

Zakres i harmonogram szkoleń User Experience Design (UX) dla pracowników Szczecińskiego Parku Naukowo-Technologicznego Sp. z o.o.

w ramach projektu „Kompetencje drogą do sukcesu” Działanie 1.16 Zwiększenie dostępu do usług Instytucji Otoczenia Biznesu Typ projekt II Zwiększenie potencjału Instytucji Otoczenia Biznesu współfinansowanego z Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Zachodniopomorskiego 2014 -2020

1. Celem szkoleń jest podniesienie kompetencji w zakresie User Experience Design (UX) przez pracowników SPNT aby świadczyć nowe specjalistyczne usługi doradcze na rzecz przedsiębiorców, w tym MŚP z zakresu wykorzystania User Experience Design (UX).
2. Miejsce szkoleń: siedziba Zamawiającego w Szczecinie, ul. Cyfrowa 6. Infrastruktura szkoleniowa wyposażona w tablicę/flipchart, projektor (HDMI), szerokopasmowy dostęp do Internetu. Indywidualne stanowiska komputerowe dla każdego uczestnika szkolenia odpowiadające wymaganiom technicznym z możliwością wgrania oprogramowania szkoleniowego.
3. Z uwagi na niestabilną sytuację epidemiczną w kraju Zamawiający zakłada możliwość szkoleń online w formie wideokonferencji, jednakże decyzja o formie szkoleń zostanie podjęta przez Zamawiającego przed terminem szkoleń.

Forma prowadzenia szkoleń zdalnych będzie tożsama ze szkoleniami realizowanymi w stacjonarnym trybie. Zajęcia prowadzone będą przez tych samych trenerów, według tego samego programu. Zajęcia prowadzone będą na żywo, za pośrednictwem internetu przez trenera w czasie rzeczywistym, który na bieżąco będzie reagował i miał kontakt z grupą. Uczestnicy szkoleń będą mieli także stały kontakt z innymi uczestnikami. Przystąpienie do szkoleń będzie polegało na otrzymaniu od Wykonawcy szkoleń zaproszenia drogą mailową z linkiem adresu, po kliknięciu którego odbędzie się połączenie zdalnie przy użyciu specjalistycznego systemu telekonferencyjnego, tworząc "wirtualną klasę". Osoba prowadzącego oraz obraz z rzutnika będzie widoczna dla uczestników szkolenia. Czas szkolenia będzie zgodny z harmonogramem szkoleń tradycyjnych. Podczas zajęć, oprócz wizji, fonii, będzie dostęp do czatu tekstowego (z trenerem i z grupą - innymi uczestnikami), będzie możliwość przekazywania między trenerem a uczestnikami plików/załączników, zadawania pytań, otrzymywania poprawek itp. Na prośbę uczestnika, trener będzie miał również dostęp do całości ekranu i kursora komputera szkolonego ("przejęcie myszy i klawiatury") w celu poprawy, skomentowania czy pokazania wykonania danej czynności.

Podczas szkolenia Wykonawca będzie korzystał z platformy Zoom do telekonferencji, Webex lub równoważnej, główne materiały szkoleniowe będą przekazywane w formie elektronicznej za pomocą Google Classroom lub równoważnych oraz do bieżącej wymiany informacji tekstowych wspomagać się będzie aplikacją Slack lub równoważną. Po podpisaniu umowy

- z Zamawiającym Wykonawca prześle komplet informacji technicznych do weryfikacji przez Zamawiającego oraz będzie służył asystą techniczną.
4. Termin szkoleń: od marca do maja 2021 r.
 5. Liczba uczestników: **4** osoby stanowiące pracowników Zamawiającego zatrudnionych na stanowiskach: Menedżer działu projektów, Project Managers, Specjalista ds. Marketingu.
 6. Wykonawca przygotuje Koncepcję realizacji zamówienia stanowiący plan 4-dniowego szkolenia zawierający co najmniej następujące elementy:
 - a) gwarancję wykonania analizy potrzeb szkoleniowych uczestników szkolenia User Experience Design (UX);
 - b) opis merytoryczny materiałów szkoleniowych;
 - c) gwarancję przeprowadzenia 4-dniowych szkoleń (8-godziny dzień szkoleniowy stanowiący min 75% godzin warsztatowych) z przerwą kawową i lunchem zapewnionym przez Zamawiającego;
 - d) gwarancję adaptacji programu oraz materiałów szkoleniowych do planowanego rezultatu po wykonaniu szkoleń;
 - e) gwarancję certyfikatu ukończenia szkolenia zawierającego: dane szkolącego, dane szkolonego, cel szkolenia, harmonogram, tematykę szkolenia z podaniem ilości godzin;
 - f) gwarancję wykonania raportu poszkoleniowego z rekomendacjami oraz wynikami ankiety dotyczącymi każdego uczestnika szkolenia.
 7. Koncepcja szkolenia z podziałem na poszczególne 4 dni będzie zawierała co najmniej:
 - 7.1. User Experience – podstawowe pojęcia i procesy.
 - a) Co to jest UX?
 - b) User Experience oraz User Interface.
 - c) Podstawowe kroki UX.
 - d) Cele Biznesowe oraz użytkownika.
 - 7.2. Zbieranie wymagań, badanie użyteczności, prezentowanie wymagań.
 - a) Badanie użytkowników.
 - b) Rodzaje użytkowników.
 - c) Jak zadawać właściwe pytania?
 - d) Wzorce projektowe.
 - e) Projektowanie dla urządzeń mobilnych.
 - 7.3. Projektowanie i prototypowanie
 - a) Wzorce projektowe
 - b) Projektowanie dla urządzeń mobilnych
 - c) Prototypowanie interfejsu
 8. Testowanie i weryfikacja przyjętego rozwiązania
 9. Ocena użyteczności.
 - a) Heurystyka użyteczności Jacoba Nielsena i inne zasady użyteczności
 - b) Ocena użyteczności systemów, stosując heurystykę użyteczności.
 - c) Dane z ocen użyteczności.
 - d) Rodzaje ocen użyteczności.
 10. Analiza wyników i wyciąganie wniosków z testów case study i ćwiczenia.

11. Wykonawca w ramach szkoleń zapewni wszystkim uczestników szkoleń:
- a. Profesjonalne i dedykowane materiały szkoleniowe.
 - b. Podręcznik w języku polskim.
 - c. Konsultacje dla każdego uczestnika po szkoleniu (do 2 h w formie online - wideokonferencja).