DIGITAL LEAGUE pro.

DIGITAL LEAGUE **PROGRAM**

Vytvor **digitálny produkt** a inovuj spoločnosť

SYLABUS

DIGITAL LEAGUE **PROGRAM**

Informácie o kurze

Digital League program ti ponúka jedinečnú príležitosť, vďaka ktorej sa budeš podieľať na tvorbe reálneho digitálneho produktu, ktorý sa dostane na trh. Po celý čas budeš súčasťou tímu, ktorý si prejde celým procesom tvorby digitálneho produktu od jeho zadania až po samotné uvedenie na trh.

PRE KOHO

Program je určený pre študentov a pracujúcich, ktorí sa chcú naučiť alebo zlepšiť v tvorbe digitálnych produktov. Počet miest je obmedzený.

TRVANIE

Program trvá 5 mesiacov. Stretávanie prebieha 3-krát do týždňa po 1-2 h + Časová investícia približne 10 h samostatnej práce.

MIESTA

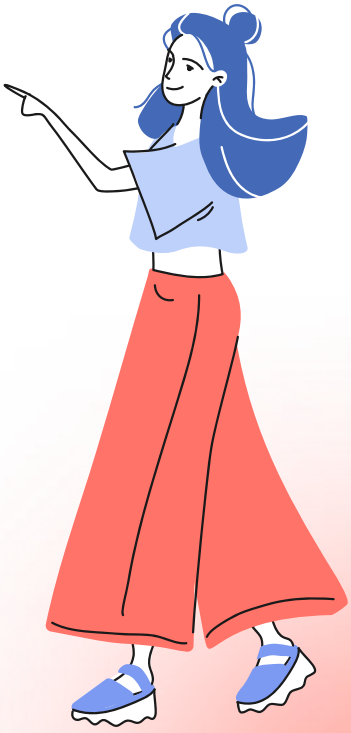
Stretnutia prebiehajú ako offline meetingy v Košiciach alebo ako online meetingy cez jednu z online platforiem.

CENA

Študent: 250 €
Pracujúci: 500 €
Nárok na plné štipendium vyhodnotíme na základe osobného stretnutia.

Vo vzdelávacom programe tvoríme ...

digitálne produkty, predovšetkým mobilné a webové aplikácie, ktoré majú sociálny dopad na spoločnosť. Dané produkty sú takisto MVP produktami, čo znamená, že majú dobrý základ, na ktorom sa dá ďalej stavať. Dostatočné množstvo funkcií, ktorými aplikácie disponujú, môžu užívatelia naplno využívať, pričom vývoj produktu ďalej pokračuje.



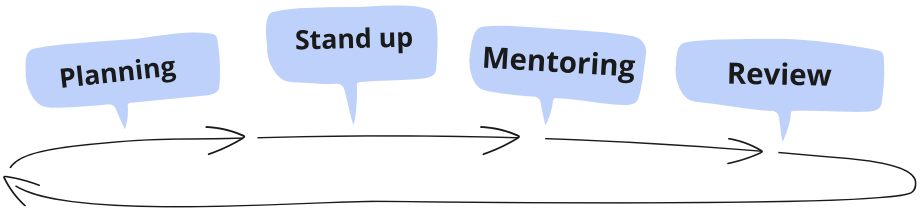
Budeš pracovať v tíme ...

ktorý pozostáva zo 6 pozícií. Naučíš sa ako spolupracovať s ostatnými, budeš vedieť, čo od teba ostatní potrebujú a ako pracovať čo najefektívnejšie. To, že pracuješ v tíme, ovplyvňuje aj jednotlivé meetingy. Je na tíme, či budete mať meetingy online alebo offline a či si ich dáte na piatu poobede alebo pokojne na siedmu ráno. Všetko je to o dohode tímu.

Naučíš sa ako funguje

Agile Scrum je jeden z primárnych riadiacich procesov projektov. V praxi to znamená, že sa budeš pravidelne stretávať s tvojim tímom a aj zadávateľom. Ide o efektívnu metódu, pomocou ktorej dostane tím rýchlo spätnú väzbu od zadávateľa, vďaka ktorej je možné neustále zlepšovanie a rýchlejšie implementovanie zmien na daný produkt.

Budeš pracovať v dvojtýždňových cykloch – **sprintoch. V našom vzdelávacom programe 1 sprint, čiže 2 týždne, pozostáva z 8 meetingov.**



1. Planning

Na začiatku každého sprintu je prvý meeting, na ktorom sú všetci členovia tímu. Ide o planning, čiže naplánovanie toho, na čom bude tím počas dvoch týždňov pracovať.
Trvanie meetingu: približne pol hodina, 1-krát za sprint

2. Stand up

Stand upy sú mini poradami, na ktorých každý člen tímu povie, na čom pracoval, aktuálne pracuje a či má nejaký problém. Ide o 4 rýchle stretnutia počas jedného sprintu, ktoré väčšinou prebiehajú online.
Trvanie meetingu: približne 15 minút, 4-krát za sprint

3. Mentoring

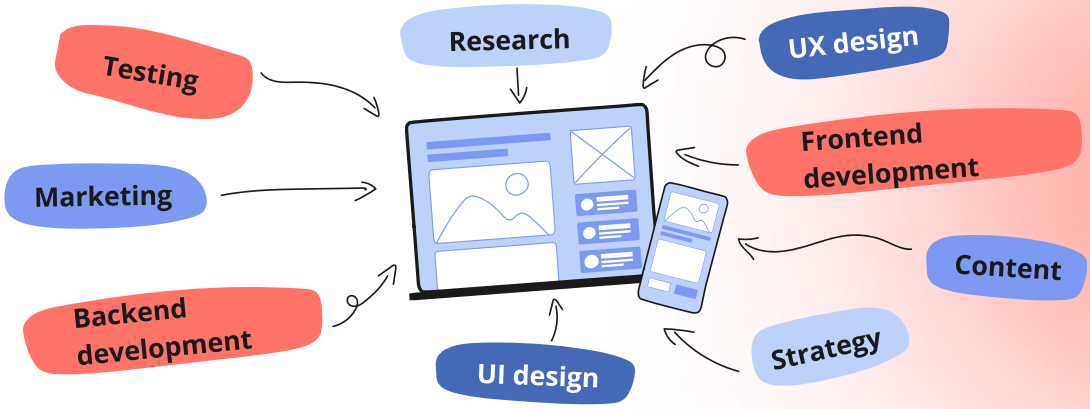
Ak sa zasekneš, nevieš si rady, máme pre teba mentorov, ktorí ti pomôžu a správne ťa nasmerujú. Raz týždenne sa stretneš či už offline alebo online s tvojim mentorom, ostatné dni ti veľmi rád bude odpisovať, ak budeš mať nejaký problém.
Trvanie meetingu: podľa potreby, môže to byť 15 minút ale aj 3 hodiny, 2-krát za sprint

4. Review

Na konci každého sprintu je meeting, so zadávateľom, na ktorom tím ukáže zadávateľovi, na čom pracovali a ako pri tvorbe produktu postúpili. Review slúži na získanie pravidelnej spätnej väzby od zadávateľa.
Trvanie meetingu: približne pol hodina, 1-krát za sprint

DIGITAL LEAGUE **PROGRAM**

Priebeh programu



PRIESKUM

- sprint design – rad meetingov, na ktorých celý tím pracuje na prieskume trhu, konkurencie, tvorbe prvých persón a user stories
- úvodné workshopy zamerané na zlepšenie tvojich soft skills – kritické myslenie, riešenie problémov, a pýtanie sa správnych otázok zadávateľa – stakeholdera

STRATÉGIA

- určenie cieľov a plánovanie
- úvod do scrumu, scrum planningu a sprint review
- zoznámenie sa s agilnými technikami (scrumDesk / Jira)

CONTENT

- tvorba či spracovanie obsahovej časti digitálneho produktu

DIZAJN PROCES

UX

- tvorba a úprava user stories a persón
- prieskum používateľov, tvorba customer journey a user flow
- vypracovanie wireframov, na základe ktorých vzniká prototyp

UI

- úvod do programu Figma, tvorba moonboardu a prototypu
- zadefinovanie dizajn manuálu spolu s typografiou a ikonografiou
- tvorba špecifikácií pre development
- dizajnovanie digitálneho produktu

DIGITAL LEAGUE **PROGRAM**

DEVELOPMENT

Backend

- nastavenia backendu
- úvod to gitflowu
- tvorba a definovanie data modelov, rest API
- backend security

Frontend

- nastavenia frontendu
- dizajnovanie architektúry digitálneho produktu a UI architektúry
- DevOps
- využitie cloud služieb

MARKETING

- úvod do marketingovej stratégie
- zoznámenie sa s pojmami ako brand identity, ASO / SEO

TESTOVANIE

- dizajnérske UX / UI testovanie s užívateľmi, ale aj so zadávateľom
- developerské testovanie frameworkov
- final testovanie digitálneho produktu

UVEDENIE NA TRH

- uvedenie aplikácie na google play, play store / spustenie webovej aplikácie
- oficiálne odovzdanie produktu zadávateľovi
- verejná prezentácia digitálneho produktu

Pozície

6 pozícií tvorí 1 tím. Na výber máš biznis pozície, akými sú product owner a scrum master. Ak ťa zaujíma dizajn tak sa môžeš prihlásiť na UI dizajnéra alebo UX dizajnéra. A ak chceš byť developerom, čakajú ťa pozície ako frontend developer alebo backend developer.

Product owner

6 pozícií tvorí 1 tím. Na výber máš biznis pozície, akými sú product owner a scrum master. Ak ťa zaujíma dizajn tak sa môžeš prihlásiť na UI dizajnéra alebo UX dizajnéra. A ak chceš byť developerom, čakajú ťa pozície ako frontend developer alebo backend developer.

Čo budeš robiť?

Budeš vlastníkom produktu a mať na starosti definovanie vízie projektu a jej transparentnú komunikáciu tímu. Definuješ priority, rozhoduješ na ktorej funkcionalite sa bude pracovať skôr, na ktorej neskôr a na ktorej vôbec.

Tvojim primárnym cieľom bude porozumieť produktu a zákazníkovi. Budeš jasne vysvetľovať ciele, kam ideme, prečo a ako. A to ako tímu, tak managementu a stakeholderom.

Budeš tráviť dostatok času so zákazníkom, aby si sa vedel vždy správne rozhodnúť kde je pre neho pravá hodnota.

Tvoje predpoklady

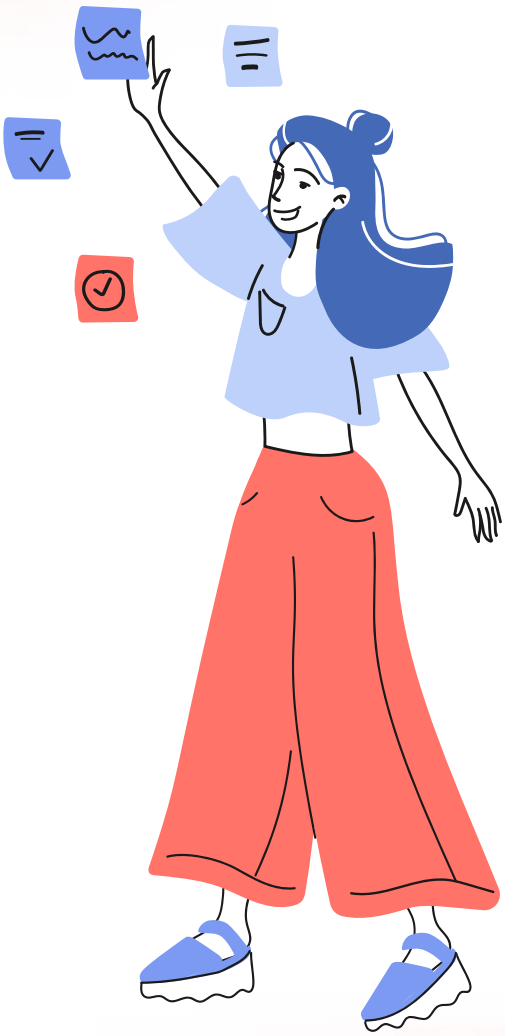
- → **Si zodpovedný**
- → **Baví ťa komunikácia s ľuďmi**
- → **Vieš si určiť priority**

Nástroje, s ktorými sa stretneš

slack Google Meet Figma Jira Software

Scrum master

6 pozícií tvorí 1 tím. Na výber máš biznis pozície, akými sú product owner a scrum master. Ak ťa zaujíma dizajn tak sa môžeš prihlásiť na UI dizajnéra alebo UX dizajnéra. A ak chceš byť developerom, čakajú ťa pozície ako frontend developer alebo backend developer.



Čo budeš robiť?

Budeš vlastníkom produktu a mať na starosti definovanie vízie projektu a jej transparentnú komunikáciu tímu. Definuješ priority, rozhoduješ na ktorej funkcionalite sa bude pracovať skôr, na ktorej neskôr a na ktorej vôbec.

Tvojim primárnym cieľom bude porozumieť produktu a zákazníkovi. Budeš jasne vysvetľovať ciele, kam ideme, prečo a ako. A to ako tímu, tak managementu a stakeholderom.

Budeš tráviť dostatok času so zákazníkom, aby si sa vedel vždy správne rozhodnúť kde je pre neho pravá hodnota.

Tvoje predpoklady

- → **Chceš viesť tím**
- → **Dokážeš ľahko riešiť problémy**
- → **Máš dobré organizačné schopnosti**

Nástroje, s ktorými sa stretneš

slack Google Meet Jira Software

UI dizajnér

Vytvára vizuálny dizajn, ktorého súčasťou je napríklad farebnosť či typografia, pričom kladie dôraz na estetickosť a jednoduchosť produktu.

Čo budeš robiť?

Tvojou hlavnou úlohou bude vytvoriť dizajn a návrh architektúry užívateľského rozhrania tak, aby spĺňal jednoduchosť a pohodlie používania aplikácie pre návštevníkov alebo užívateľov.

Budeš si vedieť zadefinovať koncového užívateľa, pochopíš skúsenosti a vedomosti užívateľa, pričom navrhneš jednoduché a jednoznačné zobrazenie funkcií.

Tvoj návrh bude spĺňať kritéria pocitu bezpečnosti a estetickosti, budeš riešiť farebnosť, zadefinovanie vizuálnych prvkov ale aj rozloženie obrazovky, prechody či samotné animácie.

Tvoje predpoklady

→ **Si kreatívny?**

→ **Rád kreslíš, tvoríš alebo dizajnuješ**

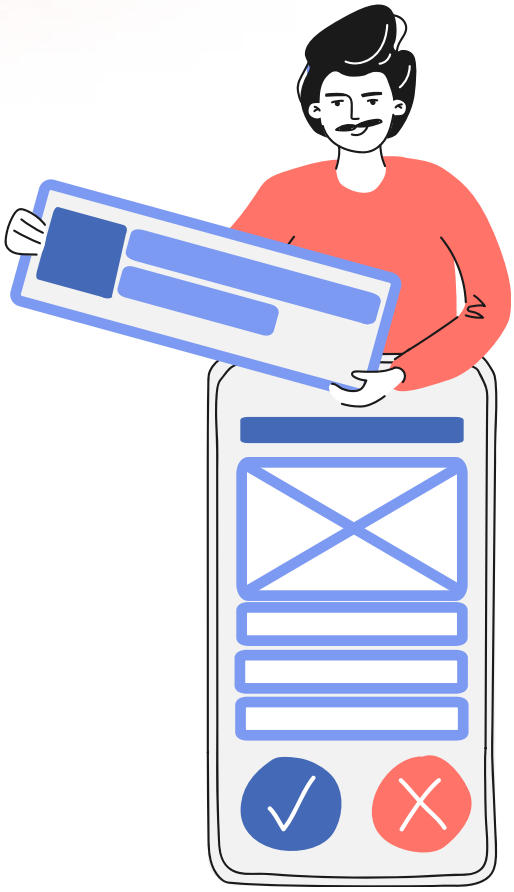
Nástroje, s ktorými sa stretneš

slack Google Meet Jira Software

miro

UX dizajnér

Vytvára dizajn produktu, ktorý dbá na potreby a ciele užívateľov tak, aby ich cesta bola intuitívna a bezproblémová.



Čo budeš robiť?

Tvojou úlohou bude navrhnúť dizajn produktu alebo služby, ktorý dokáže priviesť návštevníka alebo zákazníka k vopred stanovenému cieľu bez akéhokoľvek problému.

V rámci jednoduchého procesu určuješ užívateľovi cestu z bodu A do bodu B, tak aby jeho cesta bola čo najintuitívnejšia.Tvoj návrh bude nielen funkčný, použiteľný a praktický, ale taktiež estetický a užitočný.

Návrh, ktorý vytvoríš bude zameraný na cieľového užívateľa, jeho potreby, ciele a technologické zručnosti. Budeš sa snažiť čo najlepšie identifikovať a vyriešiť problémy užívateľov.

Tvoje predpoklady

- → **Si kreatívny?**
- → **Chaos u teba nemá miesto**
- → **Rád komunikuješ s ľuďmi**

Nástroje, s ktorými sa stretneš

slack Google Meet Jira Software

miro Figma

Frontend developer

Stará sa o vývoj grafického užívateľského rozhrania tak, aby užívatelia mohli pohodlne prezerať a interagovať s produktom.

Čo budeš robiť?

Budeš vytvárať aplikácie z pohľadu bežného užívateľa alebo návštevníka. Interaktívne budeš spolupracovať s Back-end vývojármi.

Definuješ rozmiestnenie a kontext obsahu na základe dát od dizajnérov, tvoja práca bude presahovať do dizajnu systémov.

Vytvoríš a navrhneš nastavenie automatizovaných testov na optimalizáciu vytváraného produktu.

Tvoje predpoklady

- → **Máš základy programovania**
- → **Pracoval si už na nejakom projekte - pracovnom, školskom alebo vlastnom**
- → **Chceš sa viac venovať frontendu a celkovej architektúre aplikácií**

Nástroje, s ktorými sa stretneš

slack Google Meet Jira Software

Flutter React

DIGITAL LEAGUE **PROGRAM**

Backend developer

Pracuje na tvorbe základu produktu. Vytvára kód, ktorý komunikuje medzi serverom a databázami čo najefektívnejšie.

Čo budeš robiť?

Budeš navrhovať riešenia v rámci tímu od architektúry, výber frameworku, databáz až po samotné programovanie.

Súčasťou tvojej práce bude spracovanie dát, ich vytváranie, menenie a mazanie v databázach, rovnako ako aj vytváranie čistých rozhraní REST API

Naučíš sa využívať nástroje na riadenie výkonnosti profilov a aplikácií ako aj protokolovacie nástroje.

Tvoje predpoklady

- → **Máš základy programovania**
- → **Pracoval si už na nejakom projekte - pracovnom, školskom alebo vlastnom**
- → **Rád pracuješ s databázami a algoritmami**

Nástroje, s ktorými sa stretneš

slack Google Meet Jira Software

node TypeScript

DIGITAL LEAGUE pro.

INFO@DIGITALLEAGUE.SK

WWW.DIGITALLEAGUE.SK

Scrum.org

DESIGN SPRINT Certified MASTER

IDEO

NIELSEN NORMAN GROUP NN/g UX CERTIFIED