

Program warsztatów

1. Aplikacje mobilne

- Prezentacja Środowiska MIT APP Inventor
- Stworzenie aplikacji mobilnej
- Stworzenie gry mobilnej

2. Projektowanie graficzne

- Zasady projektowania najważniejszych niezbędnych projektów graficznych - logo, wizytówki, ulotki i katalogi firmowe, roll-upy, banery reklamowe
- Zasady typografii, brandingu i historii projektowania graficznego

3. Google Ads

- tworzenie strategii promocyjnej
- podstawowe pojęcia i interfejs Google Ads
- dobór konwertujących słów kluczowych
- analizowanie i optymalizowanie kampanii

4. Facebook Ads

- zarządzanie zasobami firmowymi na fanpage'u i koncie reklamowym
- wyznaczanie celów kampanii reklamowej na FB
- tworzenie i konfigurowanie kampanii reklamowej
- formaty reklam FB
- jak tworzyć skuteczne reklamy na Facebooku
- ustalanie i kontrolowanie budżetów reklamowych na Facebooku
- targetowanie potencjalnych klientów

5. Obsługa narzędzi marketingowych

- Wprowadzenie i przedstawienie programu.

- Teoretyczne przedstawienie programu Canva oraz Prezi (czym się charakteryzują, jakie mają funkcje, dla kogo są przeznaczone).
- Canva - tworzenie projektów (dokumenty, CV, posty, reels, kubki, broszura).
- Prezi - tworzenie projektów (prezentacja, prezentacja z video, posty).
- Prezentacja programu VistaCreate.

6. Zarządzanie projektami

- Wprowadzenie do projektów
- Czym jest projekt?
- Istota zarządzania projektami,
- Rola kierownika projektów,
- Kontekst biznesowy prowadzenia projektów,
- Interesariusze i zarządzanie nimi.
- Trójkąt ograniczeń: budżet, czas, zakres,
- Metodyki projektowe,
- Rola metodyk w prowadzeniu projektów,
- Kaskadowy model zarządzania,
- PRINCE2,
- Agile (SCRUM),
- Kanban.