



**UNIwersYTET
WSB MERITO
WROCLAW**

**Wydział Finansów i Zarządzania
Kierunek: Informatyka**

Sofiia Kalugina

(numer albumu: 91317)

Projekt strony internetowej do szkoleń oraz modelowania budynku

Projekt kierunkowy

Opiekun:

dr Marek Miedziński

Wrocław 2025

Spis treści

1. Wstęp	3
2. Spis podstawowych pojęć i definicji	5
3. Badanie rynku i opracowanie koncepcji projektu	8
4. Obszar roboczy	10
5. Wersja mobilna (Figma)	11
6. Opis wersji komputerowej	12
6.1. Projekt ramki “Main”	13
6.2. Projekt ramki “Logowanie”	15
6.3. Projekt ramek “Logowanie dla ucznia/ nauczyciela”	17
6.4. Projekt ramki “Korepetycje”	20
6.5. Projekt ramki “Jak to działa?”	22
6.6. Projekt ramki “Najczęściej zadawane pytania”	24
7. Projektowanie budynku i parteru firmy	26
8. Zakończenie	27
9. Spis materiałów źródłowych	33
10. Spis rysunków	34

1. Wstęp

Niniejsza praca dotyczy projektu strony internetowej, przeznaczonej zarówno dla uczniów, jak i nauczycieli. Głównym celem opracowania było stworzenie funkcjonalnej i intuicyjnej platformy, która umożliwiłaby efektywną komunikację pomiędzy korepetytorami a uczniami oraz ułatwiła organizację zajęć zarówno w trybie stacjonarnym, jak i online. Projekt strony został wykonany przy użyciu aplikacji Figma, uwzględniając zarówno wersję komputerową, jak i mobilną. Dodatkowo było zrobiono projekt budynku firmy za pomocą SketchUp.

Temat projektu został wybrany w związku z dynamicznym rozwojem branży IT oraz rosnącą popularnością edukacji online. Wystarczy mieć dostęp do sieci i chęć do nauki, aby rozpocząć zgłębianie dowolnej dziedziny nauki. W takich warunkach potrzeba nowoczesnych, wygodnych i funkcjonalnych stron edukacyjnych staje się coraz bardziej widoczna.

Po analizie popularnych platform dla korepetytorów, takich jak Buki, Preply i E-Korepetycje, zidentyfikowano zarówno ich zalety, jak i wady. Na podstawie zebranych informacji dodano nowe funkcjonalności, które wyróżniają stworzoną stronę na tle istniejących rozwiązań, czyniąc ją bardziej intuicyjną i skuteczną w procesie wyszukiwania korepetytorów i uczniów.

Jednym z kluczowych atutów platformy jest jej międzynarodowy charakter. W przeciwieństwie do konkurencyjnych rozwiązań, strona automatycznie dostosowuje język interfejsu w zależności od lokalizacji użytkownika, co znacznie ułatwia korzystanie z niej osobom z różnych krajów. Istnieje również możliwość ręcznego wyboru kraju, co jest szczególnie przydatne dla użytkowników planujących zajęcia za granicą lub tymczasowo przebywających w innym państwie.

Opracowana platforma oferuje użytkownikom zaawansowane opcje filtrowania korepetytorów. W przeciwieństwie do innych serwisów, na projektowanej stronie można będzie określić wiek nauczyciela, co jest istotnym kryterium dla wielu uczniów. Na przykład młodsi uczniowie często lepiej czują się podczas nauki z młodszymi nauczycielami, którzy mogą porozumiewać się z nimi w bardziej swobodny sposób. Z kolei dorośli uczniowie mogą preferować bardziej doświadczonych pedagogów. Ponadto wprowadzona została funkcja dostosowania harmonogramu zajęć, co pozwala uczniowi od razu zobaczyć dostępnych nauczycieli w preferowanych przez niego godzinach. Rozwiązanie to oszczędza czas i sprawia, że proces wyboru korepetytora staje się bardziej precyzyjny i efektywny.

Kolejną istotną funkcją platformy jest możliwość wyboru języka, w jakim prowadzone są zajęcia. Jest to szczególnie ważne w przypadku uczniów, którzy preferują nauczycieli ze swojego kraju, ale

jednocześnie chcą uczyć się w języku kraju, w którym planują kontynuować edukację. Wielu studentów kształci się za granicą, gdzie program nauczania realizowany jest w języku obcym. Dzięki nowej platformie użytkownik może znaleźć na przykład nauczyciela fizyki, który nie tylko pomoże w nauce przedmiotu, ale również będzie w stanie prowadzić zajęcia po angielsku, francusku lub w innym wymaganym języku.

Na pytanie, dlaczego nie skorzystać po prostu z usług nauczyciela w kraju docelowym, odpowiedź jest prosta – dla wielu osób, oprócz odpowiednich kwalifikacji korepetytora, ważne jest także znalezienie osoby bliskiej kulturowo, która podziela podobny sposób postrzegania świata, co jest uwarunkowane normami etnicznymi i narodowymi.

Podsumowując, stworzona platforma wyróżnia się na tle istniejących rozwiązań dzięki szerokim możliwościom personalizacji wyszukiwania, intuicyjnemu interfejsowi oraz unikalnym filtrom, które znacząco ułatwiają proces wyboru korepetytora. Użytkownicy mogą nie tylko wybrać kraj i miasto, w którym odbywać się będą zajęcia, ale także uwzględnić takie istotne aspekty jak wiek nauczyciela, znajomość języków oraz jego dostępność czasowa. Wszystkie te funkcje mają na celu stworzenie wygodnej i skutecznej platformy, która pomoże uczniom i nauczycielom z różnych krajów nawiązać efektywną współpracę, oferując precyzyjne wyniki wyszukiwania i oszczędzając czas użytkowników, a projekt budynku, uzupełnienia pracę.

2. Spis podstawowych pojęć i definicji

1. **Grafika komputerowa** - to proces tworzenia wizualnych projektów, które przekazują określone informacje lub emocje. W jego skład wchodzi m.in. projektowanie interfejsów użytkownika (UI), tworzenie identyfikacji wizualnej firm (np. logo, wizytówki), a także projektowanie do druku (plakaty, ulotki).
2. **Figma** - popularne narzędzie do projektowania interfejsów, używane na różnych etapach pracy nad projektem. Nawet w darmowej wersji oferuje wszystkie niezbędne funkcje, co sprawia, że dobrze nadaje się do nauki dla początkujących.
3. **Efekty:**
 - **Drop shadow** - pozwala na dodanie efektu głębi i sprawia, że element wygląda bardziej trójwymiarowo. Można ustawić jego intensywność, rozmycie i kierunek padania światła.
 - **Layer blur** - pozwala na rozmycie wyglądu całego obiektu lub tylko jego tła, co pomaga w tworzeniu efektu przezroczystości i miękkiego przejścia między elementami.
 - **Opacity** - umożliwia dostosowanie stopnia widoczności obiektu, np. zmniejszając jego przezroczystość, aby bardziej wtapiał się w tło.
4. **Pluginy/Widgety** - rozszerzenia, które dodają nowe funkcje i ułatwiają projektowanie.
5. **Unsplash** - wtyczka umożliwiająca wstawianie darmowych zdjęć prosto do projektu, bez konieczności ich pobierania.
6. **Iconify** - rozszerzenie zapewniające dostęp do tysięcy ikon z różnych kolekcji, które można bezpośrednio dodać do projektu.
7. **Frame** - podstawowy element w Figmie, działający jak „ramka” dla innych obiektów. Umożliwia organizowanie przycisków, tekstów, grafik i innych elementów, co poprawia czytelność projektu.
8. **RGB** (Red, Green, Blue) - model kolorów stosowany w grafice komputerowej, bazujący na połączeniu trzech barw: czerwonej, zielonej i niebieskiej. W Figmie kolory zapisywane są w tym formacie, co pozwala na ich precyzyjne dopasowanie.
9. **Auto Layout** - funkcja umożliwiająca automatyczne dostosowanie rozmiaru i układu elementów w projekcie. Pozwala na ustawienie kierunku ułożenia obiektów (pionowo lub

poziomo) oraz dynamiczne zarządzanie odstępami i wymiarami. Dzięki temu elementy zmieniają swoje położenie i rozmiar w zależności od zawartości.

10. **Constraints** - ustawienia określające sposób zachowania elementów przy zmianie rozmiaru ekranu. Możliwe jest np. utrzymanie przycisku w stałym miejscu lub automatyczne dostosowanie szerokości obrazu do okna.
11. **Prototype** - funkcja pozwalająca na tworzenie interaktywnych makiet, które symulują działanie prawdziwej aplikacji. Umożliwia łączenie ekranów i elementów w taki sposób, aby testować ich wzajemne interakcje, np. przejścia między stronami czy działanie przycisków.
12. **Grid System** - siatka pomocnicza, ułatwiająca równe rozmieszczanie elementów na stronie. Stosowanie jej pomaga zachować symetrię i estetyczny wygląd projektu, co jest standardową praktyką w projektowaniu UI/UX.
13. **Components** - elementy wielokrotnego użytku, które można umieszczać w różnych miejscach projektu. Zmiana głównego komponentu automatycznie aktualizuje wszystkie jego kopie, co ułatwia utrzymanie spójności projektu.
14. **Variants** - funkcja pozwalająca na tworzenie różnych wersji tego samego komponentu. Dzięki temu możliwe jest szybkie przełączanie między różnymi stanami przycisku (np. aktywny, nieaktywny, z ikoną, bez ikony) lub innych elementów interfejsu.
15. **Styles** - narzędzie umożliwiające zapisywanie i stosowanie jednolitych ustawień dla kolorów, tekstów oraz efektów. Pomaga zachować spójność wizualną projektu i ułatwia wprowadzanie zmian.
16. **Boolean Groups** - opcja pozwalająca na łączenie kilku kształtów w jeden obiekt przy użyciu operacji logicznych, takich jak dodawanie, odejmowanie, przecięcie czy wykluczenie. Przydatne w precyzyjnym projektowaniu ikon i elementów graficznych.
17. **Pen Tool** - narzędzie do rysowania niestandardowych kształtów i ścieżek. Działa podobnie jak w programach takich jak Adobe Illustrator, umożliwiając tworzenie skomplikowanych grafik wektorowych.
18. **Smart Selection** - funkcja ułatwiająca równe rozmieszczanie wielu elementów w grupie. Pozwala na automatyczne wyrównanie i ustawienie równych odstępów między obiektami.

19. **Interactive Components** - opcja pozwalająca na dodawanie interakcji do komponentów bez konieczności tworzenia osobnych ekranów w prototypie. Przykładowo, można ustawić zmianę stanu przycisku po najechnięciu myszką.

20. Typografia:

- **Font** (Czcionka) - wybór kroju pisma, np. nowoczesny, klasyczny, dekoracyjny.
- **Font Weight** (Grubość czcionki) - można wybrać różne warianty, np. Light, Regular, Bold.
- **Line Height** - wpływa na odstęp między wierszami tekstu.
- **Letter Spacing** (Odstępy między literami) - zmienia rozstawienie znaków, co wpływa na czytelność tekstu.

21. **SketchUp** - intuicyjny program do modelowania 3D, który służy do projektowania przestrzennego. Umożliwia tworzenie modeli budynków, mebli, wnętrz, krajobrazów i innych obiektów architektonicznych oraz przemysłowych. Jest popularny zarówno wśród profesjonalistów, jak i amatorów ze względu na łatwą obsługę i szeroki zakres funkcji.

22. **Line (linia w SketchUp)** - to narzędzie służy do rysowania prostych linii, które mogą być wykorzystywane do tworzenia kształtów 2D i szkieletów modeli 3D. Linie są podstawą budowania bardziej skomplikowanych form geometrycznych w SketchUp.

23. **Push/Pull (Wypychanie/Wyciąganie w SketchUp)** - to jedno z najważniejszych narzędzi SketchUp. Umożliwia ono **wyciąganie** (lub wciskanie) płaskich powierzchni 2D w przestrzeni 3D, tworząc trójwymiarowe bryły. Przykład: można „wyciągnąć” narysowany kwadrat, aby stworzyć sześcián.

24. **Offset (Odsunięcie w SketchUp)** - to narzędzie pozwala tworzyć równoległe kontury do już istniejących krawędzi powierzchni. Używane jest najczęściej do pogrubiania kształtów, rysowania ram, obramowań czy wyznaczania stref wewnątrz obiektów.

25. **Paint (Malowanie) / Materials (Materiały w SketchUp)** - to narzędzie służy do nakładania **materiałów** i kolorów na powierzchnie w modelu 3D. W SketchUpie „**materiały**” to tekstury i kolory, które można nałożyć na ściany, podłogi, dachy itp., np. cegłę, drewno, beton. Materiały mogą również zawierać właściwości fizyczne (w przypadku SketchUp Pro), takie jak współczynnik odbicia światła.

3. Badanie rynku i opracowanie koncepcji projektu

Przed rozpoczęciem projektowania strony internetowej przeprowadzono analizę istniejących platform edukacyjnych, które łączyły uczniów z korepetytorami. Celem tej analizy było nie tylko znalezienie inspiracji, ale także dokładne zrozumienie, jakie funkcjonalności były kluczowe w tego typu serwisach oraz jakie aspekty należało ulepszyć, aby zwiększyć wygodę użytkowników.

Podczas badania różnych platform zauważono, że większość z nich oferowała standardowe rozwiązania, takie jak wyszukiwarka nauczycieli, możliwość rezerwacji zajęć oraz system ocen. Jednak w wielu przypadkach brakowało bardziej zaawansowanych filtrów wyszukiwania, co utrudniało znalezienie idealnego korepetytora. Niektóre serwisy nie pozwalały na dopasowanie nauczyciela do indywidualnych potrzeb użytkownika, co ograniczało skuteczność procesu rekrutacji nauczyciela.

Na podstawie przeprowadzonych obserwacji postanowiono dodać kilka istotnych funkcji, które usprawniły działanie platformy. Kluczowe ulepszenia obejmowały:

- Rozszerzone filtry wyszukiwania - wprowadzono opcje pozwalające na wybór nie tylko przedmiotu zajęć, ale również poziomu nauczania, formy zajęć (online/stacjonarne), ceny oraz dostępności w określonych dniach i godzinach.
- Opcję wyboru wieku korepetytora - zauważono, że niektóre osoby wołały uczyć się z młodszymi nauczycielami, natomiast inni preferowali doświadczonych pedagogów, dlatego dodano możliwość filtrowania wyników według wieku nauczyciela.
- Wybór języka komunikacji - dostrzeżono, że dla wielu uczniów kluczowe było prowadzenie zajęć w określonym języku, zwłaszcza dla osób mieszkających za granicą. Dodano więc opcję wyboru nauczyciela na podstawie znajomości języków.
- Szczegółowe profile nauczycieli - każdy korepetytor otrzymał indywidualną stronę profilową, na której znajdowały się informacje o jego doświadczeniu, metodach nauczania, dostępności oraz opinie poprzednich uczniów.
- System ocen i recenzji - wdrożono bardziej czytelny system opinii, który pozwalał nowym użytkownikom na podjęcie świadomej decyzji przy wyborze nauczyciela.
- Kalendarz dostępności - umożliwiono uczniom sprawdzenie, w jakich godzinach korepetytor prowadził zajęcia, co pozwoliło uniknąć konieczności indywidualnego kontaktu w celu ustalenia dostępności.

Podczas projektowania platformy uwzględniono również jej responsywność, aby działała poprawnie zarówno na komputerach, jak i na urządzeniach mobilnych. Interfejs został podzielony na logiczne sekcje, dzięki czemu użytkownik mógł w łatwy sposób poruszać się po stronie i szybko znaleźć potrzebne informacje.

Dzięki tej analizie i wprowadzonym funkcjonalnościom udało się stworzyć stronę, która nie tylko spełniała podstawowe wymagania użytkowników, ale także oferowała dodatkowe możliwości pozwalające na bardziej spersonalizowane i wygodne wyszukiwanie korepetytorów. Strona została zaprojektowana w sposób intuicyjny, co zwiększało komfort korzystania z platformy i wyróżniało ją na tle innych serwisów edukacyjnych.

Dla projektu wybrano delikatny odcień fioletu (#DCC6E0) jako główny kolor przewodni. Barwa ta została zastosowana w kluczowych elementach interfejsu, takich jak przyciski, nagłówki oraz niektóre tła sekcji. Pastelowy fiolet jest kolorem, który kojarzy się ze spokojem, profesjonalizmem i nowoczesnością, a jednocześnie nie męczy wzroku i nie rozprasza użytkownika podczas korzystania z platformy. Dzięki swojej neutralnej, ale estetycznej tonacji, sprzyja komfortowej nawigacji i tworzy przyjazne środowisko dla użytkowników.

Podstawowym tłem strony zastosowano biały kolor, który zapewnia przejrzystość oraz czytelność treści. Dzięki temu wszystkie kluczowe informacje, takie jak profile nauczycieli, opinie czy filtry wyszukiwania, są dobrze widoczne i łatwe do odnalezienia. Połączenie bieli i pastelowego fioletu nadaje stronie nowoczesny, ale jednocześnie subtelny wygląd, który wpisuje się w estetykę nowoczesnych platform edukacyjnych.

W projekcie zaprezentowano również makietę budynku firmy będącej właścicielem serwisu EduPro. Praca została wykonana w programie SketchUp za pomocą narzędzi: Offset, Line, Push/Pull, Paint oraz Materials.

4. Obszar roboczy

Figma:

Każdy Frame dla wersji komputerowej:

- ma szerokość 1440px i długość 1024px/dopasowaną do treści;
- ma Rulers, wcięcie po bokach odnotowano przy 80px;
- ma Layout grid 12 kolumn (margin: 40; gutter: 20).

Każdy Frame dla wersji mobilnej:

- ma szerokość 412px i długość 917px/dopasowaną do treści;
- ma Rulers, wcięcie po bokach odnotowano przy 11px;
- ma Layout grid 6 kolumn (margin: 0; gutter: 40).

W projekcie zostały utworzone interakcje prototypowe, aby poprawić nawigację i ułatwić korzystanie z platformy zarówno w wersji komputerowej, jak i mobilnej.

- Scroll with parent - horizontal - zastosowano do przewijania poziomego w sekcji komentarzy użytkowników. Dzięki temu możliwe jest płynne przeglądanie opinii poprzez przesunięcie zawartości w prawo lub w lewo, zgodnie z ruchem głównego ekranu.
- Click - scroll with parent - ta interakcja została wykorzystana do nawigacji między różnymi ramkami. Użytkownik może przechodzić z jednego ekranu na drugi poprzez przeciągnięcie (drag), co sprawia, że nawigacja staje się bardziej płynna i intuicyjna.

Obie interakcje zostały zoptymalizowane dla wersji komputerowej i mobilnej, zapewniając płynność i wygodę nawigacji na różnych urządzeniach.

SketchUp:

W projekcie SketchUp stworzono dwa układy.

Pierwszy model - parter z rozmieszczonymi stołami, regałami na książki, dywanem, oknami, szklanymi drzwiami wejściowymi, windą oraz klatką schodową.

Drugi model to projekt całego trzypiętrowego budynku, zawierający okna oraz również szklane drzwi wejściowe.

5. Wersja mobilna (Figma)

Wersja mobilna została zaprojektowana w sposób w pełni odpowiadający wersji komputerowej, zachowując jej strukturę, układ oraz elementy interaktywne. Wszystkie kluczowe sekcje zostały wiernie odwzorowane, z dostosowaniem do mniejszego ekranu i zmienioną siatką kolumn.

Podstawową różnicą pomiędzy obiema wersjami są wymiary ramek (Frame) oraz układ siatki (Layout Grid). Każdy element interfejsu w wersji komputerowej został przeniesiony do wersji mobilnej w sposób proporcjonalny. W wersji mobilnej zachowano ten sam font, kolory oraz odstępy, jednak zmieniono układ, aby zapewnić wygodniejszą obsługę na mniejszych ekranach. Przykładowo, w wersji mobilnej opcje menu by wyświetlane w postaci rozwijanego menu zamiast pełnego poziomego układu. Sekcja wyszukiwania w wersji mobilnej również odzwierciedla wersję komputerową, ale dostosowano jej rozmiar i proporcje. Wszystkie interaktywne elementy, takie jak przyciski, pola wyboru czy rozwijane listy, zostały dostosowane do obsługi dotykowej, co zapewnia komfort użytkowania. Teksty oraz ikony zostały zachowane w tej samej stylistyce, jednak odpowiednio zmniejszone, aby nie zajmowały zbyt dużo miejsca. Zdjęcia grafiki również przeskalowano, aby pasowały do nowego układu. W wersji mobilnej przewijanie komentarzy jest bardziej płynne i dostosowane do nawigacji gestami, co ułatwia użytkownikom przeglądanie opinii. Informacje kontaktowe, także zostały odwzorowane zgodnie z układem wersji komputerowej, przy czym zmieniono układ ikon oraz tekstów, aby były bardziej czytelne na mniejszym ekranie. Przyciski do social mediów, numer telefonu oraz lokalizacja zostały rozmieszczone w sposób zapewniający ich intuicyjną obsługę na ekranie dotykowym.

6. Opis wersji komputerowej



Rysunek 1 - Main. Źródło: projekt własny

6.1. Projekt ramki “Main”

Menu nawigacyjne. Na górze był umieszczony prostokąt o szerokości całego ekranu i wysokości 100px. W środku niego:

- po lewej stronie była umieszczona nazwa strony internetowej “EduPro” (czcionka: crimson text, italic, 48; kolor: czarny);
- po prawej stronie od nazwy strony 4 opcje: ”Korepetycje ”, ” Korepetycje online”, “Jak to działa? ”, “Więcej ” i plus strzałka wskazująca w dół (czcionka: regular, inter, 20; kolor: czarny). Odstęp między nimi 45px;
- po prawej stronie, ikona konta (koło szarego koloru o średnicy 45px, w środku którego było umieszczono koło bardziej szarego koloru o średnicy 12px i półkole tak samo bardziej szarego koloru i o średnicy 30px).

Wyszukiwanie. Poniżej od menu nawigacyjnego było dodano zdjęcie uczniów z nauczycielem (przezroczystość 50%; rozmiar:1440x427px). W nim- prostokąt (rozmiar: 1280x262px; kolor: biały; promień narożnika: 20; przezroczystość: 90%). W środku niego- opcje, które były umieszczone od prawej do lewej strony w jednym wierszu z odpowiednimi odstępami:

- opcja dla wyboru przedmiotu- “Czego chcesz się nauczyć” (czcionka: inter, regular, 22), z niewielkim odstępem w prawo strzałka w dół. Pod nimi, linia (długość: 338px);
- opcja dla wyboru kwoty za zajęcie- „Cena od - do” , dwie strzałki w dół po słowach “od” i “do”. Pod nimi, linia (długość: 225px);
- opcja dla wyboru miasta- “Gdzie” i po prawej stronie strzałka w dół. Pod nimi linia (długość:108px);
- opcja dla zdalnych zajęć- “Online” po lewej stronie był zrobiony mały prostokąt dla zaznaczenia (rozmiar:19*19px; kolor: biały; promień narożnika: 4). Po środku na dole- prostokąt (rozmiar:583*45px; kolor: AF00Cf; promień narożnika: 15), w środku którego został dodany tekst “Wyszukiwanie” (czcionka: inter, regular, 25; kolor: czarny).

Główna sekcja. Pod polem wyszukiwania na środku ekranu była zrobiona nazwa firmy- “EduPro” (czcionka: Crimson Text, Italic, 48; color: czarny). Po bokach nazwy, symetrycznie- trzy czarne linie, szerokość każdej z nich 2 (długość górnej linii: 452px; długość środkowej linii: 363px; długość dolnej linii: 270px). Poniżej po lewej stronie został dodany prostokąt (rozmiar: 704*394px; promień narożnika: 10; kolor: DCC6E0). Wewnątrz zostały umieszczone informacje o firmie (czcionka: inter, regular, 22; kolor: czarny). Po prawej stronie informacji- zdjęcie z wykładu (długość

była zrobiona taka sama, jak prostokąt po lewej; promień narożnika: 10). Poniżej pośrodku, z wcięciem 80px po bokach, został dodany prostokąt (rozmiar: 1280*394px; promień narożnika:10; kolor: DCC6E0). W środku:

- po lewej stronie, tekst “Nasze wartości” (czcionka: inter, regular, 40; kolor: czarny);
- poniżej, również po lewej stronie, trzy ikony pochodzące z wtyczki Iconify (odległość wysokości między nimi: 21px);
- po prawej stronie każdej ikony- tekst z trzema aspektami: “Jakość”, “Zaufanie” i “Rozwój” (czcionka: inter, regular, 22; kolor: czarny).

Ruchoma ramka z komentarzami. Osobno utworzono ramkę (rozmiar: 3110*471px; kolor: biały), w której było umieszczono 7 identycznych kwadratów (rozmiar: 352*352px; promień narożnika: 10; kolor: D9D9D9; efekt: cień). W każdym kwadracie:

- w górnej części pośrodku został umieszczony komentarz osoby (czcionka: inter, regular, 22);
- poniżej po lewej stronie był dodany okrąg (średnica: 75px), w którym było wklejono zdjęcie korepetytora;
- po prawej stronie zdjęcia było napisano imię osoby, która napisała komentarz (czcionka: inter, regular, 16);
- pod imieniem osoby, która napisała, znajdowało się imię korepetytora, o którym napisano komentarz (czcionka: inter, bold, 16; kolor: 0B8741). Pod spodem była dodana linia tego samego koloru.

Następnie w Prototype skonfigurowano Interakcję: Zachowanie przewijania (pozycja: Przewijanie z elementem nadrzędnym). Ramkę zmniejszono i umieszczono pod informacjami o firmie, a także zastosowano wypełnienie 80px po bokach.

Informacje kontaktowe. Poniżej komentarzy znajdował się prostokąt (rozmiar: 1440*502px), w którym umieszczono:

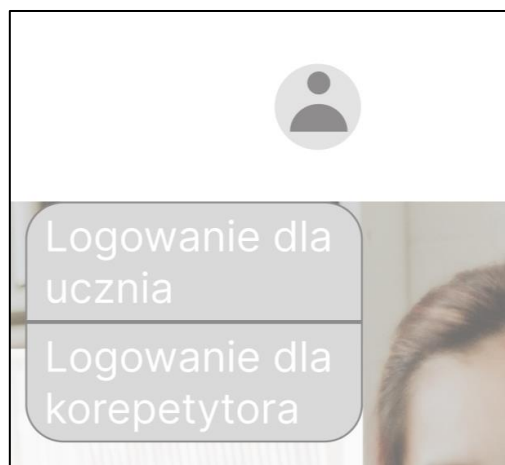
- u góry po lewej stronie napis „Dołącz” (czcionka: inter, regular, 40);
- poniżej, również po lewej stronie, trzy kwadratowe ikony z wtyczki Iconify (30*30px): Instagram, Facebook i Twitter;
- poniżej został umieszczony numer (czcionka: inter, regular, 22), po prawej stronie, którego również godziny pracy od i do (czcionka: inter, regular, 16);
- poniżej, fraza „Jesteśmy z wami” (czcionka: inter, regular, 22), po prawej stronie, której 5 ikon flag (40*40px) z wtyczki Iconify;

- poniżej , odnośnik do Newslettera z linią poniżej- możliwość przejścia (czcionka: inter, light italic, 22);
- poniżej ikona lokalizacji z wtyczki Iconify, po prawej stronie, adres (czcionka: inter, regular, 22);
- na samym dole, pośrodku, “Regulamin i Polityka prywatności” (czcionka: inter, mixed, 22);
- wirtualny konsultant. W prawym górnym rogu fotografia wpisana w okrąg (60*60px), po przeciwnej stronie został umieszczony prostokąt (rozmiar:89*27px; promień narożnika:10; kolor: biały), w którym umieszczono tekst „Napisz...” (czcionka: Inter, regular, 16; kolor: 505050).

6.2. Projekt ramki “Logowanie”

Ta ramka została zrobiona tak samo jak MAIN, ale obok ikony konta w prawym górnym rogu dodano dwie opcje: „Logowanie dla ucznia” i „Logowanie dla korepetytora”. Z wcięciem o głębokości 80px po prawej stronie, pod Nawigacyjnym Menu, dodano dwa prostokąty

(rozmiar: 176*63px; kolor: D9D9D9; kreska: 8E8D8D) (promień narożnika: 20 tylko na górze pierwszego prostokąta i tylko na dole dolnego prostokąta). Wewnątrz umieszczono tekst (czcionka: Inter, regular, 22; kolor: biały). Następnie utworzono Prototype od ikony konta na ramce MAIN do ramki Logowanie.



Rysunek 2 - Logowanie. Źródło: projekt własny

EduPro

Pomoc ⓘ

Logowanie do konta ucznia

Telefon

+48

Hasło

👁

Zaloguj się

Nie pamiętasz hasła?

Zaloguj za pomocą kodu SMS

Uzyskaj hasło do logowania na adres mailowy

Załącz konto EduPro

Dołącz

+48 123 321 123

Od 09:00 do 19:00

Jesteśmy z wami w

Zapisz się na nasz newsletter i otrzymuj informacje o nowych korepetytorach i promocjach!

Legnicka 49, 54-203, Wrocław, Polska

Twój konsultant online

Napisz...

© 2025 EduPro. Wszystkie prawa zastrzeżone. Regulamin | Polityka prywatności

Rysunek 3 - Logowanie dla ucznia. Źródło: projekt własny

6.3. Projekt ramek “Logowanie dla ucznia/ nauczyciela”

Menu nawigacyjne. Strony do rejestracji uczniów i nauczycieli były zrobione identycznie. Na górze było utworzono prostokąt (rozmiar: 1440*100px; kolor: DCC6E0; efekt: drop shadow). W jego wnętrzu były umieszczone:

- z wcięciem z lewej strony 80xp na środku, nazwa firmy “EduPro” (czcionka: crimson text, italic, 48; kolor: czarny);
- również na środku, ale z wcięciem po prawej stronie 80xp, ikona znaku zapytania w kółku z wtyczki Iconify i po lewej stronie, słowo “Pomoc” (kolor: Inter, regular, 22; kolor: 525252).

Wprowadzanie danych. Dzięki wcięciu o szerokości 177 px od menu nawigacyjnego w dół było utworzono prostokąt (rozmiar: 538*409px; promień narożnika:20; kolor: biały, efekt: Drop shadow). W środku:

- u góry, na środku, tekst “Logowanie dla ucznia” (lub “Logowanie dla nauczyciela”) (czcionka: inter, regular, 30);
- pod nim było umieszczono pole umożliwiające wpisanie numeru telefonu. Było dodano prostokąt (rozmiar: 382*53px; promień narożnika:15; kolor: E4E4E4), wewnątrz którego było umieszczono ikonę flagu Polski z wtyczki Iconify, początkowe cyfry +48 i 9 pasów w kierunku szerokości (długość: 15xp, kolor: czarny);
- pod polem dla wprowadzenia telefonu znajdowało się identyczne pole na hasło. Nad prostokątem umieszczono było słowo “Hasło”, w środku po lewej stronie- 9 gwiazdek (aby użytkownik mógł zobaczyć, ile znaków powinno mieć hasło), a po prawej stronie na środku- ikona oka z wtyczki Iconify (funkcja: zobaczenie zapisanego hasła);
- przycisk logowania. Na dole był zrobiony prostokąt (rozmiar: 240*53px; :25; kolor: EDC2F4) w który było dodano tekst “Zaloguj się” (czcionka: inter, regular, 30).

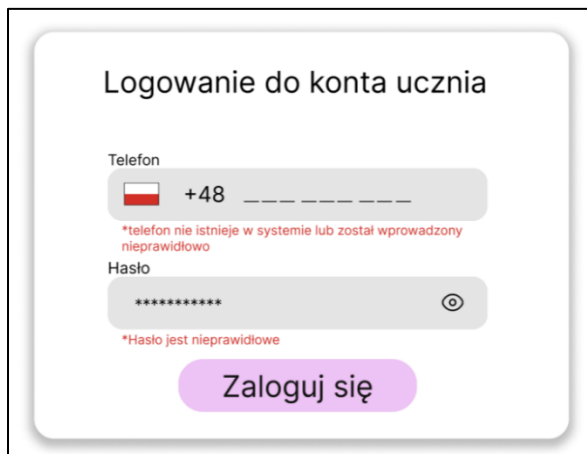
Opcja “Zapomniałeś hasła?”. Poniżej prostokąta ze wstępem umieszczono inny prostokąt (rozmiar: 542*453px; promień narożnika: 20; kolor: biały; efekt: drop shadow). W środku:

- tekst na górze pośrodku “Nie pamiętasz hasła?” (czcionka: inter, regular, 30);
- poniżej dodano prostokąt (rozmiar: 492*57; promień narożnika: 14; kolor: EDC2F4). W środku było umieszczono tekst „Zaloguj się za pomocą kodu SMS” (czcionka: inter, regular, 24);

- poniżej było dodano kolejny prostokąt (rozmiar: 492*94px; ;20; kolor: EDC2F4). W jego wnętrzu było utworzono tekst “Uzyskaj hasło do logowania na adres mailowy” (czcionka: inter, regular, 24).

Tworzenie konta. Poniżej został utworzony dodatkowy prostokąt (rozmiar: 622*82px; kolor: biały; stroke: wewnętrzny, kolor stroke: 8E8D8D). W środku był umieszczony tekst “Załącz konto” (czcionka: inter, regular, 32), a po prawej stronie tekst “EduPro” (czcionka: crimson text, italic, 48). Możliwość założenia konta jeśli użytkownik wcześniej go nie posiadał. Informacje kontaktowe były zrobione identycznie jak w sekcji Main i również były umieszczone na całej szerokości ekranu u dołu.

Nieprawidłowe hasło lub numer telefonu. Dodatkowo było utworzono dwie ramki do Logowania dla ucznia i Logowania dla nauczyciela, na wypadek gdyby osoba podała nieprawidłowe hasło lub numer telefonu. Prototyp: Interaction- Click. (Czcionka: inter, regular, 13; kolor: D22F27).



Rysunek 4 - Nieprawidłowe hasło lub numer telefonu. Źródło: projekt własny

EduPro

Korepetycje

Korepetycje online

Jak to działa?

Więcej

Przedmiot

Podaj przedmiot

☐ Chemia
☐ Matematyka
☐ Historia
☐ Język hiszpański

Cena za godzinę zajęcia

Cena od

Cena do

50 zł

500 zł

Wiek nauczyciela

Wiek od

Wiek do

18

50

Wybór celu nauki

☐ Matura
☐ Egzamin
☐ Przyjęcie na uniwersytet

Gdzie?

Wybierz miasto

☐ Online

Fizyka

Język angielski

Matematyka

Chemia

Matematyka

IT

Fizyka

200 zł/60 min

Tomasz Stawiok, 24

Warszawa

Online

Więcej informacji

Język angielski

300 zł/60 min

Ola Ivolina, 26

Krakow

Więcej informacji

Fizyka

Chemia

250 zł/60 min

Adam Kerlin, 21

Wroclaw

Więcej informacji

Historia

200 zł/60 min

Ada Lumrin, 19

Warszawa

Więcej informacji

Rysunek 5 - Korepetycje. Źródło: projekt własny

19

6.4. Projekt ramki “Korepetycje”

Menu nawigacyjne zostało utworzone w taki sam sposób jak menu MAIN.

Wyszukiwanie. Najpierw było utworzono prostokąt z wcięciem z lewej strony o szerokości 80px (rozmiar: 299*1453px; promień narożnika: 20; stroke: inside, czarny; efekt: drop shadow). Po bokach wewnątrz było umieszczono również dwie linijki (wcięcie od krawędzi do wewnątrz 26px), które miały pomóc utrzymać oznaczenia na miejscu. Wewnątrz prostokąta:

- na samej górze, po lewej stronie, był zrobiony napis “Predmiot” (czcionka: inter, regular, 22; kolor: czarny);
- wyszukiwanie przedmiotu. Poniżej był umieszczony prostokąt (rozmiar: 247*40px; kolor: D9D9D9). Wewnątrz dodano tekst “Podaj przedmiot” (czcionka: Inter, Regular, 22; kolor: 525252);
- wybór przedmiotu. Poniżej, wzdłuż, były dodani 4 kwadraty (rozmiar: 17*17px; promień narożnika: 5; stroke: czarny). Po prawej stronie każdego prostokąta - nazwy przedmiotów. Dodatkowo, na dole pośrodku, było umieszczono strzałkę skierowaną w dół- możliwość przeglądać wszystkie elementy;
- dodatkowo na dole, na środku dodano linię o długości 234px, która oddzieliła wyszukiwanie elementów od następnej sekcji;
- wybór ceny. Poniżej został utworzony tekst “Cena za godzinę zajęcia” (czcionka: inter, regular, 22). Poniżej, po lewej i prawej stronie, byli dodane dwa identyczne prostokąty(rozmiar: 69*42px; promień narożnika: 10; kolor: D9D9D9), a nad nimi- teksty “Cena od” i “Cena do”. Również w lewym okienku była podana cena początkowa, a w lewym okienku cena maksymalna (czcionka: inter, regular, 16);
- poniżej było utworzono skalę - pasek z okręgiem na początku i na końcu (rozmiar: 194*3px; kolor: CEB0FF; start point: okrąg; end pint: okrąg);
- dodatkowo poniżej było dodano pasek (długość 234px);
- wybór kategorii wiekowej. Poniżej znajdował się tekst “Wiek nauczyciela” (czcionka: inter, regular, 22). Poniżej, po lewej i prawej stronie, byli dodane dwa identyczne prostokąty (rozmiar: 69*42px; promień narożnika: 10; kolor: D9D9D9), nad którymi znajdowały się teksty “Wiek od” i “Wiek do”. Również wewnątrz po lewej podano minimalny wiek nauczyciela, a wewnątrz po lewej maksymalny wiek nauczyciela(czcionka: inter, regular, 16);
- poniżej utworzono skalę - pasek z okręgiem na początku i na końcu (rozmiar: 194*3px; kolor: CEB0FF; start point: okrąg; end pint: okrąg);
- dodatkowo poniżej dodano pasek (długość 234px);

- wyszukiwanie celu nauki. Poniżej dodano prostokąt (rozmiar: 247*40; kolor: D9D9D9). W środku było umieszczono tekst “Podaj celu nauki” (czcionka: inter, regular, 22);
- wybór celu edukacyjnego. Poniżej, wzdłuż, były dodane 3 kwadraty (rozmiar: 17*17px; promień narożnika: 5; stroke: inside, czarny). Po prawej stronie każdego obiektu były zrobione nazwy celów. Dodatkowo, na dole pośrodku, umieszczono strzałkę skierowaną w dół, dzięki której można zobaczyć wszystkie możliwe cele;
- dodatkowo poniżej dodano pasek (długość 234px);
- opcja wyboru miasta. Poniżej zrobiony tekst “Gdzie?” (czcionka: inter, regular, 22). Poniżej był dodany prostokąt (rozmiar: 247*40px; kolor: D9D9D9). Wewnątrz umieszczono tekst “Wybierz miasto” (czcionka: inter, regular, 22). Poniżej był utworzony kwadrat (rozmiar: 17*17px; stroke: wewnętrzny, czarny). Po prawej stronie dodano tekst “Online” (czcionka: inter, regular, 22).

Cztery główne obszary studiów. U góry, na szerokości ekranu, po prawej stronie od “Wyszukiwania”, utworzone zostały cztery kwadraty (rozmiar: 186*186px; promień narożnika: 20; Stroke: inside, czarny), odległość między nimi wynosi 59px. Każdy z nich uzupełniony był nazwami przedmiotów: fizyki, języka angielskiego, matematyki i chemii (czcionka: inter, regular, 22). Ponadto, do każdego z nich dodano odpowiadającą mu ikonę z wtyczki Iconify.

Ankiety nauczycieli. Pod 4 głównymi obszarami studiów, dodano 4 ankiety popularnych korepetytorów, rozmieszczone wzdłuż ekranu. Odległość między nimi wynosi 69px. Zawartość tekstowa została stworzona inaczej, ale projekt był całkowicie ten sam.

Do opisu było wybrano pierwszy kwestionariusz.

Najpierw utworzono prostokąt (rozmiar: 917*327px; promień narożnika: 15; kolor: biały). W środku:

- w lewym górnym rogu dodano kwadrat (rozmiar: 176*176px; promień narożnika: 5), w którym umieszczono zdjęcie nauczyciela z wtyczki Unsplash;
- pod zdjęciem umieszczono imię, nazwisko i wiek (czcionka: inter, regular, 22). Poniżej umieszczono miasto (czcionka: inter, regular, 22). A na samym dole pod zdjęciem dodany został kwadrat (rozmiar: 17*17px; promień narożnika: 5; Stroke: inside, czarny). Wewnątrz dodano znacznik (kolor: 5C9E31), a po prawej stronie dodano słowo “Online” (czcionka: inter, regular, 22; kolor: 5C9E31);
- po prawej stronie zdjęcia dodano trzy prostokąty o różnych szerokościach, w zależności od tekstu wewnątrz (długość: 27px, kolor: D9D9D9). W każdym z nich zaznaczono przedmioty, w których

nauczyciel się specjalizował (czcionka: inter, regular, 22; kolor: 505050). Poniżej zrobiono krótki opis nauczyciela;

- w prawym górnym rogu było dodano cenę za godzinę;
- dodatkowo dodano prostokąt w prawym dolnym rogu (rozmiar: 285*42px; promień narożnika: 10; kolor: CEB0FF). Wewnątrz umieszczono tekst “Więcej informacji” (czcionka: inter, regular, 22; kolor: biały), który umożliwiał użytkownikowi przejście do innej ramki, gdzie były widoczne bardziej szczegółowe informacje.

Dodatkowo pod 4 kwestionariuszami była umieszczona strzałka skierowana w dół, pod którą dodane były kwestionariusze innych nauczycieli.

6.5. Projekt ramki “Jak to działa?”

Menu nawigacyjne było zrobione tak samo, jak w MAIN.

W lewym dolnym rogu było dodano znak zapytania z falistą ramką (rozmiar: 76*77px), który został wzięty z wtyczki Iconify. Po prawej stronie, na tym samym poziomie, było umieszczono tekst “Jak to działa?” (czcionka: inter, italic, 40; efekt: drop shadow). Z wcięciem o szerokości 80px po prawej stronie utworzono prostokąt (rozmiar: 780*322px; promień narożnika: 30; kolor: DAC6E0). Zawierał tekst powitalny dla użytkownika.

Informacje o wyszukiwaniu. Poniżej po lewej stronie był zrobiony tekst “Wyszukawnie nauczyciela” (czcionka: inter, regular, 32). Poniżej było dodano cztery kroki objaśniające proces wyszukiwania. Równomiernie było utworzono 4 ikony liczb w falistej ramce, dwie po lewej i dwie po prawej (rozmiar: 50*50px; kolor: DCC6EO).

Równomiernie było utworzono 4 ikony liczb w falistej ramce, dwie po lewej i dwie po prawej (rozmiar: 50*50px; kolor: DCC6EO). Po prawej stronie każdego numeru znajdował się tekst (czcionka: inter, italic, 22). A także po prawej stronie każdego elementu z tekstem było dodano odpowiadające mu ikony z wtyczki Iconify (rozmiar: 51*45px; kolor: czarny).



Rysunek 6 - Jak to działa. Źródło: projekt własny

Poniżej, na środku, było dodano dodatkową opcję - obejrzenie filmu, który wyjaśniałby proces wyboru i znalezienia odpowiedniego nauczyciela. Tekst dodano na środku “Obejrzyj bardziej szczegółowy film” (czcionka: inter, regular, 32). Do boków dodano dwa identyczne prostokąty, po

jednej stronie każdego z nich środek przesunięto do środka, aby uzyskać flagę (rozmiar: 54*26px; kolor: DCC6E0).

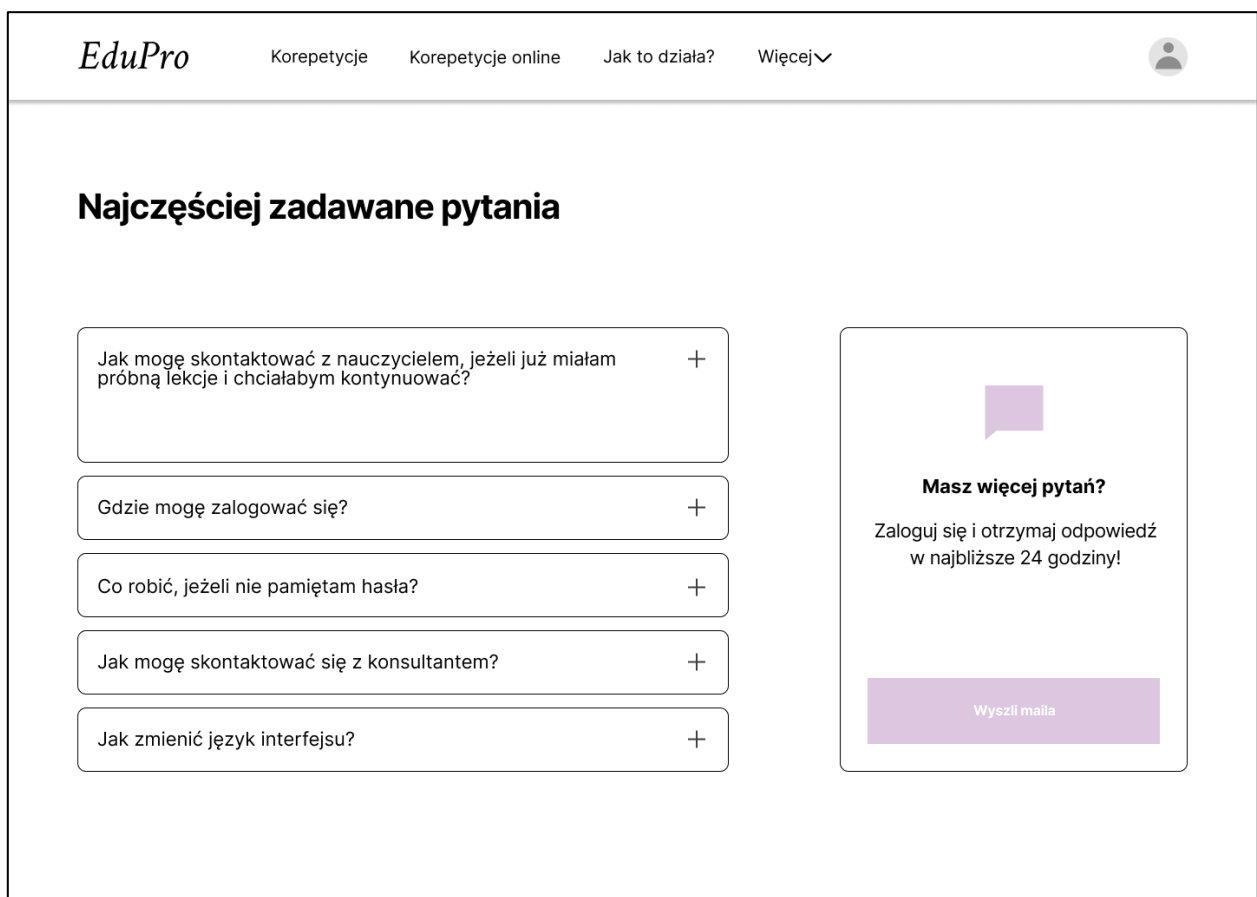
Poniżej został stworzony prostokąt (rozmiar: 1001*447px; stroke: inside, czarny), w którym umieszczono zdjęcie lekcji z wtyczki Unsplash (efekt: layer blur) oraz nazwę firmy w prawym górnym rogu (kolor: inter, italic, 40; kolor: biały). Na środku dodano również białą ikonę z wtyczki Iconify, po kliknięciu której użytkownik mógłby rozpocząć oglądanie filmu.

Poniżej umieszczono prostokąt (rozmiar: 885*96px; kolor: DCC6E0), po prawej stronie którego rozciągnięto środek. W środku znajdował się tekst zapraszający do wzięcia udziału w treningu (czcionka: inter, regular, 22; kolor: biały). Po prawej stronie, na tej samej wysokości, umieszczono podobny prostokąt (rozmiar: 279*96, kolor: DCC6E0), a środek lewego boku przesunięto do środka. W środku znajdował się tekst “Dołącz” (czcionka: inter, italic, 22; kolor: biały). Pod tym tekstem narysowano białą linię o długości 70 px, która pozwoliłaby przejście do innej klatki w przypadku zarejestrowania.

Informacje kontaktowe zostały skopiowane z ekranu głównego, dlatego zostały wycięte z powyższego zrzutu ekranu.

6.6. Projekt ramki “Najczęściej zadawane pytania”

Tekst “Najczęściej zadawane pytania” został utworzony z lewym marginesem 80px (czcionka: inter, bold, 40). Poniżej umieszczono 5 prostokątów rozmieszczonych wzdłuż długości ekranu (rozmiar górnego: 751*156px; rozmiar dolnych: 751*74px; kolor: biały; stroke: inside, czarny). Wewnątrz każdego prostokąta znajdowały się teksty (czcionka: inter, regular, 22). Po prawej stronie, na środku każdego prostokąta, dodano znaki plus z wtyczki Iconify (rozmiar: 20*20px).



Rysunek 7 - Najczęściej zadawane pytania. Źródło: projekt własny

Po prawej stronie był umieszczony kolejny prostokąt (rozmiar: 401*512px; kolor: biały; stroke: inside, czarny). W środku:

- na górze pośrodku - ikona SMS, która została pobrana z wtyczki Iconify (rozmiar: 67*63px; kolor: DCC6E0);
- tekst "Masz więcej pytań?" dodano poniżej (czcionka: inter, bold, 22; kolor: czarny);
- poniżej był dodany tekst "Zaloguj się i otrzymaj odpowiedź w najbliższe 24 godziny!" (czcionka: inter, regular, 22; kolor: czarny);
- poniżej znajdował się prostokąt (rozmiar: 337*76px; kolor: DCC6E0). W środku był zrobiony tekst "Wyszli maila" (czcionka: inter, bold, 16).

Informacje kontaktowe zostały skopiowane z ekranu głównego.

7. Projektowanie budynku i parteru firmy



Rysunek 8 - Parter. Źródło: projekt własny

Na początku projektowania parteru zostały utworzone ściany za pomocą narzędzia Linia (wysokość podłogi: 500cm, długość każdej ściany: 2000cm). Następnie za pomocą narzędzia Materials pomalowano ściany na zewnątrz czerwoną cegłą, a wewnątrz szarym marmurem. Podłoga była pomalowana białym marmurem.

Tylna część budynku została oddzielona ścianą (odległość od tylnej ściany: 500cm) i również pomalowana szarym marmurem.

Następnie w pierwszej części piętra wykonano dwa blaty stołów (wysokość: 130cm, długość: 1000cm, szerokość: 200cm), które umieszczono symetrycznie po bokach parteru i pomalowano narzędziem Materials w kolor jasnego drewna.

W centrum parteru znajdował się czarny dywan, który podnoszono za pomocą narzędzia Pull/Push (długość: 1250cm, szerokość: 500cm, wysokość: 4cm), co wskazywało drogę od głównego wejścia do windy.

W centrum ściany oddzielającej pierwszą część parteru od drugiej utworzono prostokąt (długość: 236cm, szerokość: 200cm). Następnie przy użyciu narzędzi Offset, Materials oraz Push/Pull wykonano metalowe obrysy drzwi windy (występ z ściany: 5 cm). Wewnętrzne części drzwi wykonane były ze szkła. Kabina windy została umieszczona w tylnej części piętra i również pomalowana na metaliczny kolor. Po bokach drzwi wykonano dwa prostokąty (długość: 30cm, szerokość: 20cm, odsunięcie od

ściany: 5cm). W ich wnętrzu umieszczono po jednym okręgu (promień: 3cm) - symbolizującym przycisk do przywoływania windy.

W drugiej części parteru wykonano schody prowadzące na drugą kondygnację (wysokość stopnia: 30cm, szerokość: 80cm, długość: 250cm).

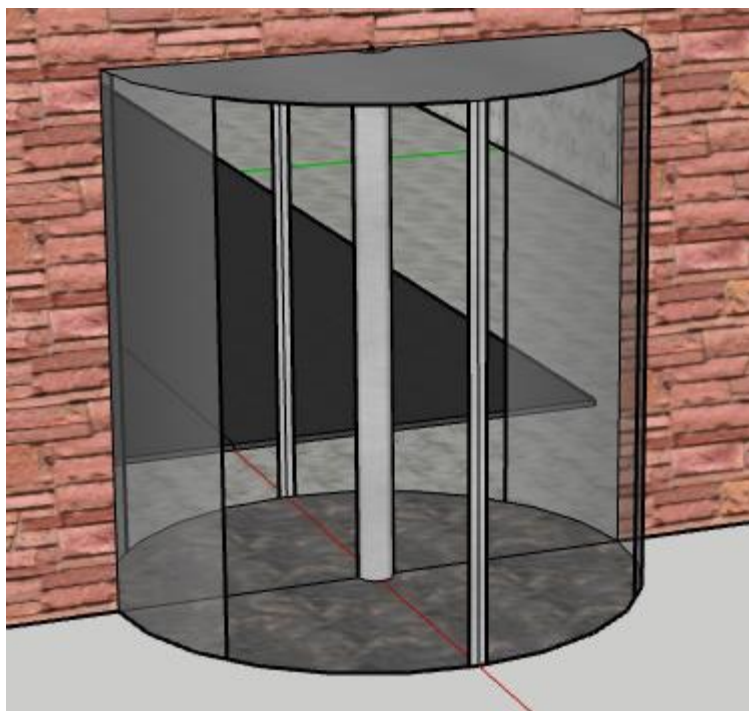


Rysunek 9 - Okno. Źródło: projekt własny

Okna. W pierwszej części parteru, w ścianach, utworzono również dwa prostokąty, rozmieszczone symetrycznie po bokach parteru (długość: 1000cm, szerokość: 350cm). Za pomocą narzędzi Offset, Push/Pull i Materials rama została przedłużona o 10 cm i pomalowana na czarno.

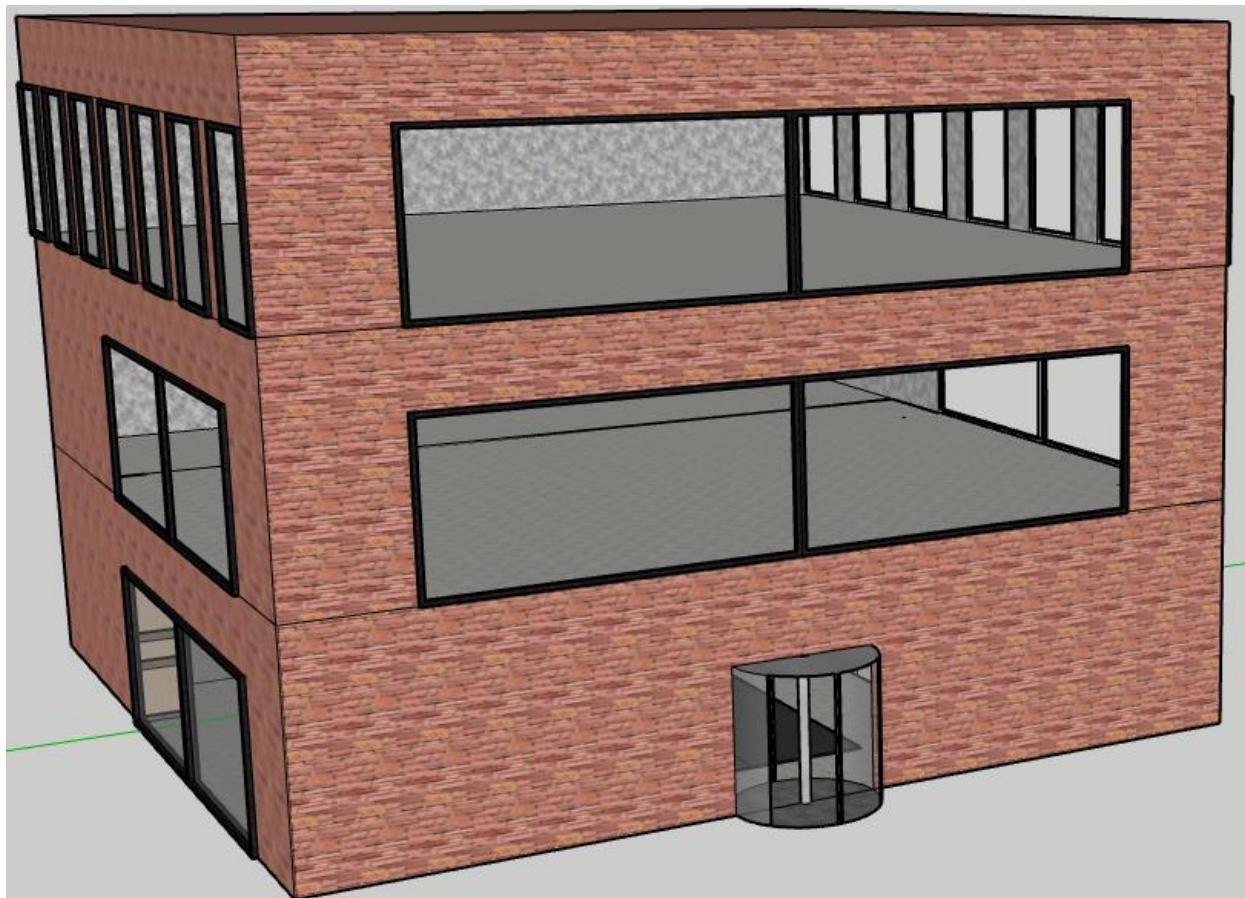
Po obu stronach okien umieszczono dwa stojaki na książki (wysokość: 500cm, szerokość: 100cm, długość: 250cm) pomalowane jasnym drewnem za pomocą narzędzia Materials. Półki zostały wykonane przy użyciu narzędzi Offset i Pull/Push (Offset: 10cm).

Drzwi wejściowe. W środku ściany frontowej wycięto kwadrat (wysokość: 300cm, szerokość: 300cm). Na górnej i dolnej krawędzi wykonano dwa okręgi



Rysunek 10 - Drzwi wejściowe. Źródło: projekt własny

biegnące poziomo (promień: 150cm). Na środku dolnego okręgu dodano kolejny okrąg o promieniu 10cm, a następnie za pomocą narzędzia Push/Pull rozszerzono go do góry i pomalowano na metaliczny kolor. Dodano również szklane, zaokrąglone ścianki drzwi po bokach. Wszystko to zrobiono w celu uzyskania drzwi obrotowych.



Rysunek 11 - Budynek. Źródło: projekt własny

Parter został skopiowany z już ukończonego modelu. Ściany dwóch kolejnych pięter zostały utworzone za pomocą narzędzia Linia i pomalowane tym samym kolorem co parter (wymiarzy byli zrobione takie same).

Na frontowej stronie pierwszego i drugiego piętra wykonano okna (wysokość: 350cm, szerokość: 1500cm). Za pomocą narzędzi Offset, Pull/Push i Materials utworzono ramy okienne i pomalowano je na czarno (offset: 10cm).

Po bokach drugiego piętra wykonano po 7 okien z każdej strony (szerokość: 200cm, wysokość: 350cm). Odległość między oknami wynosi 100cm. Ponadto za pomocą narzędzi Offset, Pull/Push i Materials utworzono czarną ramkę (Offset: 10cm).

8. Zakończenie

W ramach realizacji projektu została zaprojektowana funkcjonalna strona internetowa skierowana do nauczycieli oraz uczniów, mająca na celu ułatwienie kontaktu oraz organizację zajęć. W projekcie przedstawiono wiele oddzielnych ramek (Frame), takich jak: strona główna, formularz rejestracyjny, zakładka „Jak to działa?” oraz inne podstrony wspierające korzystanie z platformy. Każda z części została starannie zaprojektowana z myślą o przejrzystości, intuicyjności oraz estetyce interfejsu.

Oprócz strony internetowej, w ramach projektu został również stworzony model budynku za pomocą programu SketchUp. Projekt ten pozwolił na rozwinięcie umiejętności pracy z narzędziami graficznymi i przestrzennymi – wykorzystano niemal wszystkie dostępne funkcje programu, co dało możliwość stworzenia szczegółowego i realistycznego modelu architektonicznego.

Nazwa firmy - “EduPro”, została wybrana ze względu na swoją prostotę, łatwość zapamiętania oraz pozytywne skojarzenia z edukacją i profesjonalizmem. Jest krótka, chwytliwa i dobrze oddaje charakter oferowanej platformy.

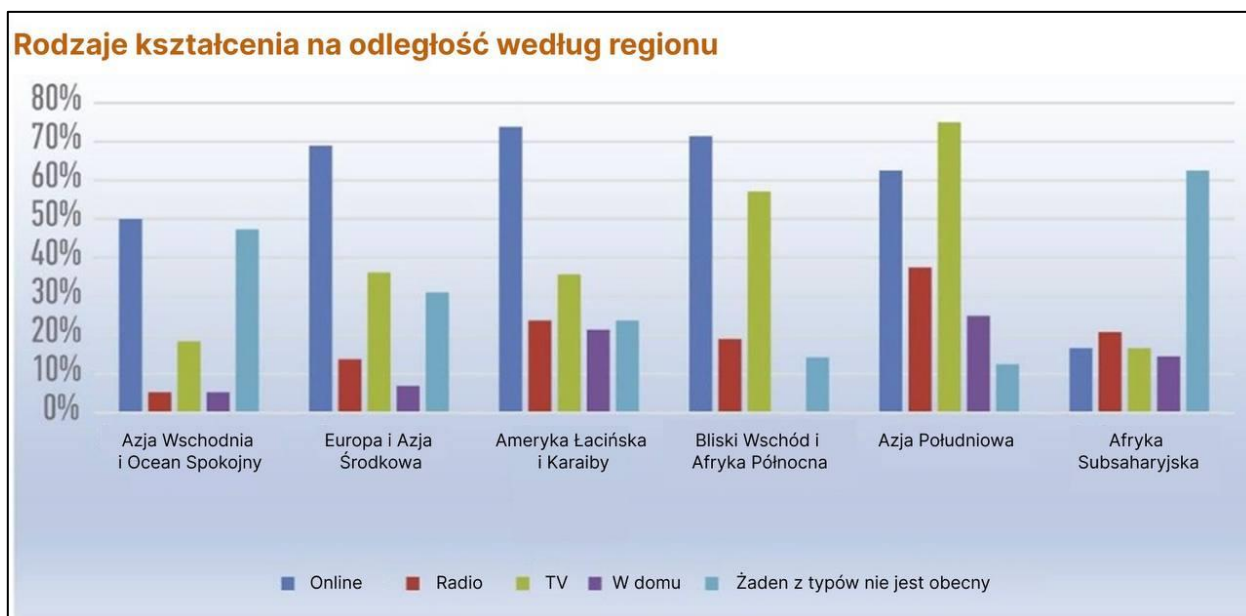
Edukacja to systematyczny proces przekazywania i przyswajania wiedzy, umiejętności, wartości i norm kulturowych. Wpływa na rozwój społeczeństwa, stanowiąc fundament wzrostu gospodarczego, a ponadto przyczynia się do stabilności społecznej i postępu, pomagając ludziom rozwijać myślenie krytyczne oraz świadome podejście do świata. Wraz z postępem technologicznym dostęp do wiedzy stał się łatwiejszy niż kiedykolwiek wcześniej, a internet przekształcił się w główne narzędzie edukacyjne. Każdego roku powstawały setki nowych stron internetowych i aplikacji, mających na celu uczynienie procesu nauki wygodniejszym, bardziej efektywnym i dostępnym dla każdego.

Biorąc pod uwagę rosnącą rolę edukacji w życiu człowieka i społeczeństwa, proces kształcenia wykazywał nowe tendencje, a mianowicie:

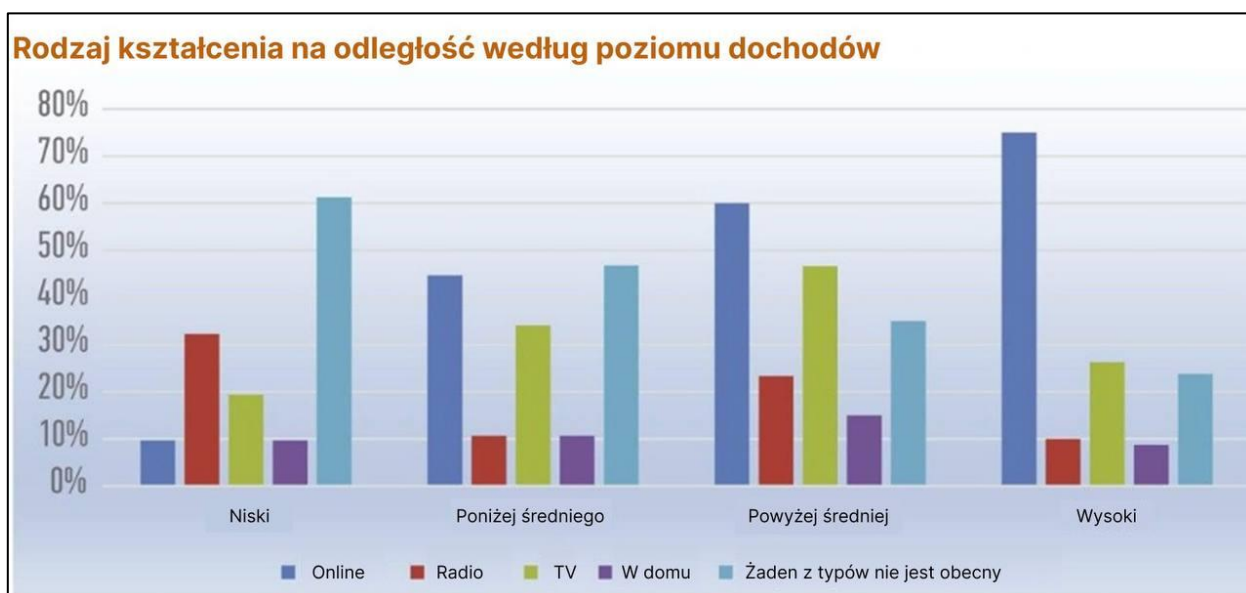
- Czas trwania nauki się wydłużał. Wiedza stawała się coraz bardziej złożona, a wymagania dotyczące umiejętności zawodowych rosły, co prowadziło do wydłużenia procesu edukacyjnego.
- Edukacja stawała się bardziej humanistyczna. Obecnie priorytetem była nie tylko podstawa programowa, ale także rozwój człowieka jako wielowymiarowej jednostki, uwzględniając jego wartości duchowe.
- Edukacja nabierała międzynarodowego charakteru. Systemy edukacyjne różnych krajów opracowywały jednolite modele, rozwijały programy wymiany studenckiej i wprowadzały nowe inicjatywy, potwierdzając znaczenie edukacji w kontekście globalnym.

Nie bez znaczenia pozostawał również aspekt ekonomiczny kraju, który bezpośrednio wpływał na system edukacji. Poniżej przedstawiony został wykres, który określał, gdzie najszerzej stosowano

różne formy nauczania zdalnego. Baza danych została przedstawiona przez Centre for Global Development. Dane obejmowały 218 krajów i regionów świata, sklasyfikowanych według kryteriów Banku Światowego. Analiza tych danych pozwoliła na określenie metod nauczania zdalnego stosowanych w krajach o różnym poziomie dochodu.



Rysunek 12 - grafik. Źródło: Centre for global development



Rysunek 13 - grafik. Źródło: Centre for global development

W krajach o wysokich dochodach 75% systemów edukacyjnych oferowało platformy do nauki online, takie jak YouTube, strony internetowe z materiałami dydaktycznymi itp. W krajach o dochodach powyżej średniej i poniżej średniej równie popularna była edukacja za pośrednictwem telewizji i platform internetowych. Analiza obecnej sytuacji na świecie pokazała, że najbardziej cierpiały kraje o niskich dochodach, ponieważ nie były w stanie ekonomicznie zapewnić wysokiej jakości edukacji.

Stworzona platforma edukacyjna umożliwiała każdemu samodzielne zarządzanie swoim procesem nauki, wybierając intensywność i harmonogram zajęć zgodnie ze swoimi możliwościami i preferencjami. Nie można było również pominąć znaczenia odpowiedniego wyboru nauczyciela. Każdy uczeń miał inne oczekiwania i wymagania – dla jednych kluczowe było doświadczenie korepetytora, dla innych jego metodologia nauczania, a dla niektórych nawet wiek czy znajomość określonych języków. Dzięki nowoczesnemu systemowi filtrowania, dostępnym na platformie edukacyjnej, użytkownik mógł łatwo znaleźć nauczyciela, który odpowiadał jego potrzebom. To pozwalało uniknąć długich poszukiwań metodą prób i błędów.

Dużą rolę w tym odgrywał również design platformy. Odpowiednio zaprojektowany interfejs sprawiał, że korzystanie z serwisu było intuicyjne, wygodne i szybkie. W ramach tej pracy została opracowana platforma, uwzględniająca te aspekty – oferowała logiczną strukturę, intuicyjne rozmieszczenie elementów oraz estetyczny i czytelny styl wizualny. Dzięki temu użytkownicy mogli skupić się na nauce, zamiast tracić czas na wyszukiwanie potrzebnych funkcji.

Podsumowując, szybki rozwój technologii oraz rosnąca popularność edukacji zdalnej doprowadziły do powstania nowoczesnych platform edukacyjnych, które sprawiały, że nauka stawała się wygodniejsza, bardziej dostępna i efektywniejsza. Strona internetowa opracowana w ramach tej pracy spełniała te wymagania, oferując intuicyjny interfejs, szerokie możliwości wyszukiwania nauczycieli oraz pełną kontrolę nad tempem nauki. To czyniło ją wartościowym narzędziem, które pomagało uczniom i nauczycielom w skutecznej współpracy oraz osiągnięciu lepszych wyników edukacyjnych.

Praktyka pokazała, że inwestując w mobilność edukacji, można było przekazać przyszłym pokoleniom te umiejętności i wiedzę, które były im niezbędne do budowania stabilnego i prosperującego świata.

Ludzkość sama w sobie stanowiła swój największy zasób, a jej potencjał w dużej mierze pozostawał niewykorzystany. Można było samodzielnie stymulować swoje zaangażowanie w rozwój i kształtowanie lepszej przyszłości.

Celem projektu było zintegrowanie edukacyjnego myślenia i rozwijanie umiejętności niezbędnych do samodoskonalenia w dążeniu do bardziej świadomej i integracyjnej przyszłości.

9. Spis materiałów źródłowych

<https://firmbee.com/pl/figma-interface-podstawowe-informacje>

<https://blog.consdata.tech/2023/02/15/uiux-tools.html>

<https://www.unesco.pl/edukacja/>

<https://www.un.org/en/un-chronicle/crisis-global-displacement-time-insecurity>

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/education/>

<https://ore.edu.pl/2025/03/miedzynarodowy-salon-edukacyjny-perspektywy-2025/>

<https://www.cgdev.org/>

<https://www.cgdev.org/event/private-schooling-learning-and-civic-values-low-income-country>

<https://www.cgdev.org/event/improving-learning-scale-evidence-large-scale-successful-education-programs-0>

<https://www.cgdev.org/blog/dfids-new-education-policy-good-systems-require-good-teaching>

10. Spis rysunków

Rysunek 1 - Main. Źródło: projekt własny	12
Rysunek 2 - Logowanie. Źródło: projekt własny	15
Rysunek 3 - Logowanie dla ucznia. Źródło: projekt własny	16
Rysunek 4 - Nieprawidłowe hasło hasło lub numer telefonu. Źródło: projekt własny	18
Rysunek 5 - Korepetycje. Źródło: projekt własny	19
Rysunek 6 - Jak to działa. Źródło: projekt własny	23
Rysunek 7 - Najczęściej zadawane pytania. Źródło: projekt własny	25
Rysunek 8 - Parter. Źródło: projekt własny	26
Rysunek 9 - Okno. Źródło: projekt własny	27
Rysunek 10 - Drzwi wejściowe. Źródło: projekt własny	27
Rysunek 11 - Budynek. Źródło: projekt własny	28
Rysunek 12 - grafik. Źródło: Centre for global development	30
Rysunek 13 - grafik. Źródło: Centre for global development.....	30

OŚWIADCZENIE

Ja, niżej podpisana Sofiia Kalugina, świadoma odpowiedzialności prawnej, studentka Uniwersytetu WSB Merito we Wrocławiu oświadczam, że przesłany projekt kierunkowy opracowałam samodzielnie, korzystając jedynie z pomocy merytorycznej opiekuna naukowego.

Oznacza to, że przy opracowaniu projektu, poza niezbędnymi konsultacjami, nie korzystałam z pomocy innych osób, a w szczególności nie zlecałam opracowania projektu lub jego części innym osobom, ani nie kopiowałam tego projektu lub jego części od innych osób. Wszystkie wykorzystane przeze mnie źródła, w tym fragmenty prac/projektów i ustalenia innych osób, zostały odpowiednio zaznaczone, z zachowaniem praw autorskich oraz wydawniczych. Opracowanie nie zawiera treści uzyskanych w sposób niezgodny z obowiązującymi przepisami.

Oświadczam ponadto, że niniejszy projekt nie został przedstawiony do oceny w innej procedurze egzaminacyjnej ani nie był publikowany.

Jednocześnie przyjmuję do wiadomości, że gdyby niniejsze oświadczenie okazało się niezgodne z prawdą stanowi to podstawę do wszczęcia postępowania dyscyplinarnego wobec mojej osoby.

Sofiia Kalugina, nr albumu: 91317