

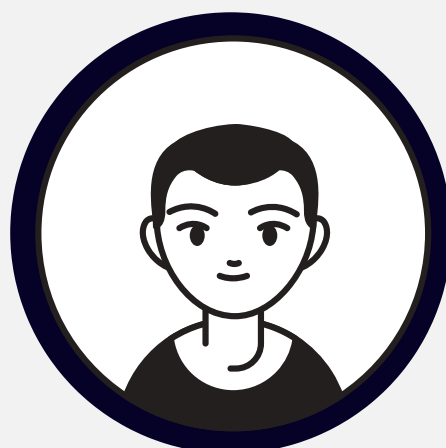
Zespół projektowy



KIEROWNIK PROJEKTU



ANALITYK BIZNESOWY



PROJEKTANT UX/UI



PROGRAMIŚCI




TESTERZY



SPECJALISTA DS.
TREŚCI



SPECJALISTA DS. MARKETINGU
I WSPARCIA UŻYTKOWNIKÓWU



Zespół projektowy i role w tworzeniu platformy e-learningowej


1. KIEROWNIK PROJEKTU


KIEROWNIK PROJEKTU PEŁNI KLUCZOWĄ ROLĘ W NADZOROWANIU CAŁOŚCI PROJEKTU, POCZĄWSZY OD FAZY PLANOWANIA, PRZEZ REALIZACJĘ, AŻ PO WDROŻENIE I UTRZYMANIE PLATFORMY. ODPOWIADA ZA:

- ZARZĄDZANIE ZESPOŁEM – KOORDYNOWANIE PRACY ZESPOŁU, USTALANIE ZADAŃ I PRIORYTETÓW.
- HARMONOGRAM I BUDŻET – KONTROLOWANIE POSTĘPU PROJEKTU, UPEWNIANIE SIĘ, ŻE ZADANIA SĄ REALIZOWANE ZGODNIE Z PLANEM I W RAMACH BUDŻETU.
- KOMUNIKACJA – ZAPEWNIENIE PŁYNNEJ KOMUNIKACJI MIĘDZY WSZYSTKIMI CZŁONKAMI ZESPOŁU ORAZ INTERESARIUSZAMI PROJEKTU (NP. KLIENTAMI, INWESTORAMI).
- ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW – SZYBKIE PODEJMOWANIE DECYZJI W SYTUACJACH KRYZYSOWYCH I ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW, KTÓRE MOGĄ POJAWIĆ SIĘ W TRAKCIE REALIZACJI PROJEKTU.
- NADZÓR NAD REALIZACJĄ – MONITOROWANIE JAKOŚCI I TERMINOWOŚCI DOSTARCZANYCH PRODUKTÓW LUB USŁUG.

2. ANALITYK BIZNESOWY

ANALITYK BIZNESOWY MA ZA ZADANIE ZROZUMIEĆ POTRZEBY RYNKOWE ORAZ UŻYTKOWNIKÓW, ABY ZAPEWNIĆ, ŻE PLATFORMA E-LEARNINGOWA SPEŁNIA WSZYSTKIE WYMAGANIA. JEGO GŁÓWNE ZADANIA TO:

- ZBIERANIE WYMAGAŃ – ROZMAWIANIE Z INTERESARIUSZAMI (NP. PRZYSZŁYMI UŻYTKOWNIKAMI PLATFORMY, KLIENTAMI) W CELU ZEBRANIA SZCZEGÓŁOWYCH WYMAGAŃ I POTRZEB FUNKCJONALNYCH.
 - ANALIZA KONKURENCJI – BADANIE PODOBNYCH PLATFORM NA RYNKU, BY OKREŚLIĆ, CO MOŻNA ZROBIĆ LEPIEJ, I ZAPROJEKTOWAĆ UNIKALNE FUNKCJONALNOŚCI.
 - TWORZENIE DOKUMENTACJI – SPORZĄDZANIE SZCZEGÓŁOWYCH DOKUMENTÓW OPISUJĄCYCH WYMAGANIA, KTÓRE PÓŹNIEJ BĘDĄ UŻYTE DO PROJEKTOWANIA PLATFORMY.
 - WSPÓŁPRACA Z ZESPOŁEM TECHNICZNYM – PRZEKŁADANIE WYMAGAŃ BIZNESOWYCH NA WYMAGANIA TECHNICZNE, WSPÓŁPRACA Z PROGRAMISTAMI I PROJEKTANTAMI.
- 



Zespół projektowy i role w tworzeniu platformy e-learningowej

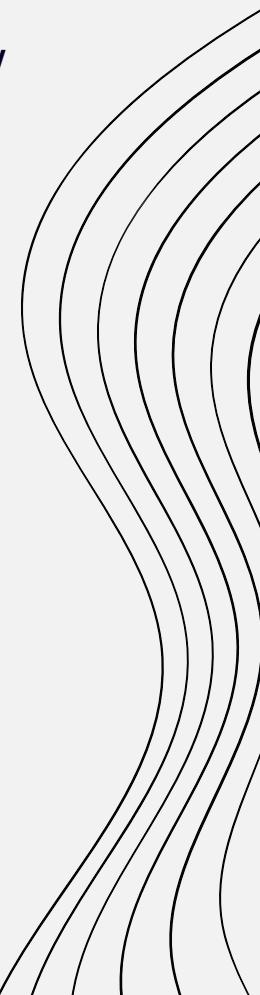
3. PROJEKTANT UX/UI


PROJEKTANT UX/UI MA NA CELU ZAPEWNIENIE, ŻE PLATFORMA BĘDZIE INTUICYJNA, ŁATWA W OBSŁUDZE I ATRAKCYJNA WIZUALNIE DLA UŻYTKOWNIKÓW. ODPOWIADA ZA:

- PROJEKTOWANIE DOŚWIADCZEŃ UŻYTKOWNIKA (UX) – OPRACOWANIE STRUKTURY PLATFORMY, TAK BY UŻYTKOWNICY MOGLI ŁATWO NAWIGOWAĆ, KORZYSTAĆ Z KURSÓW, ŚLEDZIĆ POSTĘPY I ZDOBYWAĆ CERTYFIKATY.
- TWORZENIE INTERFEJSU UŻYTKOWNIKA (UI) – PROJEKTOWANIE WIZUALNYCH ELEMENTÓW PLATFORMY (NP. PRZYCISKI, MENU, FORMULARZE), DBAJĄC O ESTETYKĘ I SPÓJNOŚĆ.
- TESTOWANIE UŻYTECZNOŚCI – ORGANIZOWANIE TESTÓW Z UŻYTKOWNIKAMI, ABY SPRAWDZIĆ, JAK PLATFORMA SPRAWDZA SIĘ W PRAKTYCE, I DOKONYWANIE OPTIMALIZACJI W OPARCIU O ZEBRANE DANE.
- PROTOTYPY I MAKIETY – PRZYGOTOWANIE PROTOTYPÓW ORAZ MAKIET WIZUALNYCH (NP. ZA POMOCĄ NARZĘDZI TAKICH JAK FIGMA, ADOBE XD), KTÓRE PÓŹNIEJ STANĄ SIĘ PODSTAWĄ DO DALSZEGO ROZWOJU.

4. PROGRAMIŚCI

PROGRAMIŚCI TO KLUCZOWY ZESPÓŁ ODPOWIEDZIALNY ZA REALIZACJĘ POMYSŁÓW W FORMIE GOTOWEGO PRODUKTU. W PRZYPADKU PLATFORMY E-LEARNINGOWEJ ICH ZADANIA TO:

- ROZWÓJ FRONT-ENDU I BACK-ENDU – BUDOWA INTERFEJSU UŻYTKOWNIKA (FRONT-END) ORAZ ZAPLECZA PLATFORMY (BACK-END), INTEGRACJA Z BAZĄ DANYCH, SYSTEMAMI ZEWNĘTRZNYMI, PŁATNOŚCIAMI ONLINE I INNYMI TECHNOLOGIAMI.
 - TWORZENIE FUNKCJI E-LEARNINGOWYCH – PROGRAMOWANIE MODUŁÓW KURSÓW, TESTÓW, QUIZÓW, SYSTEMÓW OCENIANIA, CERTYFIKATÓW ORAZ INTEGRACJI Z SYSTEMAMI ZARZĄDZANIA TREŚCIĄ (CMS).
 - INTEGRACJE API – IMPLEMENTACJA ZEWNĘTRZNYCH USŁUG, NP. SYSTEMÓW PŁATNOŚCI (PAYPAL, STRIPE), NARZĘDZI DO WIDEOKONFERENCJI, ITP.
 - OPTIMALIZACJA I SKALOWALNOŚĆ – DBANIE O TO, BY PLATFORMA DZIAŁAŁA SPRAWNIE, BYŁA SZYBKA I MOGŁA OBSŁUŻYĆ DUŻĄ LICZBĘ UŻYTKOWNIKÓW.
- 



Zespół projektowy i role w tworzeniu platformy e-learningowej

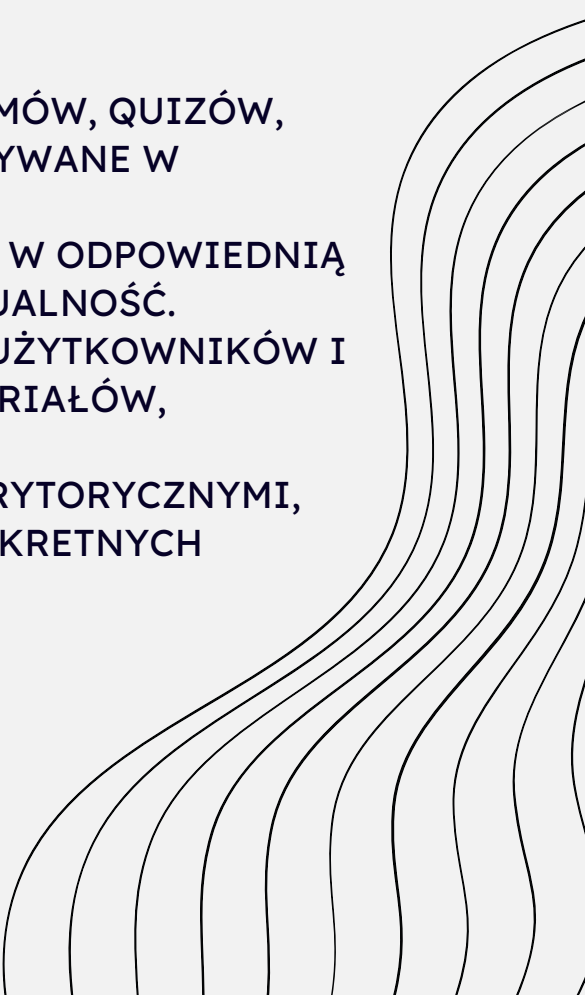
5. TESTERZY


TESTERZY SĄ ODPOWIEDZIALNI ZA ZAPEWNIENIE WYSOKIEJ JAKOŚCI PLATFORMY, WYKRYWANIE BŁĘDÓW I PROBLEMÓW PRZED JEJ WDROŻENIEM. ICH ROLA TO:

- TESTOWANIE FUNKCJONALNOŚCI – SPRAWDZANIE, CZY WSZYSTKIE FUNKCJE PLATFORMY DZIAŁAJĄ ZGODNIE Z WYMAGANIAMI. TESTOWANIE FORMULARZY, REJESTRACJI UŻYTKOWNIKÓW, DODAWANIA TREŚCI ITP.
- TESTY OBCIĄŻENIOWE – SPRAWDZANIE, JAK PLATFORMA RADZI SOBIE Z DUŻĄ LICZBĄ UŻYTKOWNIKÓW JEDNOCZEŚNIE.
- TESTOWANIE KOMPATYBILNOŚCI – TESTOWANIE, CZY PLATFORMA DZIAŁA POPRAWNIE NA RÓŻNYCH URZĄDZENIACH (KOMPUTERY, TABLETY, TELEFONY) ORAZ PRZEGLĄDARKACH.
- RAPORTOWANIE BŁĘDÓW – TWORZENIE SZCZEGÓŁOWYCH RAPORTÓW O WYKRYTYCH BŁĘDACH, ABY PROGRAMIŚCI MOGLI JE NAPRAWIĆ.

6. SPECJALISTA DS. TREŚCI

SPECJALISTA DS. TREŚCI ODPOWIADA ZA OPRACOWANIE, ORGANIZACJĘ I ZARZĄDZANIE MATERIAŁAMI EDUKACYJNYMI NA PLATFORMIE. JEGO ZADANIA TO:

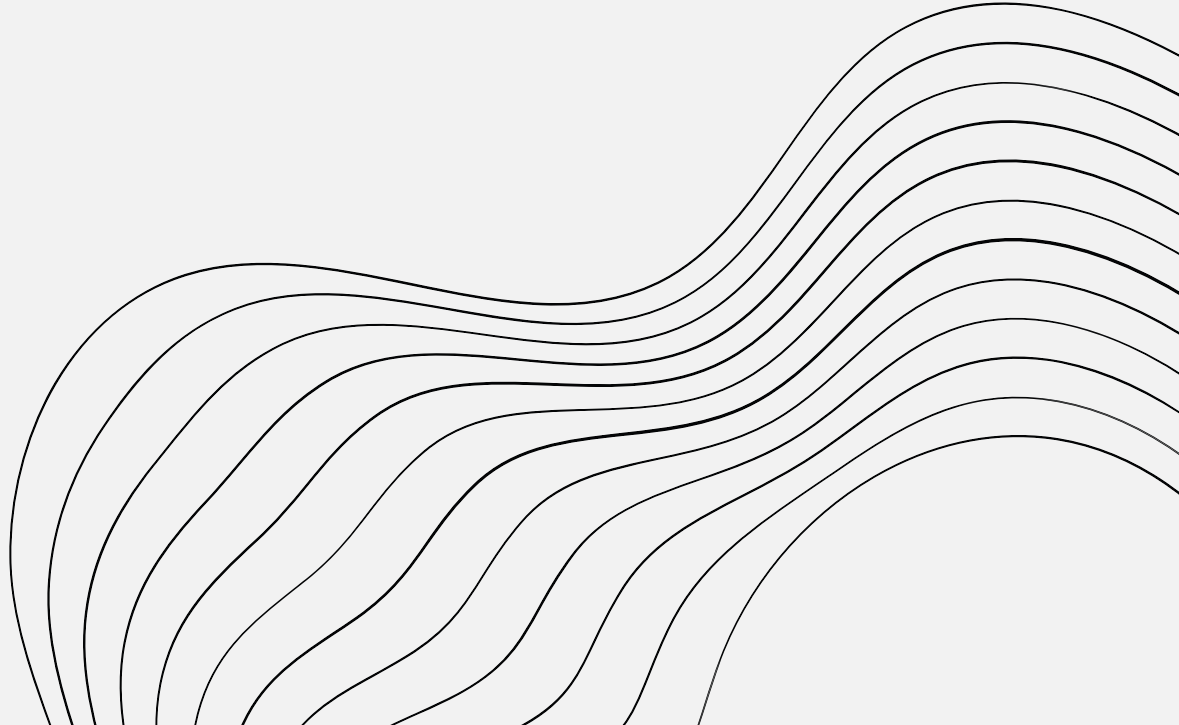
- TWORZENIE TREŚCI KURSÓW – PRZYGOTOWANIE TEKSTÓW, FILMÓW, QUIZÓW, TESTÓW ORAZ INNYCH MATERIAŁÓW, KTÓRE BĘDĄ WYKORZYSTYWANE W KURSACH E-LEARNINGOWYCH.
 - ZARZĄDZANIE STRUKTURĄ TREŚCI – ORGANIZOWANIE KURSÓW W ODPOWIEDNIA STRUKTURĘ (NP. MODULY, ŚCIEŻKI NAUKI) I DBANIE O ICH AKTUALNOŚĆ.
 - OPTIMALIZACJA TREŚCI – DOPASOWANIE TREŚCI DO POTRZEB UŻYTKOWNIKÓW I ZAPEWNIENIE JEJ JAKOŚCI (NP. DBANIE O KLAROWNOŚĆ MATERIAŁÓW, DOSTOSOWANIE DO POZIOMU TRUDNOŚCI KURSÓW).
 - WSPÓŁPRACA Z EKSPERTAMI – WSPÓŁPRACA Z EKSPERTAMI MERYTORYCZNYMI, KTÓRZY DOSTARCZĄ WIEDZĘ SPECJALISTYCZNĄ NA TEMAT KONKRETNÝCH DZIEDZIN.
- 



Zespół projektowy i role w tworzeniu platformy e-learningowej

7. SPECJALISTA DS. MARKETINGU I WSPARCIA UŻYTKOWNIKÓW

PO URUCHOMIENIU PLATFORMY, WAŻNE JEST, ABY BYŁA ONA WIDOCZNA I OFEROWAŁA WSPARCIE UŻYTKOWNIKOM. ZADANIA SPECJALISTY DS. MARKETINGU I WSPARCIA TO:

- PROMOCJA PLATFORMY – TWORZENIE I REALIZOWANIE KAMPANII MARKETINGOWYCH, KTÓRE PRZYCIĄGNĄ UŻYTKOWNIKÓW DO PLATFORMY (NP. REKLAMY W MEDIACH SPOŁECZNOŚCIOWYCH, E-MAIL MARKETING, SEO).
 - WSPARCIE DLA UŻYTKOWNIKÓW – UDZIELANIE POMOCY TECHNICZNEJ I MERYTORYCZNEJ UŻYTKOWNIKOM, ODPOWIADANIE NA PYTANIA I ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW.
 - ZBIERANIE FEEDBACKU – ZBIERANIE OPINII OD UŻYTKOWNIKÓW NA TEMAT PLATFORMY, ANALIZOWANIE ICH POTRZEB I REKOMENDOWANIE DALSZYCH USPRAWNIENÍ.
 - BUDOWANIE SPOŁECZNOŚCI – ANGAŻOWANIE UŻYTKOWNIKÓW POPRZECZ FORA, GRUPY DYSKUSYJNE, WEBINARY CZY INNE FORMY INTERAKCJI.
- 

Harmonogram

FAZA 1: PLANOWANIE (2 TYGODNIE)

- OKREŚLENIE WYMAGAŃ
- FINALIZACJA ZAKRESU PROJEKTU
- PLANOWANIE ZASOBÓW I HARMONOGRAMU

FAZA 2: PROJEKTOWANIE (4 TYGODNIE)

- PROJEKTOWANIE INTERFEJSU UŻYTKOWNIKA I DOŚWIADCZEŃ (UI/UX)
- TWORZENIE MAKIET I WIREFRAME'ÓW
- SESJE FEEDBACKOWE I WPROWADZANIE POPRAWEK
- ZLECENIE KURSÓW ZEWNĘTRZNYM TWÓRCOM (PRZYGOTOWANIE SPECYFIKACJI KURSÓW I ZLECENIE ICH OPRACOWANIA).

FAZA 3: ROZWÓJ (8 TYGODNI)

- TWORZENIE FUNKCJONALNOŚCI PLATFORMY (FRONTEND I BACKEND)
- INTEGRACJA SYSTEMU KURSÓW, TESTÓW I ZARZĄDZANIA UŻYTKOWNIKAMI
- OPTIMALIZACJA WYDAJNOŚCI I BEZPIECZEŃSTWA
- INTEGRACJA KURSÓW Z PLATFORMĄ PO OTRZYMANIU MATERIAŁÓW

Harmonogram

FAZA 4: TESTOWANIE (4 TYGODNIE)

- TESTOWANIE PLATFORMY PRZEZ ZESPÓŁ QA
- IDENTYFIKOWANIE I POPRAWIANIE BŁĘDÓW
- TESTY INTEGRACYJNE I UŻYTKOWNIKA

FAZA 5: WDROŻENIE (2 TYGODNIE)

- WDROŻENIE GOTOWEJ PLATFORMY NA SERWERZE PRODUKCYJNYM
- KOŃCOWA KONFIGURACJA I TESTY NA ŻYWO PRZEKAZANIE PROJEKTU KLIENTOWI

FAZA 6: UTRZYMANIE I WSPARCIE (CIAĞŁE)

- MONITOROWANIE WYDAJNOŚCI I BEZPIECZEŃSTWA PLATFORMY
- UDZIELANIE WSPARCIA UŻYTKOWNIKOM
- DALSZY ROZWÓJ I AKTUALIZACJE PLATFORMY

An abstract graphic consisting of numerous thin, overlapping wavy lines in black and grey. The lines flow from the left side of the frame towards the right, where they curve upwards and then downwards, creating a sense of motion and depth. The lines are closely packed in some areas, creating darker shades of grey, and more spread out in others, revealing the white background. The overall effect is a dynamic, fluid shape that resembles a stylized wave or a ribbon caught in a breeze.