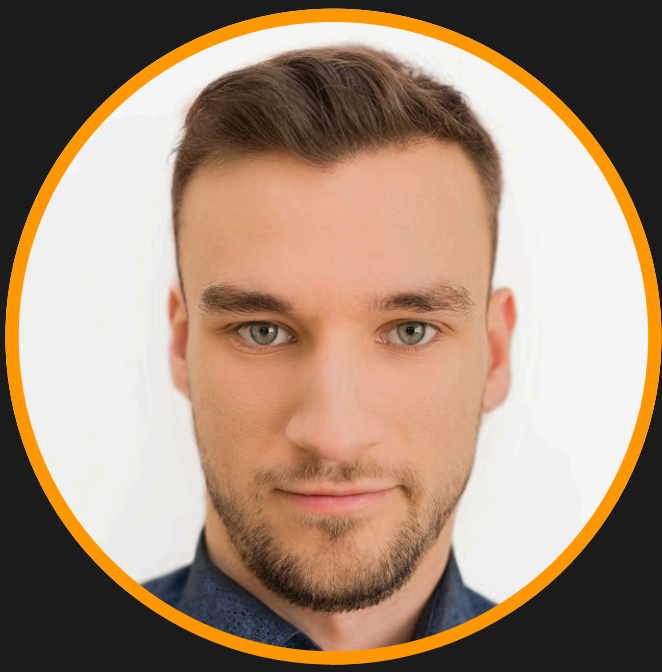


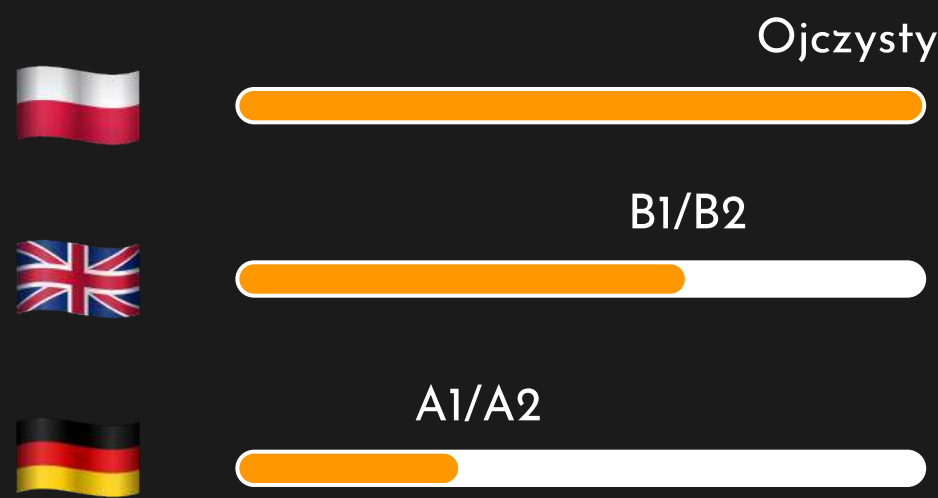
MICHAŁ KUBICKI



O MNIE

Zajmuję się projektowaniem UX/UI oraz grafiką. Jestem absolwentem informatyki stosowanej (specjalność UX/UI) na Politechnice Łódzkiej. Interesuję się projektowaniem intuicyjnych i estetycznych interfejsów, opartych na potrzebach użytkowników oraz testach użyteczności. Mam doświadczenie w tworzeniu makiet i prototypów UI, pracy w aplikacji Figma oraz realizacji projektów stron i aplikacji - od koncepcji po wdrożenie. Na co dzień pracuję jako C++ software developer, co pozwala mi dobrze rozumieć techniczne ograniczenia projektów i efektywnie współpracować z zespołami developerskimi. Zajmuję się również fotografią oraz tworzeniem stron internetowych. Jednocześnie koncentruję się na rozwoju w obszarze UX/UI i poszukuję możliwości zdobycia dalszego doświadczenia projektowego.

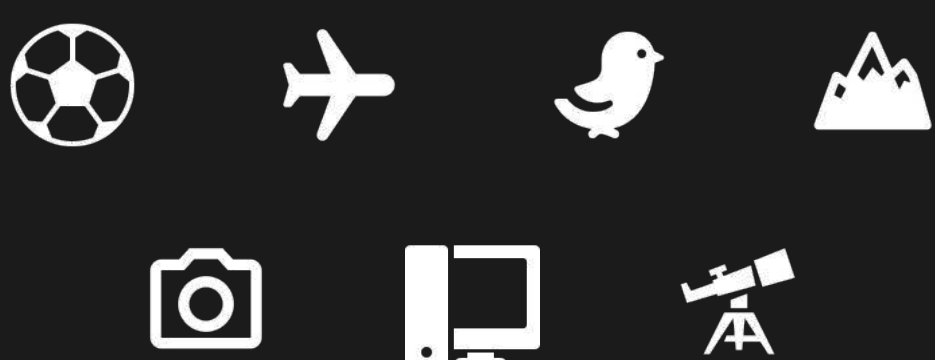
JĘZYKI



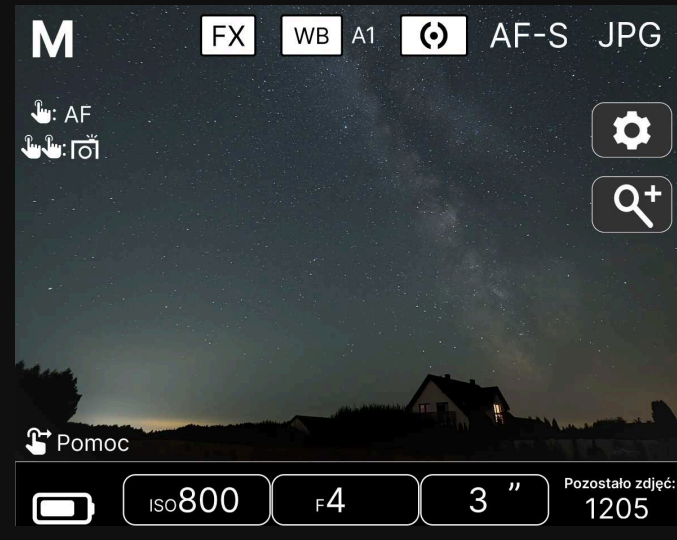
KONTAKT

- ✉ michal.kubi99@gmail.com
- ☎ 720 509 902
- 📍 Łódź
- 📷 @kubiccyfotografia
- 🌐 www.foto-kubiccy.pl
- 👤 Portfolio

ZAINTERESOWANIA

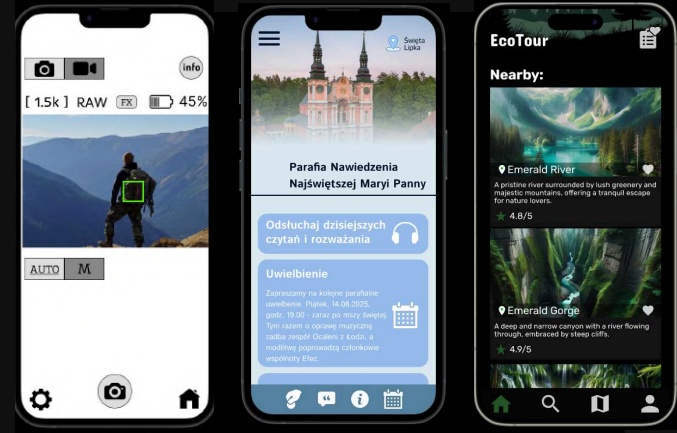


MOJE WAŻNE PROJEKTY



Projekt Hi-Fi dotykowego interfejsu aparatu fotograficznego.

Zrealizowany od analizy istniejących rozwiązań i potrzeb użytkowników, przez projekt UI i mikrointerakcji, po prototyp i testy użyteczności. Skupiłem się na badaniu wpływu mikrointerakcji na UX ➔



Projekty koncepcyjne kilku aplikacji mobilnych. Zakres prac obejmował analizę problemu, projekt struktury aplikacji, makiety oraz interaktywny prototyp w Figma. Przeprowadzałem testy użyteczności (Maze) i iterowałem projekty na podstawie feedbacku użytkowników ➔

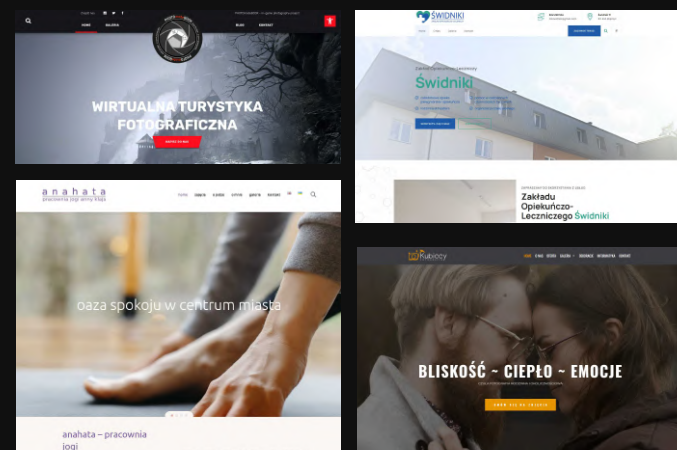


Wykonanie wielu projektów identyfikacji wizualnej, logo, grafik, plakatów, książek, postów i innych ➔



Projekty i realizacje stron internetowych od koncepcji po wdrożenie, m.in:

- photomodebook.com,
- foto-kubiccy.pl,
- zol-swidniki.pl,
- yoga.lodz.pl.



Odpowiadałem za strukturę informacji, projekt UI oraz wdrożenie (WordPress). Praca obejmowała współpracę z klientem i iteracyjne poprawki na podstawie feedbacku.

UMIĘJĘTNOŚCI I MOCNE STRONY

UX/UI

- projektowanie makiet i prototypów UI (web i mobile),
- znajomość procesu UX i testów użyteczności,
- projektowanie czytelnych i spójnych interfejsów,
- iteracja projektów na podstawie feedbacku.

Narzędzia

- Projektowanie UX/UI: Figma, Maze, pakiet Adobe
- Strony internetowe: HTML, CSS, WordPress, JavaScript
- Techniczne/procesowe:
 - C / C++, Python, PHP, SQL,
 - Agile/Scrum, Jira, Gerrit, GIT, plantUML
- Dodatkowe: praca z AI

Kompetencje

- analityczne myślenie,
- praca zespołowa i komunikacja,
- dobra organizacja pracy,
- szybka nauka i chęć rozwoju,
- rozumienie ograniczeń technicznych projektów,
- fotografia, obróbka zdjęć, tworzenie grafik, filmów.

DOŚWIADCZENIE I EDUKACJA

- listopad 2021r. - obecnie - **Ericsson** Sp. z o.o., stanowisko: software developer,
- styczeń 2020r. - obecnie - **własna działalność** w zakresie fotografii, projektowania graficznego oraz tworzenia stron internetowych,
- luty 2023r. - lipiec 2024r. - Politechnika Łódzka (FTIMS), st. II, informatyka stosowana, specjalność: **UX/UI**,
- październik 2019r. - luty 2023r. - Politechnika Łódzka (FTIMS), st. I, informatyka stosowana, specjalność: grafika komputerowa

