monitorowania finansów. Case study obejmuje pełen proces projektowy UX i UI zakończony interaktywnym prototypem RWD przetestowanym z użyciem Eye-Trackera.

— PROJEKT ACTIVE

listopad 2021

Branża: Zdrowie/Fitness

Proces projektowania interfejsu dla nowego produktu z branży fitness z opracowaniem design systemu.

— PROJEKT TOURIST BRAND

grudzień 2021

Branża: Turystyczna

Projekt obejmuje szeroki proces UX na potrzeby wdrożenia nowej marki na rynek biur podróży.

— PROJEKT BANKING

styczeń 2022

Branża: FinTech

Case study obejmuje proces UX oraz projektowanie klikalnego prototypu HI-Fidelity Wireframe na potrzeby wdrożenia nowej funkcjonalności na stronie banku.

— PROJEKT DONOR APP

styczeń 2022

Branża: Zdrowie

Projekt zawiera proces UX oraz projektowanie klikalnego prototypu aplikacji przeznaczonej dla Honorowych Dawców Krwi.

— PROJEKT TRADE

luty 2022

Branża: FinTech

Opracowanie interaktywnego narzędzia na urządzenia mobilne do zarządzania linią trendu na notowaniach giełdowych.

— PROJEKT COMPARE IT

kwiecień 2022

Branża: Ecommerce

Opracowanie projektu uniwersalnego narzędzia do porównywania cech produktów z uwzględnieniem widoku dla klienta i widoku dla administratora.

— AUDYT UX/UI

maj 2022

Profesjonalna i obiektywna analiza produktu pod względem User experience oraz User interface.