



Kompleksowy program rozwoju Uczelni szansą dla lepszego rozwoju studentów i Uczelni
POWR.03.05.00-00-ZR52/18

Projekt realizowany w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020,
współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

Załącznik nr 6 do Zapytania ofertowego nr 01/05/PZ1/2023

Szczegółowy opis przedmiotu zamówienia

1. Przedmiotem zamówienia jest realizacja, w ramach projektu pn. „Kompleksowy program rozwoju Uczelni szansą dla lepszego rozwoju studentów i Uczelni”, współfinansowanego przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, szkoleń dla studentów oraz kadry Akademii Śląskiej, z następujących obszarów tematycznych:
 - a) Autoryzowane szkolenia AUTODESK (m.in. AutoCAD, Inventor, Fusion 360, Revit, 3DS Max, CIVIL 3D, Navisworks) - 4 grupy szkoleniowe;
 - b) Photoshop – 4 grupy szkoleniowe;
 - c) Corel Draw - 3 grupy szkoleniowe;
 - d) Agile® PM Foundation (szkolenie certyfikowane z egzaminem) 1 grupa szkoleniowa;
 - e) Analityka webowa – co powinienes, a co musisz wiedzieć o Twoich klientach z sieci - 1 grupa szkoleniowa;
 - f) UX designer – 1 grupa szkoleniowa;
 - g) SEM (Google Ads) vs SEO (pozycjonowanie) – jaką strategię wybrać? – 1 grupa szkoleniowa;
 - h) Moderator Design Thinking - 1 grupa szkoleniowa;
 - i) SCRUM - zwinny zespół według Scrum – 1 grupa szkoleniowa;
 - j) Autoryzowane pięciodniowe szkolenia w obszarze TIK – ORACLE – 1 grupa szkoleniowa.
2. Ostateczna liczba osób i grup przeszkolonych w ramach poszczególnych obszarów tematycznych będzie uzależniona od przebiegu rekrutacji. W przypadku braku zgłoszeń lub zbyt małej liczby zgłoszeń lub innych istotnych okoliczności, Zamawiający zastrzega sobie prawo do ograniczenia liczby uczestników szkoleń lub grup, w ramach realizowanych Usług. Przy zastrzeżeniu, że zmiana nie ulegnie czas trwania szkolenia i zaproponowana cena za szkolenie. W przypadku zaistnienia okoliczności, o których wyżej mowa, Wykonawcy nie będzie przysługiwało wynagrodzenie lub dodatkowe wynagrodzenie lub odszkodowanie, w zależności od okoliczności.
3. W szkoleniach wezmą udział studenci Architektura, Architektura Wnętrz, Budownictwo, Gospodarka przestrzenna i Pielęgniarstwo oraz kadra administracyjna oraz dydaktyczna.
4. Grupy szkoleniowe będą liczyły maksymalnie 12 osób.
5. Szkolenia mogą być realizowane w formie szkoleń stacjonarnych, w formie szkoleń online (wirtualna klasa) z trenerem oraz w formie zdalnej klasy, gdzie część uczestników dołącza zdalnie (zdalna klasa) do szkolenia tradycyjnego. Na potrzeby prawidłowego porównania cen ofert Zamawiający przyjmuje, iż połowa grup zostanie przeszkolonych w ramach szkoleń stacjonarnych, a druga połowa uczestników weźmie udział w szkoleniach online. Zamawiający zastrzega, iż rzeczywista liczba uczestników biorąca udział w poszczególnych formach szkolenia, będzie wynikała z przebiegu rekrutacji oraz aktualnie obowiązujących przepisów/zaleceń sanitarnych.
6. Szkolenia online będą realizowane w czasie rzeczywistym.

Kompleksowy program rozwoju Uczelni szansą dla lepszego rozwoju studentów i Uczelni

POWR.03.05.00-00-ZR52/18

Projekt realizowany w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020,
współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

7. Zamawiający zakłada realizację usługi w całości lub w części w formie zdalnej, w szczególności, gdy wynikać będzie to z sytuacji epidemicznej i obowiązujących zaleceń sanitarnych. W przypadku prowadzenia zajęć w formie zdalnej Wykonawca obowiązany będzie do zapewnienia niezbędnej infrastruktury technicznej na potrzeby organizacji zajęć w formie zdalnej (np. platformy internetowej do realizacji szkoleń).
8. W przypadku usprawiedliwionej nieobecności Uczestnika/Uczestniczki kursu i niemożności uczestnictwa bezpośredniego Wykonawca kursu najpóźniej dnia następnego zapewni takiemu/takiej Uczestnikowi/Uczestniczce możliwość pełnego uczestnictwa w kursie za pośrednictwem zdalnych środków technicznych (zdalnej klasy) – w porozumieniu z Zamawiającym.
9. Na potrzeby realizacji szkolenia w formie zdalnej klasy, o ile zaistnieje taka potrzeba, Wykonawca zapewni sprzęt pozwalający na zdalny (on-line) udział części uczestników. Umożliwiający podłączonym zdalnie śledzenie prezentacji, demonstracji oraz zapisków na tablicy, wykonywanie ćwiczeń praktycznych oraz porozumiewanie się z trenerem i uczestnikami szkolenia na sali. Sprzęt powinien zapewniać wysoką jakość transmisji obrazu (kamera 4K) i dźwięku oraz bezproblemowe udostępnianie w czasie rzeczywistym jak i przed/po szkoleniu plików, migawek, ekranów i notatek z tablicy (poprzez dostęp do obszaru roboczego w chmurze).
10. Szkolenia certyfikowane/akredytowane zostaną zrealizowane zgodnie z warunkami konkretnej certyfikacji/akredytacji określonymi przez instytucje certyfikujące/akredytujące.
11. Wykonawca przeprowadzi szkolenia certyfikowane/autoryzowane w oparciu o programy certyfikowane/autoryzowane przez instytucje certyfikujące/akredytujące. Programy pozostałych szkoleń będą wymagały akceptacji Zamawiającego, Zamawiający zastrzega sobie prawo do zgłaszania korekt/modyfikacji.
12. Wykonawca zobowiązany będzie do przekazania uczestnikom każdego szkolenia materiałów szkoleniowych, w formie papierowej lub elektronicznej (plik w formacie PDF przesłany na adres e-mailowy uczestników szkolenia).
13. Na potrzeby realizacji szkoleń certyfikowanych/autoryzowanych Wykonawca zobowiązany będzie zapewnić materiały certyfikowane/autoryzowane wskazane dla konkretnego szkolenia przez jednostkę certyfikującą. Materiały muszą być aktualne na dzień realizacji szkoleń.
14. Miejsce realizacji szkoleń w formie stacjonarnie – siedziba Zamawiającego w Katowicach przy ul. Rolnej 43.
15. W przypadku szkoleń stacjonarnych Wykonawca zapewni specjalistyczny sprzęt komputerowy (indywidualne stanowiska komputerowe dla każdego uczestnika) wraz z zainstalowanym i odpowiednio skonfigurowanym oprogramowaniem właściwym dla poszczególnych szkoleń.
16. Komputery, zapewnione przez Wykonawcę muszą być wyposażone: w procesor o częstotliwości nie niższej niż 2GHz, pamięć operacyjną nie mniejszą niż 3 GB, przynajmniej 10 GB wolnej przestrzeni dyskowej, wolny port USB, ekran o rozdzielczości nie mniejszej, niż 1024×768, licencjonowane oprogramowanie w postaci systemu operacyjnego Windows 7 lub nowszej wersji, przeglądarki internetowej i pakietu Microsoft Office.
17. Wykonawca zobowiązany będzie wydać uczestnikom szkoleń, którzy ukończyli szkolenie zaświadczenie o ukończeniu w szkolenia.

Kompleksowy program rozwoju Uczelni szansą dla lepszego rozwoju studentów i Uczelni

POWR.03.05.00-00-ZR52/18

Projekt realizowany w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020, współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

18. Wszelkie zapewniane materiały muszą być oznakowane zgodnie aktualnymi na dzień realizacji wsparcia dla uczestników wytycznymi zawartymi w Podręczniku wnioskodawcy i beneficjenta programów polityki spójności 2014 – 2020 w zakresie informacji i promocji” oraz w „Księdze identyfikacji wizualnej znaku marki Fundusze Europejskie i znaków programów polityki spójności na lata 2014-2020” dostępnymi na stronie <https://www.funduszeuropejskie.gov.pl/>.
19. Wykonawca odpowiada za obsługę dokumentacyjną realizacji zamówienia, w tym za dopilnowanie, aby Uczestnicy projektu podpisali listy obecności (w przypadku szkoleń organizowanych w formie stacjonarnej) i inne wymagane do realizacji projektu dokumenty. W przypadku prowadzenia zajęć w formie zdalnej Wykonawca obowiązany będzie do zebrania potwierdzeń udziału uczestników w zajęciach lub innego udokumentowania ich udziału, w sposób uzgodniony z Zamawiającym.
20. Wykonawca zobowiązany jest do prowadzenia dokumentacji realizacji umowy na wzorach uzgodnionych z Zamawiającym.
21. Zamawiający zastrzega sobie prawo do kontroli zajęć prowadzonych w ramach projektu. W przypadku stwierdzenia nieprawidłowości Zamawiający zastrzega sobie prawo do natychmiastowego rozwiązania umowy z winy Wykonawcy.
22. Wykonawca poinformuje uczestników o jego współfinansowaniu przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego;
23. Wykonawca będzie przestrzegał „Wytycznych w zakresie realizacji zasady równości szans i niedyskryminacji, w tym dostępności dla osób z niepełnosprawnościami oraz zasady równości szans kobiet i mężczyzn w ramach funduszy unijnych na lata 2014-2020”.

Szkolenie	Opis szkolenia
Autoryzowane szkolenia AUTODESK (m.in. AutoCAD, Inventor, Fusion 360, Revit, 3DS Max, CIVIL 3D, Navisworks)	Wymiar godzinowy: AutoCAD - 20 godz. zegarowych , Inventor – 21 godz. zegarowych , Fusion 360 – 15 godz. zegarowych, Revit – 21 godz. zegarowych , 3DS Max – 20 godz. zegarowych , CIVIL 3D - 21 godz. zegarowych , Navisworks – 7 godz.zegarowych) AutoCAD, Inventor Tematyka i zakładane efekty uczenia się dla uczestników szkolenia: W ramach szkolenia uczestnicy będą mieli okazję zapoznać się z programami z grupy AUTODESK. W zależności od potrzeb zgłaszanych przez uczestników projektu uruchamiane będą szkolenia z zakresu poszczególnych programów np. z zakresu o tworzenia wizualizacji i animacji (3DS Max, Maya, Fusion 360), modelowania i projektowania 2D i 3D (AutoCAD, Inventor, Revit), które wspomagają projektowanie inżynierskie i umożliwiającego publikowanie wykonanych modeli dwu lub trójwymiarowych w postaci rysunków technicznych, obrazów i animacji. Szkolenie skierowane jest osób docelowo pracujących w rodzinie programów Autodesk mających zastosowanie w branży architektonicznej, budowlanej, inżynierskiej, graficznej i projektowej.



Kompleksowy program rozwoju Uczelni szansą dla lepszego rozwoju studentów i Uczelni

POWR.03.05.00-00-ZR52/18

Projekt realizowany w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020,
współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

	Oprogramowanie AUTODESK jest wykorzystywane w dziedzinach technicznych i inżynierskich m.in. przez konstruktorów, architektów, elektroników, mechaników i innych projektantów. W ramach zajęć uczestnicy poznają możliwości programu i sposób rozwiązania postawionego problemu projektowego. Zajęcia mają charakter praktyczny uczestnicy oprócz zagadnień teoretycznych, opanowują umiejętności modelowania na płaszczyźnie i w przestrzeni, poznają również możliwości publikowania rysunków na arkuszach wydruku, definiowania sceny i oświetlenia modeli trójwymiarowych, pokrywania ich materiałami, renderowania. Program szkolenia obejmuje w zależności od tematu następujące zagadnienia: AutoCAD: • Wprowadzenie do środowiska pracy • Wyświetlanie i ustawienia rysunku • Współrzędne i podstawowe narzędzia rysunkowe • Tworzenie i modyfikowanie geometrii dwuwymiarowej • Zarządzanie cechami obiektów • Techniki konstrukcyjne • Obiekty tekstowe i ich style • Wprowadzenie do wymiarowania • Kreskowanie • Wprowadzenie do wydruku Inventor: • Tworzenie i praca z projektem w Autodesk Inventor • Środowisko szkicowania 2D i 3D • Modelowanie części Modelowanie zaawansowane • Praca w zespole – nadawanie więzów między elementami • Prezentacja • Konstrukcje białkowe • Tworzenie własnych formatów rysunkowych w dokumentacji 2D • Dokumentacja 2D Fusion 360: • Środowisko Fusion360, praca nad wspólnym projektem • Szkice • Modelowanie częściowe • Modelowanie zaawansowane • Modelowanie swobodne • Wydruk 3D • Środowisko renderingu • Dokumentacja 2D
--	---



Kompleksowy program rozwoju Uczelni szansą dla lepszego rozwoju studentów i Uczelni

POWR.03.05.00-00-ZR52/18

Projekt realizowany w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020, współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

	• Animacja • Symulacja Revit: • Wprowadzenie do interfejsu programu • Omówienie środowiska programu • Projektowanie – założenie struktury wyjściowej projektu • Koordynacja działań, metody pracy na elewacjach, przekrojach oraz widoku 3D projektu • Wprowadzenie do zestawień i wizualizacji • Tworzenie dokumentacji technicznej • Autodesk Robot Structural Analysis: • Rama płaska • Obliczenia statyczne i analiza rezultatów • Wymiarowanie elementów żelbetowych i konstrukcji stalowych • Konstrukcja mieszana stalowo-żelbetowa przestrzenna • Konstrukcja przestrzenna z obciążeniem ruchomym • Definicja i analiza konstrukcji powłokowo-prętowej • Obliczanie zbrojenia płyt i powłok • Definicja i analiza konstrukcji powłokowy Autodesk Navisworks: • Łączenie modeli 3D • Tworzenie rewizji i animacji • Generowanie modelu 4D (harmonogram) • Sprawdzanie kolizji • Przedmiar modelu (kosztorysowanie) Autodesk Advance Steel: • Wprowadzenie do środowiska pracy • Rozpoczęcie pracy • Podstawowe elementy konstrukcyjne • Łączenie elementów • Zarządzanie modelem konstrukcji • Połączenia parametryczne • Narzędzia sprawdzania modelu • Modelowanie rozszerzone • Numeracja • Tworzenie rysunków • Modyfikacja rysunków • Zestawienia • Inne funkcje programu Civil 3D: • Środowisko Civil 3D • Rysunki • Punkty • Model terenu
--	---



Kompleksowy program rozwoju Uczelni szansą dla lepszego rozwoju studentów i Uczelni

POWR.03.05.00-00-ZR52/18

Projekt realizowany w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020, współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

	• Linie trasowania • Profil terenu i niwelety • Korytarze drogowe • Sieci przewodów rurowych • Przekroje • Niwelacje i profilowanie terenu • Parcele 3DS Max: • Środowisko pracy – nawigacja • Praca w systemie projektu • Przygotowanie ustawień programu • Praca z obiektami w przestrzeni • Rysowanie i edycja linii • Tworzenie geometrii 3D • Modelowanie metodą Low-Poly • Tworzenie i nakładanie materiałów • Światła i kamery Szkolenie kierowane jest do studentów, wobec których wymagana będzie znajomość oprogramowania z rodziny AUTOCAD. Nabyta wiedza, kompetencje i kwalifikacje zwiększą konkurencyjność studentów na rynku pracy i będą odpowiadać aktualnym potrzebom pracodawców. DZIĘKI UDZIAŁOWI W NINIEJSZEJ FORMIE WSPARCIA, UCZESTNIK NABĘDZIE OKREŚLONE EFEKTY UCZENIA SIĘ, TJ.: BĘDZIE POSIADAĆ WIEDZĘ - Uczestnik nabędzie wiedzę, tj. zna i rozumie: • podstawowe informacje z zakresu parametryzacji, adaptacyjności, zautomatyzowania powtarzalnych czynności, modyfikacji standardowych bibliotek, tworzenia własnych szablonów, tabel, ramek, arkuszy rysunkowych, • sposoby i możliwości wykorzystania programu do pracy projektowej, • możliwości wykorzystania programu przy tworzeniu projektów. UMIEJĘTNOŚCI - Uczestnik potrafi: • dobierać odpowiednie narzędzia i technologie w zakresie rozwiązywania typowych problemów projektowych, • stosować zdobytą wiedzę do formułowania, analizowania i rozwiązywania zadań związanych z projektowaniem 2D i 3D, • wykorzystywać programy z grupy AUTODESK w praktyce. KOMPETENCJE SPOŁECZNE - Uczestnik jest gotów do: • rozwiązywania indywidualnych problemów, • wskazania błędów projektantów i podpowiadania im w jaki sposób i w
--	--



Kompleksowy program rozwoju Uczelni szansą dla lepszego rozwoju studentów i Uczelni

POWR.03.05.00-00-ZR52/18

Projekt realizowany w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020, współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

	jakim zakresie można je naprawić, • efektywnej współpracy w zespole zgodnie z normami, • obsługi programu w krótkim czasie.
PhotoShop	Wymiar godzinowy: 16 godzin dydaktycznych Tematyka i zakładane efekty uczenia się dla uczestników szkolenia: Celem szkolenia jest dostarczenie wiedzy i umiejętności w zakresie możliwości wykorzystania programu graficznego Adobe Photoshop. Wprowadzenie szkolenia z tematu będzie znacznym wzbogaceniem wiedzy i umiejętności przekazywanych w toku studiów i stanowić będzie odpowiedź na aktualne wymagania stawiane osobom pracującym w branży IT, architektonicznej, graficznej i pokrewnych. Zagadnienia poruszane podczas szkolenia to m.in.: • Podstawowe terminy związane z grafiką restartową. • Konstrukcja obrazu cyfrowego. • Narzędzia selekcji. • Maski i warstwy w programie. • Efektywne sposoby pracy z programem. • Prawidłowa obsługa interfejsu. • Zapisywanie efektów prac. Szkolenie kierowane jest do studentów, wobec których wymagana będzie znajomość zagadnień z obszaru grafiki restartowej i dostępnych narzędzi. DZIĘKI UDZIAŁOWI W NINIEJSZEJ FORMIE WSPARCIA, UCZESTNIK NABĘDZIE OKREŚLONE EFEKTY UCZENIA SIĘ, TJ.: BĘDZIE POSIADAĆ WIEDZĘ - Uczestnik nabędzie wiedzę, tj. zna i rozumie: • podstawowe zasady tworzenia prac graficznych w programie rastrowym, • sposoby i możliwości wykorzystania programu do pracy z narzędziami selekcji, • możliwości wykorzystania masek i warstw, • podstawowe zagadnienia z zakresu parametrów ustawień internetowych oraz drukarskich. UMIEJĘTNOŚCI - Uczestnik potrafi: • tworzyć prace graficzne w programie rastrowym, • wykorzystywać podstawowe narzędzia selekcji, • świadomie wykorzystywać maski i warstwy w tworzeniu projektów graficznych, • zarządzać ustawieniami internetowymi i drukarskimi w programie. KOMPETENCJE SPOŁECZNE - Uczestnik jest gotów do: • pracy w zespole projektantów graficznych, • podejmowania w zorganizowany sposób działań z wykorzystaniem programu graficznego.



Kompleksowy program rozwoju Uczelni szansą dla lepszego rozwoju studentów i Uczelni

POWR.03.05.00-00-ZR52/18

Projekt realizowany w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020, współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

Corel Draw	Wymiar godzinowy: 16 godzin dydaktycznych Tematyka i zakładane efekty uczenia się dla uczestników szkolenia: Szkolenie ma na celu dostarczenie wiedzy i umiejętności z zakresu wykorzystania programu Corel Draw. W ramach zakresu zajęć uczestnicy zapoznają się z tematami takimi jak: • podstawowe terminy związane z grafiką wektorową i rastową, • rysowanie obiektów za pomocą narzędzi w programie Corel Draw, • edytowanie obiektów, • praca na obiektach, • podstawy pracy z tekstem, • wypełnianie, obrys i praca z kolorem. DZIĘKI UDZIAŁOWI W NINIEJSZEJ FORMIE WSPARCIA, UCZESTNIK NABĘDZIE OKREŚLONE EFEKTY UCZENIA SIĘ, TJ.: BĘDZIE POSIADAĆ WIEDZĘ - Uczestnik nabędzie wiedzę, tj. zna i rozumie: • podstawowe zasady tworzenia grafiki komputerowej w programie Corel Draw, • podstawowe techniki tworzenia i edytowania grafik wektorowych, • podstawowe techniki składu i pracy z tekstem w CorelDraw, • podstawowe zagadnienia z zakresu parametrów ustawień internetowych oraz drukarskich. UMIEJĘTNOŚCI - Uczestnik potrafi: • tworzyć proste grafiki komputerowe w programie Corel Draw, • tworzyć proste grafiki komputerowe z tekstem, • przygotowywać materiały do druku, • zarządzać ustawieniami internetowymi i drukarskimi w programie. KOMPETENCJE SPOŁECZNE - Uczestnik jest gotów do: • pracy w zespole projektantów graficznych, • podejmowania w zorganizowany sposób działań z wykorzystaniem programu graficznego.
Agile® PM Foundation	Wymiar godzinowy: 24 godzin dydaktycznych¹ Tematyka i zakładane efekty uczenia się dla uczestników szkolenia: Szkolenie przedstawia podstawowe oraz zaawansowane techniki i narzędzia zarządzania projektami zgodnie z zasadami zwinnego zarządzania. Szkolenie daje uczestnikom wiedzę niezbędną do prowadzenia projektu z wykorzystaniem Agile. Szkolenie przygotowuje do egzaminu pozwalającego uzyskać międzynarodowy certyfikat AgilePM® Foundation. Zagadnienia poruszane podczas szkolenia • Wprowadzenie do Agile - co to jest podejście zwinne? Jakie są rodzaje podejść zwinnych? Które wybrać dla konkretnego projektu? • Podstawy AgilePM® - ograniczenia projektu w podejściu tradycyjnym i

¹ Na potrzeby niniejszego zamówienia Zamawiający przyjął, że godzina dydaktyczna wynosi 45 minut.



Kompleksowy program rozwoju Uczelni szansą dla lepszego rozwoju studentów i Uczelni

POWR.03.05.00-00-ZR52/18

Projekt realizowany w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020, współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

	zwinnym. Filozofia AgilePM® oraz przegląd ośmiu pryncypiów AgilePM®; • Role i odpowiedzialności - struktura ról i ich zakresy odpowiedzialności. Role poziomu projektu, zespołu realizacyjnego i role wspierające; • Przygotowanie do zarządzania projektem AgilePM® – krytyczne czynniki sukcesu. Wstępna ocena zespołowa projektu. Kluczowe elementy przygotowania do projektu. Zarządzanie ryzykiem w projekcie; • Zarządzanie projektem Agile - style zarządzania. Cechy zarządzania projektem w podejściu zwinnym. Kluczowe rekomendacje; • Procesy i produkty AgilePM® - środowisko zarządcze projektu AgilePM®. Przegląd typowych faz projektu AgilePM® oraz produktów zarządczych z nimi związanych; •Komunikacja - rola komunikacji w projekcie zwinnym. Znaczenie dedykowanych technik wspierających komunikację (warsztaty facylitowane, modelowanie, codzienne zbiórki i rozwój iteracyjny); • Priorytetyzacja i Timeboxing- technika priorytetyzacji MoSCoW; • Sterowanie projektem Agile. Kluczowe rekomendacje; •Wymagania i szacowanie w AgilePM® - lista wymagań z priorytetami i rola Analityka Biznesowego w projekcie zwinnym. Różne techniki szacowania. Zalecane podejście do monitorowania projektu; •Planowanie projektów zwinnych - różnice w stosunku do podejścia kaskadowego? Jakość kluczowym aspektem wymagającym zaplanowania. Szkolenie kierowane jest do studentów, którzy w przyszłej pracy zawodowej będą pracować zgodnie z metodykami projektowymi. DZIĘKI UDZIAŁOWI W NINIEJSZEJ FORMIE WSPARCIA, UCZESTNIK NABĘDZIE OKREŚLONE EFEKTY UCZENIA SIĘ, TJ.: WIEDZĘ, tj. uczestnik pozna: • metodyki AgilePM™ (Agile Project Management) na poziomie umożliwiającym realizowanie projektów stosujących jej założenia (role, odpowiedzialności, komunikacja, realizacja) , • powiązania między tradycyjnym i zwinnym sposobem zarządzania projektem, • właściwą interpretację wskazań metodyki AgilePM®. UMIEJĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi: • wskazać różnice pomiędzy podejściem tradycyjnym a zwinnym, • kierować się zasadami Agile przy realizacji projektów, KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotów do: działania zgodnie z określonymi standardami oraz do samodzielnego poszukiwania rozwiązań zwiększających efektywność i podnoszących jakość wykonywanej przez siebie pracy.
Analityka webowa – co powinienes, a co musisz wiedzieć o	Wymiar godzinowy: 32 godziny dydaktyczne Tematyka i zakładane efekty uczenia się dla uczestników szkolenia: Realizowane na szkoleniu zagadnienia:



Kompleksowy program rozwoju Uczelni szansą dla lepszego rozwoju studentów i Uczelni

POWR.03.05.00-00-ZR52/18

Projekt realizowany w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020, współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

Twoich klientach z sieci	- Narzędzia analityczne - Google Analytics (GA) - Gogle Analytics raporty - Cele i konwersje - Integracja kont - Google Analytics, Google Ads, Google Search Console i Google Moja Firma - Narzędzia wspierające analitykę webową (poza GA) – - Narzędzia online pozwalające badać ruch konkurencji , jej potencjałe i strategii w oparciu o dane z SEMSTORM W trakcie szkolenia uczestnicy nauczą się jak: - generować i implementować skrypt GA na stronie i w sklepie internetowym - generować i wysyłać raporty - analizować dane dostarczane przez GA - ustalać cele i badać konwersje - administrować kontem - łączyć GA z Adsam i Google Search Console oraz generować i analizować kompleksowe raporty analityczne - jak zwiększyć sprzedaż w Internecie wykorzystując do tego Google Analytics - jak sprzedawać towary - jak sprzedawać usługi - jak uczyć się na osiągnięciach konkurencji - jak wyprzedzić konkurencję - realizować działania analityczne we własnym zakresie - redukować koszty kampanii reklamowych
UX designer	Wymiar godzinowy: 16 godzin dydaktycznych Tematyka i zakładane efekty uczenia się dla uczestników szkolenia: Podczas szkolenia uczestnicy zostaną przeszkoleni z poniższego zakresu: - Wprowadzenie i podstawy UX - Uczenie się od użytkowników - Najlepsze praktyki dla aplikacji internetowych - Badanie pomysłów - Wireframe – szkielet projektu - Testowanie z udziałem użytkowników - Makietowanie – mockup - Przygotowanie koncepcji aplikacji DZIĘKI UDZIAŁOWI W NINIEJSZEJ FORMIE WSPARCIA, UCZESTNIK NABĘDZIE OKREŚLONE EFEKTY UCZENIA SIĘ, TJ.: WIEDZĘ, tj. uczestnik pozna: - zasady projektowania i budowy scenariuszy UMIEJĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi: - badać potrzeby użytkowników, - korzystać ze szkiców, szkieletów i makiet, - testować prototyp z udziałem użytkowników.



Kompleksowy program rozwoju Uczelni szansą dla lepszego rozwoju studentów i Uczelni

POWR.03.05.00-00-ZR52/18

Projekt realizowany w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020, współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

	KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotów do: • analizy rzeczywistych potrzeb użytkowników • projektowania doświadczenia użytkownika • pracy w zespole projektowym • podejmowania w zorganizowany sposób działań z wykorzystaniem poznanych narzędzi.
SEM (Google Ads) vs SEO (pozycjonowanie) – jaką strategię pozyskiwania ruchu wybrać?	Wymiar godzinowy: 32 godzin dydaktycznych Tematyka i zakładane efekty uczenia się dla uczestników szkolenia: Realizowane na szkoleniu zagadnienia: • Google Ads • Generowane i mierzenie konwersji • Analityka webowa wspierana przez Google Ads • Merchant Center • Remarketing • Pozycjonowanie • SEM vs SEO • Alternatywne źródła pozyskiwania ruchu W ramach szkolenia uczestnicy dowiedzą się jak: • budować skuteczne kampanie reklamowe w Google Ads • pisać teksty reklamowe zwiększające CTR i realizujące cele sprzedażowe • tworzyć listy remarketingowe i kampanie reklamowe w GDA (Google Display Network) • pozycjonować sklep internetowy i strony www: technikami WHS, poprzez SEO copywriting i „długi ogon” • poznać techniki pozycjonowania z czarnego kapelusza (BHS) • zwiększać konwersję z ruchu organicznego • zwiększać konwersje z kampanii płatnych • podejmować świadome i odpowiedzialne decyzje marketingowe, oparte na pogłębionej analizie danych statystycznych • zwiększać sprzedaż w Internecie i realizować cele sprzedażowe • szacować koszt kampanii reklamowych
Moderator Design Thinking	Wymiar godzinowy: 16 godzin dydaktycznych Tematyka i zakładane efekty uczenia się dla uczestników szkolenia: Szkolenie ma charakter warsztatu praktycznego, który poprzez udział w ćwiczeniach wprowadza uczestników w zaprezentowany zakres tematyczny. Celem warsztatu jest wzrost umiejętności praktycznej pracy moderatora DT. Program: • Krótkie wprowadzenie do Design Thinking: historia, metodologia, założenia • Fazy procesu DT: Empatia, Diagnoza potrzeb, Generowanie



Kompleksowy program rozwoju Uczelni szansą dla lepszego rozwoju studentów i Uczelni

POWR.03.05.00-00-ZR52/18

Projekt realizowany w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020, współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

	pomysłów, Prototypowanie, Testowanie, • Narzędzia, które pomogą Ci dotrzeć i zrozumieć potrzeby użytkownika • Jak przygotować się do wywiadów: listy pytań • Tworzenie Persony • Obserwacje • Uważne słuchanie • Tworzenie Mapy Empatii • Rozróżnianie potrzeb od rozwiązań • Drabina problemu • Formułowanie problemu/ wyzwania projektowego • Generowanie pomysłów: Przestrzeń, ludzie, materiały, techniki • Metody kreatywne wspierające generowanie pomysłów • Kiedy ważna jest ilość, kiedy jakość – etapy kreatywności i selekcji • Kryteria wyboru – jak dobierać? • Co to jest prototyp? • Przestrzeń i materiały • Zasady udanego prototypowania • Prototypy low-fi i hi-fi • Kryteria oceny • Czemu służy powtarzanie procesu? • Prezentacja finalna – sposoby tworzenia
Scrum Master	Wymiar godzinowy: 16 godzin dydaktycznych Tematyka i zakładane efekty uczenia się dla uczestników szkolenia: Szkolenie będzie mieć charakter warsztatowy w celu wyposażenia uczestników w niezbędną wiedzę, umiejętności i kompetencje do pełnienia funkcji Scrum Masterów w organizacjach. Będzie zatem użyteczne dla wszystkich osób biorących udział w projektach (niezależnie od branży i tematyki) i pełniących rolę kierowników projektów, członków zespołów projektowych oraz pozostałych interesariuszy projektów, jak również i wszystkich innych osób zainteresowanych wykorzystaniem samoorganizacji i empiryzmu w celu podnoszenia efektywności i produktywności zespołów. Szkolenie pokaże jak efektywnie wykorzystywać Scruma w organizacji. Zagadnienia poruszane podczas szkolenia: • Podstawy teoretyczne Scruma. • Reguły i zasady Scruma. • Ludzie. Zespoły. Samoorganizacja. Wartości scrumowe. Budowanie zespołów • Rola Scrum Mastera w zespole i w organizacji. • Coaching i facylitacja. • Wzmacnianie Scruma w zespole. Servant Leadership. Szkolenie kierowane jest do studentów, którzy w przyszłej pracy zawodowej będą wykorzystywać ramy postępowania zgodnie z filozofią SCRUM.



Kompleksowy program rozwoju Uczelni szansą dla lepszego rozwoju studentów i Uczelni

POWR.03.05.00-00-ZR52/18

Projekt realizowany w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020, współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

	DZIĘKI UDZIAŁOWI W NINIEJSZEJ FORMIE WSPARCIA, UCZESTNIK NABĘDZIE OKREŚLONE EFEKTY UCZENIA SIĘ, TJ. BĘDZIE POSIADAĆ WIEDZĘ, tj. uczestnik ma wiedzę w zakresie: • powiązania podejścia zwinnego do zarządzania projektami w miejsce SCRUM wśród metodyk Agile, • Pryncypiów i aspektów SCRUM – zestaw podstawowych, nienaruszalnych reguł określających podejście do realizacji projektów, • ról w SCRUM - role podstawowe i pozostałe, • faz projektu scrumowego. UMIEJĘTNOŚCI, tj. uczestnik potrafi: • realizować projekt z wykorzystaniem poznanych faz projektu scrumowego. • właściwie interpretować podstawowe i nienaruszalne reguły określone w SCRUM (tj. pryncypia), • poprawnie identyfikować najważniejsze obszary, którymi trzeba się zajmować w trakcie całego projektu (aspekty SCRUM), • polepszyć realizację usług/wytwarzania produktu celem uzyskania optymalną wartości oferowanych rozwiązań, • stworzyć efektywne ramy dla podejmowania przemyślanych decyzji projektowych wpływającego na cele strategiczne i operacyjne organizacji/ programu/projektu. KOMPETENCJE SPOŁECZNE, tj. uczestnik jest gotów do: działania zgodnie z określonymi standardami oraz do samodzielnego poszukiwania rozwiązań zwiększających efektywność i podnoszących jakość wykonywanej przez siebie pracy.
Autoryzowane pięciodniowe szkolenia w obszarze TIK Oracle	Wymiar godzinowy: 40 godz. dydaktycznych Tematyka i zakładane efekty uczenia się dla uczestników szkolenia: Opis szkolenia dla przykładowego szkolenia Java SE: Programming II Celem tego średniozaawansowanego szkolenia jest szybkie podsumowanie zagadnień podstawowych objętych zakresem szkolenia Java SE: Programming I i rozszerzenie kompetencji uczestników o kluczowe dla programistów Java zagadnienia, takie jak: bezpieczne kodowanie, programowanie modułowe, dostęp do baz danych. Realizując praktyczne ćwiczenia laboratoryjne uczestnicy wykorzystają zdobytą wiedzę i umiejętności do tworzenia kodu w oparciu o aktualną wersję JDK. Szczegółowe cele szkolenia wiążą się ze zdobyciem umiejętności takich jak: • Tworzenie aplikacji Java wykorzystujących cechy obiektowe języka, takie jak enkapsulacja, dziedziczenie i polimorfizm • Tworzenia aplikacji wykorzystujących Collection framework • Przeszukiwania i filtrowania kolekcji z wykorzystaniem wyrażień lambda



Kompleksowy program rozwoju Uczelni szansą dla lepszego rozwoju studentów i Uczelni

POWR.03.05.00-00-ZR52/18

Projekt realizowany w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020, współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego.

	• Implementacji reagowania na błędy z wykorzystaniem obsługi wyjątków • Charakteryzowanie nowego systemu modułowego Java • Identyfikacja i radzenie sobie z typowymi zagadnieniami przy migracji starszych aplikacji do aplikacji modułowych • Wykorzystania cech współbieżności wyrażeń lambda • Implementacji funkcjonalności wejścia/wyjścia do odczytu i zapisu danych z plików tekstowych oraz wykorzystania zaawansowanych strumieni We/Wy • Manipulowania plikami, katalogami i systemami plików z wykorzystaniem specyfikacji NIO.2 • Rozumienie i stosowania zaleceń bezpieczeństwa w Javie • Wykonywanie operacji na tabelach bazy danych, takich jak wstawianie, odczyt, aktualizacja i usuwanie danych z wykorzystaniem JDBC API Po ukończeniu szkolenia, uczestnik będzie: • stosował mechanizmy funkcjonowania funkcyjnego • stosował mechanizmy programowania modułowego • przetwarzał strumienie i strumienie równoległe • stosował zasady bezpiecznego tworzenia kodu i programowania Java API • wykorzystuje kolekcje i klasy generyczne • stosował obsługę wyjątków i asercje • tworzyć średniozaawansowane programy stosując język Java i zasady programowania obiektowego Powyżej podano opis przykładowego szkolenia, które planuje realizować Zamawiający. Przykładowe inne szkolenia, które mogą być realizowane w tym obszarze, w 40 godzinnym wymiarze to: Java SE: Programming I Ed 2, Oracle Database 19c: SQL Workshop, Oracle Database 19c: Administration Workshop, Oracle Database Security: Preventive Controls, Oracle Database Security: Detective Controls. Zamawiający zastrzega sobie prawo do realizacji innych 40 godzinnych szkoleń certyfikowanych szkoleń Oracle niż te ww. wymienione o ile będzie to uzasadnione przebiegiem rekrutacji.
--	--